



6

DRAMATIS PERSONAE

ÍNDICE

Presentación	3
Editorial	4
Reportaje: Montse Francio	5
Reportaje: Aquelarre y el Presente	9
Adelanto Asturias Medievalie: Bestiario Astur	10
Adelanto Asturias Medievalie: Los Templarios en Aquelarre	16
Ayuda de Juego: Reinos y Lenguas de España	18
Ayuda de Juego: Navegando hacia el Nuevo Mundo	30
Ayuda de Juego: La Teurgia	74
Ayuda de Juego: Arquetipos Pastoriles	82
Ayuda de Juego: Las Beguinas	85
Ayuda de Juego: Las Razas Malditas	87
Artículo: Los acólitos de Guland	90
Relato: Cantar de la Mocedad	92
Relato: Bautismo de Fuego	97
Bestiario: Juan el Oso	148
Ayuda de Juego: Tabla de Eventos de los Almogávares	149
El Abuelo Cebolleta	151
Mirada Atrás: Rincón	152
Módulo: La Trotaconventos	154
Módulo: Cosas de Críos	160
Despedida y Cierre	

CRÉDITOS

Director: Jordi Calvo

Redactor Jefe: Juan Pablo Fernández

Colaboradores: Ricard Ibáñez, K. Lobo Solitario (Miguel Ángel Navareño), Abel Peña, Pedro García, Juan Carlos "Nigurath/Corman" Albarracín, Miguel Aceytuno, Lindelion Sireo (Juan Pablo Fernández) y Ernest Albareda Rius

Maquetación: Juan Pablo Fernández

Corrección: Jordi Calvo

Logo: Aitor

Dramatis Personae es un fanzine on-line independiente. Sus opiniones son mostradas en las secciones: Presentación, Editorial y Despedida y Cierre.

Dramatis Personae se publica bajo licencia Creative Commons. Se concede permiso para copiar, distribuir y/o modificar este documento bajo las condiciones "Renacimiento-NoComercial-CompartirIgual", Puede consultarse una copia de dicha licencia en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/>, en caso de distribución y/o modificación de alguno de los artículos publicados en este fanzine, debe citarse el correspondiente autor, y Dramatis Personae como fuente original; excepto los adelantos de Asturias Medievalie que tienen su respectivo copyright y hay que pedir permiso a su autor.

Las ilustraciones que acompañan los artículos, son solo para apoyo visual, sin ningún ánimo de lucro.

Las ilustraciones de Raulo y Montse Fransoy, tienen su respectivo Copyright, así que cualquier uso de las mismas sin su autorización está rigurosamente prohibido.

PRESENTACIÓN

Tenemos un número de lujo. Empezamos con una portada inédita de **Montse Fransoy**, ilustre ilustradora de la primera edición de Aquelarre. Nuestro Director no ha parado hasta que ha contactado con ella y ha conseguido un reportaje y dibujos inéditos, nunca antes publicados.

A continuación tenemos un **reportaje sobre Aquelarre** y su presente. Estamos orgullosos de confirmar, que el próximo suplemento del juego (y es posible que los dos próximos) saldrá publicado a través de **Dramatis Personae**. Ya os adelantamos, que dentro de dos meses saldrá un número especial de DP con el Asturias Medieval. Dos adelantos de este suplemento lo podréis ver en este número.

Seguimos con una ayuda de juego de **Lobo Solitario** con **Reinos y Lenguas en España**; una interesante ayuda que complementará perfectamente tus módulos del juego, para crear una ambientación única. La siguiente ayuda de juego es de **Lindelion** sobre la **navegación en Aquelarre**; una extensa ayuda que te permitirá entender como era la navegación en la época y utilizarla en tus aventuras. **La Tuergia**, un nuevo tipo de magia, también escrita por **Lindelion**, junto con un nuevo personaje para el juego. Podríamos decir que este número, destaca por la cantidad de nuevas profesiones que hay en él.

Por ejemplo, tenemos **arquetipos pastoriles** de **Lobo Solitario**, que nos introduce en este mundo de pastores, o las **Beguinas**, otra nueva profesión escrita por **Ernest Albareda Rius**

Continuamos con las **Razas Malditas** de **Abel Peña** y el artículo, los **acólitos de Guland**, sobre un libro-juego ambientado en Aquelarre. Luego, una sección que tiene mucho éxito entre nuestros lectores, el relato; en este número, el escritor ha sido **J. Vilches** y se titula: **Bautismo de Fuego**.

Y en la sección de relatos, una exclusiva nuestra: El primer capítulo del **nuevo libro** que ha escrito **Ricard**. ¡Ha disfrutarlo!

Las dos secciones habituales de nuestro obispo preferido, **Pedro García**: Bestiario (Juan **el Oso**) y tabla de eventos (Los **Almogávares**). Y vamos acabando con el **Abuelo Cebolleta** hablando de los 15 años de Aquelarre, y **Mirada Atrás** de **Juan Carlos "Nigurath/Corman" Albarracín**, que nos destripa Rincón. Y dos módulos: uno de **Juan Pablo** y otro de una pluma ilustre en Aquelarre, **Miguel Aceytuno**.

Disfrutad y ved que Aquelarre sigue vivo entre nosotros

EDITORIAL

Nuestros antiguos lectores sabrán, que siempre escribo la Editorial en tercera persona, ya que representa la opinión del fanzine. Permitidme, que esta vez escriba en primera persona.

Desde la salida del DP5 hasta el DP6, ha pasado mucho tiempo. Algunas veces he intentado poner en marcha la maquinaria del fanzine pero no he podido hacerlo, ya que este año he estado fuera de España y he tenido muy poco tiempo libre. Pero ya tenéis el número en vuestras pantallas/páginas. Tal como le dije a Juan Pablo, o lo sacábamos ahora o existía mucha posibilidades de no poder sacarlo, ya que ahora me embarco en nuevos proyectos profesionales. Y lo hemos conseguido y no con pocas novedades.

La primera de todas es la nueva dirección de la web: www.dramatispersonae.es ; que como os dije en el anterior número, aún la antigua web La Llamada del Aquelarre junto al fanzine. Ahora será mucho más fácil de encontrar vuestro fanzine. Otra novedad que quiero destacar es la salida del suplemento escrito por Ricard: Asturias Medievale, a través de la plataforma del Dramatis Personae. Quién me lo iba a decir cuando me embarqué en este proyecto, que iba a sacar un suplemento de Aquelarre través de DP, con posibilidades de sacar dos más. Y todo esto es gracias a todos vosotros que, desde el primer día, habéis confiado en el fanzine. Muchas gracias. Espero que la publicación de este suplemento sirva de alguna manera, de devolveros la confianza que habéis depositado en DP. Pero este aspecto tiene un pequeño punto negativo, ya que no se ha encontrado una editorial que sacara este suplemento. Veamos si tenemos suerte para el año que viene; rumores existen. Y cuando se confirmen en noticias, seréis los primeros en saberlo.

Como es costumbre, escribo estas líneas cuando todo el número está cerrado. Mi procesador me indica que llevamos unas 170 páginas repletas de contenido inédito para Aquelarre. Y quiero que esto continúe así: un fanzine hecho por aficionados, que gracias por su amor al juego, han permitido que la llama de Aquelarre, no se apague después de más de 15 años en el candelero. Y como habréis visto, podemos hacerlo juntos.

Calculo que el DP7 saldrá para principios de Agosto y el número especial con el suplemento, saldría unas semanas antes. Para cualquier consulta que queráis hacer, tenéis la web del DP a vuestra disposición.

Espero que os guste este número tanto como la redacción del DP ha disfrutado haciéndolo. Y no me enrollo más que supongo que estaréis ansiosos de hincarle el diente a esta jugosa paletilla llamada: Dramatis Personae. Hasta el próximo número.

Reportaje: Montse Fransoy

Quedé con Montse un Viernes por la mañana, enfrente del Fnac de Plaza Catalunya. Cuando le dije a Ricard que iba a quedar con ella, él se apuntó enseguida a la cita porque hacía mucho tiempo que no la veía. Así que pasamos la mañana, juntos los tres, con varios cafés por medio (y mucho tabaco, todo hay que decirlo). La descripción que hizo Ricard sobre ella se cumplió al 100%; de baja estatura, ojos verdes y fumadora de tabaco negro (¿al final es tabaco negro, Montse?)
Ya cuando la llamé para concertar la entrevista, la vi muy simpática, y en vivo es mucho más simpática aún.



Montse Fransoy, Ricard Ibáñez (a la derecha) y el autor del artículo

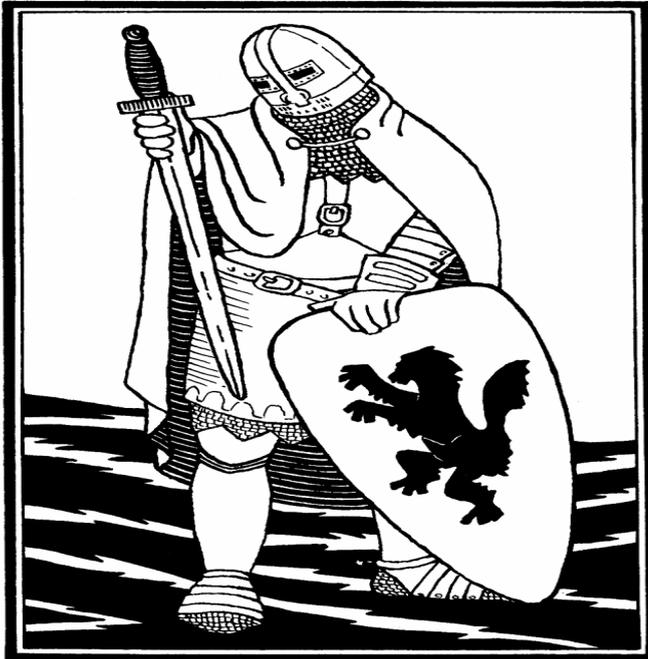
Hace mucho tiempo que quería hacer este reportaje, ya desde el primer número de Dramatis Personae. Pero por diversas circunstancias, hasta el día de hoy no ha podido ser.

Con este reportaje y la portada del DP6, quiero rendir un pequeño y humilde homenaje a Montse Fransoy, ilustradora de la primera etapa del Aquelarre. Dibujos que, a mí, personalmente, me encantan. Si no los conoces intenta ojear el manual de la primera edición para descubrir sus fabulosos dibujos.

Su primer contacto con Aquelarre fue con Arnal Ballester; él era su profesor cuando Joc Internacional le pidió que ilustrara Aquelarre. Arnal, le dijo a su clase que quien se quería apuntar para hacer esas ilustraciones y ella se apuntó. En ese momento, Montse conocía el rol aunque no había jugado nunca y, me recuerda con nostalgia, empezó a documentarse sobre los juegos de rol y el ambiente medieval. Me sorprendió que hasta la publicación de un segundo suplemento, no hubiese conocido a Ricard, ya que eso es un esfuerzo añadido a su tarea de ilustrar Aquelarre: no conocer el autor, ni lo que él quería. Todo era a través de Arnal Ballester.

En el momento de salir Aquelarre, la editorial quería más ilustraciones y por eso, las que faltaban las hizo Arnal. Son fácilmente distinguibles; son aquellas con el marco de color blanco. Las de marco de color negro son de ella.

El primer dibujo que hizo para Aquelarre fue la del guerrero de la página 22 (primera edición de Aquelarre).



*Su primer dibujo de Aquelarre.
Como se puede ver, el marco es
de color negro; las del marco
blanco son de Arnal Ballester*

Y sus dibujos que menos le gustan son los que hizo para el suplemento Rinascita y Lilita. Aunque los del básico le gustan mucho.

En el capítulo de anécdotas, tenemos dos. La primera es que el dibujo que sale en la página 31, fue utilizado por una revista de D&D para utilizar en una extraña teoría. Cómo cuenta Ricard, en la primera guerra del golfo, Steve Jackson vino a Barcelona y le encantó Aquelarre, llevándose un ejemplar del manual en su maleta regreso a casa. Ese manual llegó a manos de una persona que escribía en una revista dedicada al D&D y lo utilizó, junto a dos juegos de rol también europeos, para demostrar que el rol que no se jugaba en USA, no era rol. Que los europeos no jugamos al rol sino a un sucedáneo. De Aquelarre, utilizo ese dibujo que antes decíamos, para decir que el juego era demasiado realista y que sus dibujos mostraban desnudos frontales. Y resumía que Aquelarre era un tratado de brujería (sic). Acababa su artículo esta persona diciendo, que le hubiera encantado que le hubiera gustado Aquelarre, pero es que tampoco le gustan los toros a pesar que también le hubiera gustado que le gustaran. Como pequeña revancha, Ricard, en la revista Dragon española, hizo un cross-over entre D&D y Aquelarre (por cierto, a mí personalmente no me gustó mucho ese módulo), diciendo en el subtítulo, que le hubiera gustado que le encantaran los rodeos estadounidenses pero que no le gustan...

La segunda anécdota fue durante la presentación de Aquelarre en la Casa del Mig, una ludoteca barcelonesa. Aquel día Ricard presentó su juego en sociedad y allí estaba Montse, ya que, por casualidades de la vida, ella trabajaba como monitora allí. Pues bien, allí también estaba su jefe que empezó a criticar las ilustraciones del juego, hasta que... se enteró que eran suyos. Nada más enterarse, se disculpó inmediatamente por los comentarios que acababa de hacer. Ella le contestó: "No pasa nada, no me he enterado de lo que decías". Una forma simpática de meter la pata.

Algunos datos profesionales de Montse Fransoy:

Nació el 8 de Febrero de 1968 en Barcelona. Curso "Especialidad de Ilustración" en la Escuela Profesional de la Mujer de la Diputación de Barcelona, acabando sus estudios en Junio de 1991.

En el mismo año, hizo un "stage" de 3 meses en L'Ecole des Arts Decoratifs en Strasbourg.

DRAMATIS PERSONAE



Ha ilustrado libros de texto, así como portadas para las siguientes editoriales: Barcanova, Casals-Magisterio, Castellnou, Crulla Difusi, Onda, proa, Teide, Plaza&Janes, Oxford, Macmillan y Grup Promotor-Santillana. Algunos títulos publicados son en el campo infantil y juvenil.

Ha trabajado para revistas como Cavallfort, Comer Cada Día, Clara, pronto y Cocina Fácil.

DRAMATIS PERSONAE

También ha colaborado en el diario La Vanguardia, el Dominical del diario el Periódico y la revista DT con ilustraciones en volumen, realizadas en plastilina. Ha ilustrado el juego de rol Aquelarre y ha hecho dibujos para CD-Rom interactivos, así como también para varias páginas web (www.nestle.es/acomerbien). Tiene trabajos publicados en el campo de la publicidad para marcas como: Nestlé, Panrico, Casa Tarradellas, Friskies y Cruzcampo



Montse Fransoy, junto con el manual básico del juego, en la entrevista

REPORTAJE: AQUELARRE y el PRESENTE

¿Cuál es la salud del juego en estos momentos?. Cómo ya podéis leer en este número, Ricard ya tiene terminado el suplemento Asturias Medievale, y su intención es publicarlo antes del verano.

Ha tenido varios contactos con editoriales como No Solo Rol o Edge, pero querían que lo primero que saliese fuese un nuevo manual básico y Ricard no quiere, al menos hasta el año que viene, sacar un nuevo básico. Ya que su razonamiento es que ahora, los aficionados quieren suplementos, no manual básico, ya que si quieren el manual lo pueden encontrar enseguida en cualquier tienda con un mínimo stock.

También tenía otras alternativas como auto-editarlo él mismo o sacarlo a través de un amigo que tiene una tienda del rol en Terrassa, pero por diversas circunstancias, esas alternativas no han sido viables.

Por eso va a sacar el Asturias Medievale a través de... ¡Dramatis Personae!. Una posibilidad que ya le ofrecí hace tiempo, para que así los aficionados pudieran acceder a los suplementos. Lo sacaremos como especiales DP. Nosotros nos encargaremos de la maquetación y calculo que en dos meses, tendréis en vuestras pantallas el suplemento Asturias como número especial del DP.

También se tiene pensado sacar el suplemento de Cantabria, así se cerraría el Norte de la península y el último, un suplemento sobre las armas, dónde no solo se hablaría de las armas, sino que se haría un lavado de cara a las reglas de combate del juego.

Así que si se cumplen los plazos, a principios de Junio os podréis descargar el Asturias M. a través de Dramatis Personae.



BESTIARIO ASTUR

Aquí tenemos uno de los dos adelantos sobre el Asturias Medievalia, que Ricard gentilmente, nos ofrece en exclusiva. Ya tenemos los dientes largos...

Cuélebres

Son serpientes gigantes aladas y barbudas que tienen su madriguera en cavernas, fuentes o bosques, aunque también se les puede encontrar en otros lugares, como prados, hondonadas profundas de paredes escarpadas y hasta dicen por ahí que hay uno escondido cerca de la Iglesia de Benia, en Onís. Y bien que pudiera ser, pues son guardianes de tesoros. Y ya se sabe que el que cumple lo mandado mora donde debe, no donde le gustaría...

Otros dicen que los cuélebres guardan un tesoro sólo porque tienen la compañía de una ayalga, y bien que pudiera ser cierto, que normalmente bella y bestia se encuentran juntas, y parece que estas sierpes tienen debilidad por unos ojos femeninos bonitos...

Su piel está recubierta de escamas, que con los años se van endureciendo y llegan a caerse, dejando expuesta su blanda y vulnerable carne. Pero un cuélebre joven sólo tiene dos puntos débiles: la zona de la papada, bajo la barba, donde no crecen las escamas, y su estómago, por lo que lo común es si se tienen dos coj... es clavarle una espada o lanza bajo la barba o (más común) darle de comer piedras al rojo, panes con alfileres o similar. También es vulnerable el día de San Juan, que es cuando muda la piel, le caen las escamas y le crecen otras nuevas. Ése día el cuélebre está indefenso como un cachorrillo, y se cuida muy mucho de dejarse ver.

Cuando un cuélebre se siente ya demasiado viejo se arrastra hasta el mar. Dicen los ociosos que van a una ciudad sumergida, llena de tesoros, donde viven para siempre.

Pero son cuentos de taberna, pues a ver quién es el hijo de cristiano que sigue a uno de esos bichos para comprobarlo...

“Detrás del convento de santo Domingo, en Oviedo, está la cueva del Culebrón: en ella dicen que vivía un cuélebre, al cual tenían que dar los frailes una gran hogaza de pan cada día para que no se les comiera los cadáveres de los frailes enterrados allí. Un día uno de los frailes, harto de tanto gasto, le rellenó la miga del pan con alfileres, y al tragárselos el cuélebre se murió...”

Características

FUE	25/30	RR:	0%
AGI	10/15	IRR:	175%
HAB	0	Tamaño:	10 a 15 m.
RES	25/30	Armadura natural:	Ver poderes especiales
PER	20/25		
COM	0		
CUL	0		





DRAMATIS PERSONAE

Armas: Mordisco 40% (4D6+2), Envolver con los anillos del cuerpo 60% (usando las reglas de inmovilizar de la página 65 del manual) El daño entonces es de 3D6 por turno que dure la presa, ignorando armadura salvo si la víctima lleva armadura de placas. El porcentaje de Mordisco sube, de estar la víctima envuelta, a 80%

Competencias: Discreción 75%, Escuchar 95%

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Invulnerabilidad salvo bajo la papada (ver descripción)

Pesadiello

Similar a la Manona leonesa, (descrita en la pág. 92 del suplemento *El Tribunal de la Santa Inquisición*) este ser, al igual que el Tardo gallego, el Inguma vasco-navarro o la Pesanta catalana se alimenta del aliento de los vivos, provocando ahogos cuando duermen que pueden llegar a matarlos.

Su aspecto, ya se ha dicho, es muy similar al de la manona: una mano grande como la cabeza de un adulto, peluda y de dedos engarfiados. Es criatura maligna, que tiene tratos con el Diablo, por lo que la mejor manera para ahuyentarla es ponerse a rezar con mucha fe. Aparte de su aspecto como mano peluda puede adoptar también la forma de macho cabrío negro. Se supone que, bajo su forma invisible, tendrá la apariencia de un duende o similar, pero como nadie lo ha visto nunca de tal guisa, nadie lo puede decir...

“Estaban un abuelo y su nieto de diez años durmiendo en la misma habitación, y el niño, en plena noche, empezó a sentir una fuerte presión en el pecho, que le impedía casi respirar. El abuelo, que era hombre de campo bien avisado, enseguida se dio cuenta que le rondaba el Pesadiellu, y le ordenó que empezara a rezar todo lo que supiera. El nieto así lo hizo, y al instante notó una gran mejoría. El Pesadiellu, enfurecido al verse así expulsado, tomó forma visible de mano peluda, atacó al abuelo y antes de desaparecer por el efecto de la oración logró romperle los huesos de la mano...”



Características como mano

FUE	35/40	RR:	0%
AGI	15/20	IRR:	175%
HAB	20/25	Peso:	2 kg.
RES	20/25	Tamaño:	50 cm.
PER	10/15	Armadura natural:	Aura mágica de 5 puntos
COM	0		
CUL	0		

Armas: Pelea 65% (5D6)

Competencias: Discreción 65%, Esquivar 90%

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Metamorfosis en Mano y Macho cabrío negro. Invisibilidad



DRAMATIS PERSONAE

Características como macho cabrío

FUE 10/15 **RR:** 0%
AGI 20/25 **IRR:** 175%
HAB 0 **Peso:** 120 kg
RES 20/25 **Tamaño:** 1 m
PER 20/25 **Armadura natural:** Aura mágica de 5 puntos
COM 0
CUL 0

Armas: Embestir 65% (1D6+1)

Competencias: Discreción 65%, Esquivar 90%, Saltar 60%

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Metamorfosis en Mano y Macho cabrío negro. Invisibilidad

Características como duende

FUE 5/10 **RR:** 0%
AGI 15/20 **IRR:** 175%
HAB 15/20 **Peso:** 300 g
RES 20/25 **Altura:** 15 cm.
PER 15/20 **Armadura natural:** Aura mágica de 5 puntos
COM 5/10
CUL 10/15

Armas: Mordisco (1D3)

Competencias: Buscar 45%, Discreción 65%, Escuchar 75%, Esquivar 90%,

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Metamorfosis en Mano y Macho cabrío negro. Invisibilidad

Trasgu Asturianu

También es llamado Cornín, Pisadiel el de la man furá, Meque o Gorru colorau. Es una criatura pequeña, aunque no tanto (puede llegar a medir 80 cm. de altura), tiene la piel muy oscura, las piernas torcidas, grandes uñas que no llegan a ser garras en las manos, la boca más grande de lo normal en un ser humano, ojos brillantes, cuernos pequeños en la frente, un agujero en la mano izquierda llamado "furacu" y un rabo que le cuelga donde tienen que colgar los rabos. Viste siempre una blusa y un gorro rojo, como el Pedrete, del que ya se ha hablado. Se sabe tanto de su forma física porque a diferencia de otros "parientes" suyos que ahora citamos no puede hacerse invisible. Eso sí, es ágil como el demonio, corre que se las pela, da saltos prodigiosos y es capaz de esconderse en prácticamente cualquier parte, pues es flexible hasta lo increíble. Como el Duende de Castilla, el Etxajaun de Euskadi, el Diablot catalán o el Trasno gallego, es una criatura doméstica que "adopta" a una familia y se queda a vivir en casa de ésta. En Asturias es muy común, y se calcula que no hay aldea, por pequeña que sea, que no tenga una decena o más de estos incordiantes enanos. Suele esconderse en el desván, el sótano, la cuadra, el trastero, si hay confianza la cocina... y allí espera tranquilamente a que llegue la noche, que es el





DRAMATIS PERSONAE

momento en que se dedica a incordiar a los de la casa. Por lo general, suele limitarse a robar comida, sobre todo dulces, que es glotón y goloso, y sobre todo a hacer ruidos (chirriar las puertas, crujir las maderas, hacer el ruido como de que algo se cae con gran estrépito... y las cosas no pasan de ahí. De hecho, la mayoría de los asturianos se acostumbran a los ruidos y no les quita el sueño, hasta el punto que hay trasgos que ya ni se esconden de la familia, se les pone un plato en la mesa familiar, y alguno hay que llega a jugar con los niños de la casa y ayudar un poco en las faenas domésticas si la mujer de la casa está enferma o es ya anciana. ¡Cuidado con el que se meta con los de esa casa, pues tendrá que enfrentarse primero al trasgu!

Pero hay una cosa que no soportan y los encoleriza en extremo: que el fuego de la casa esté apagado. Entonces se vuelven más incordiantes y pesados, revuelve la casa, incordia al ganado para que muja, hasta llega a dar cachetes en las nalgas a los durmientes para que se despierten, y hacer ruidos nocturnos imposibles de soportar. De nada servirá a la pobre familia que se haya malquistado con el trasgu cambiarse de casa, que bien que los seguirá vayan donde vayan. La única manera de librarse de él, o por lo menos de hacer que no incordie por la noche, es hacer con él una apuesta, pues el trasgu, como muchos de los suyos, se cree mucho más superior y listo que los humanos (y el trasgu asturiano, en concreto, es bastante tontito). La apuesta debe consistir en hacer una tarea imposible, como llenar un paxu (una cesta plana de ramas de castaño) de agua, cosa imposible por que al modo de las cestas de mimbre los paxus no son estancos; o tirar granos de linaza, centeno o mijo en el suelo y decirle que los recoja, cosa imposible porque se le caen por el furacu; o a veces decirle que limpie un pellejo de carnero negro hasta que se vuelva blanco, que ya ves al pobre trasgu restriega que te restriega sin lograr nada...

Características

FUE	3/5	RR: 0%
AGI	20/25	IRR: 130%
HAB	10	Peso: 15 kg
RES	5/10	Altura: 75 cm
PER	20/25	Armadura natural: Carece
COM	1/5	
CUL	1/5	

Armas: Pelea 90% (1D3-1D6)

Nota: Evidentemente el Trasgu no es tan tonto como para usar su competencia de pelea para liarse a dar puñetazos, sino para dar empujones, poner zancadillas y esas cosas tan divertidas que pueden hacerse, en especial si uno está bien escondido y sorprende a su enemigo.

Competencias: Discreción 85%, Esconderse 90%, Esquivar 99%, Lanzar 75%, Ocultar 60%, Robar 75%, Saltar 90%, Trepas 90%.

Hechizos: Carece

Poderes especiales: *Telequinesis:* Un Trasgu puede mover objetos de hasta diez veces su peso (lo que hacen 150 kg, que no es moco de pavo), y puede lanzar proyectiles de hasta unos 10 kg. con bastante fuerza contra sus enemigos, si se siente amenazado. El daño que hacen dichos proyectiles es de 2D6+3, si dan en el blanco. El Trasgu usa su habilidad de Lanzar para ver si acierta el tiro, y puede lanzar uno por asalto. Por desgracia, tiene que estar por lo menos a 5 m. de los potenciales proyectiles para poder usar su poder, y el alcance máximo al que ha de estar su víctima es de 15 m.

Xana

También llamadas chanas, jianas, jainas, y por algunos juanas. Tienen el aspecto de mujeres de belleza indescriptible, pelo rubio o muy claro, casi blanco. Van desnudas o cubiertas con gasas semitransparentes, lo que poco oculta su espléndido cuerpo. Las hay que cuidan de tesoros, aunque prefieren en cargar ese menester a sus servidoras, las ayalgas. También las hay que moran junto a fuentes y ríos, y al igual que las llavanderas lavan sus ropas en el agua, aunque por supuesto de ellas no gotea sangre. Por la Noche de San Juan suelen salir a jugar y bailar con otras xanas amigas, aunque desaparecen en el acto si descubren que ojos humanos las espían. También se las puede ver las noches de luna, cuando salen a peinar su larga y hermosa cabellera con un peine de oro. Ese peine es muy importante para las xanas, pues si alguien se lo roba ella queda sujeta a su voluntad.

Según dicen los vaqueiros (que son gente con mucho cuajo) es en esas noches de San Juan cuando hay que acercarse despacito y con cuidado a una xana, y antes de que ésta se espante y se vaya decirle:



DRAMATIS PERSONAE

"Xana amiga, toma mi pobreza, dame tu riqueza". La xana entonces se transforma en un cuélebre y se anilla despacito entorno al que ha dicho eso, empezando por los pies y terminando con la boca abierta sobre su cabeza. Y si el zagal tiene lo que hay que tener y aguanta, la xana vuelve a tomar forma de xana, y le llena el zurrón con "algo" que no tiene que mirar hasta llegar a su braña. Si eso hace se encuentra con que tiene el zurrón lleno de oro. Si le vence la curiosidad y mira antes... sólo encuentra piedras.

La actividad que más gusta a las xanas, con mucha diferencia, es hilar dentro de sus cuevas y escondrijos, pero las madejas que usan no son de algodón, lino ni lana, sino de oro puro. De hecho, todo lo que hay dentro de la guarida de una xana (incluidos animales como gallinas, objetos, como la misma rueca que usan, o muebles). Sus guaridas son por dentro fabulosos palacios en los que viven con mucha comodidad.

No son agresivas por naturaleza, pero se enfadan (con cierta razón) si alguien trata de robarles alguna de sus madejas u otro de sus objetos. Entonces perseguirán al ladrón y pueden llegar a darle muerte o a convertirlo en un animal o bestia, aunque también pueden hacerlo esclavo suyo. A veces lo hacen con malicia, dejando un objeto de oro junto a la fuente a ver si alguna moza guapa lo coge, u ofreciéndoselo

directamente como regalo. Si la infortunada lo hace se convertirá en ayalga, pues no hay que aceptar regalos de las xanas a no ser que sea como pago o premio de un servicio ya realizado: Por ejemplo, ayudarles en el parto o amamantar a sus hijos (los xaninos), pues las pobres xanas no tienen leche en sus pechos para darles de mamar. Por ello algunas, desesperadas, roban a los niños en las cunas, poniendo al suyo en su lugar y recogiendo luego cuando ya está criado. Lamentablemente, las madres humanas se dan cuenta del cambio, entre otras cosas porque los xaninos saben hablar desde recién nacidos y tienen el cuerpecillo muy velludo. Y como las xanas quieren mucho a sus hijos y siempre rondan cerca de las casas donde los han dejado, sólo hay que amenazar con echarlo en la olla de agua hirviendo o matarlo de cualquier otra manera para que venga la xana corriendo llorosa con el hijo de una... Claro está que toda asturiana tiene dos tetas, y ya puestos se puede llegar a un acuerdo y amamantar a los dos, que en el fondo ya se ha dicho que las xanas son gente razonable...



Se dice que sus maridos se llaman "xanos", y son mucho menos benévolos y más agresivos. Pero pocas leyendas hay de ellos...

Características

FUE	10/15	RR: 0%
AGI	20/25	IRR: 150%
HAB	20/25	Peso: 65 kg
RES	10/15	Altura: 1'75
PER	15/20	Armadura natural: Invulnerabilidad (ver).
COM	10/15	
CUL	20/25	



DRAMATIS PERSONAE

Armas: Carecen

Competencias: Bailar 80%, Bordar 75%, Cantar 65%, Conocimiento Mágico 90%, Correr 75%, Elocuencia 60%, Escondarse 90%, Escuchar 75%, Hilar 90%, Seducción 90%, Psicología 65%.

Hechizos: Una Xana puede conocer cualquier hechizo que no sea de goecia.

Poderes especiales:

Invulnerabilidad: Una xana es invulnerable a todo tipo de daño dentro de su guarida, y no le daña nada salvo la magia fuera de ella.

Crear oro: Todo lo que rodea la xana es de oro, pues tiene el poder de convertir cualquier materia en tal metal sólo tocándolo. Pero si alguien les roba algún objeto pueden transformarlo en lo que era originalmente sólo con desearlo, sin verlo siquiera.

Peine de oro: Como ya se ha dicho, si alguien consigue el peine de oro de una xana, ésta queda convertida en su esclava hasta que logre recuperar el peine. Claro que hará lo posible para engañar al ladrón, incluso mal aconsejándole.



LOS TEMPLARIOS EN AQUELARRE

Segundo avance del Asturias Medievalia, por Ricard Ibáñez

"La caballería del templo de Salomón había nacido en el mayor fervor de las cruzadas, y los sacrificios y austeridades que les imponía su regla, dictada por el entusiasmo y celo ardiente de San Bernardo, les habían granjeado el respeto y aplauso universal. Los templarios, en efecto, eran el símbolo vivo y eterno de aquella generosa idea que convergía hacia el sepulcro de Cristo los ojos y el corazón de toda la cristiandad. En su guerra con los infieles, nunca daban ni admitían tregua, ni les era lícito volver las espaldas aun delante de un número de enemigos conocidamente superiores; así es que eran infinitos los caballeros que morían en los campos de batalla. Al desembarcar en el Asia los peregrinos y guerreros bisoños encontraban la bandera del Temple, a cuya sombra llegaban a Jerusalén sin experimentar ninguna de las zozobras de aquel peligroso viaje. El descanso del monje y la gloria y la pompa mundana del soldado les estaban igualmente vedados, y su vida entera era un tejido de fatigas y abnegación. Europa se había apresurado, como era natural, a galardonar una Orden que contaba en su principio tantos héroes como soldados, y las honras, privilegios y riquezas que sobre ella comenzaron a llover, la hicieron en poco tiempo temible y poderosa, en términos de poseer, (...) nueve mil casas y los correspondientes soldados y hombres de armas.

Como quiera, el tiempo, que todo lo mina; la riqueza, que ensoberbece aún a los humildes, la fragilidad de la naturaleza humana, que al cabo de tantos esfuerzos sobrenaturales, y, sobre todo, la exasperación causada en los templarios por los desastres de la Tierra Santa, y las rencillas y desavenencias con los Hospitalarios de San Juan, llegaron a manchar las páginas de la historia del Temple, limpias y resplandecientes al principio. Desde la altura a que los habían encumbrado sus hazañas y virtudes, su caída fue grande y lastimosa. Por fin perdieron San Juan de Acre, y, apagado ya el fuego de las cruzadas a cuyo calor habían crecido y prosperado, su estrella comenzó a amortiguarse, y la memoria de sus faltas, la envidia que ocasionaban sus riquezas y los recelos que inspiraba su poder, fue lo único que trajeron de Palestina..."

(Enrique Gil y Carrasco. "El Señor de Bembibre", capítulo IV)

Me disculparán los lectores que empiece con esta cita, algo extensa, de uno de nuestros autores románticos más injustamente ignorados, pero creo que nadie como él para expresar el espíritu de la Orden Templaria.

Aunque en la época habitual de Aquelarre (mediados del siglo XIV) la orden lleva ya varias décadas disuelta, es posible encontrar viejos freires templarios en otras órdenes militares, ya que en 1331 se les autorizó a ello. Del mismo modo, los reyes Dionís de Portugal y Jaime II de la Corona de Aragón favorecieron en lo posible a los templarios. El primero fundó la Orden de la Milicia de Cristo, a la que se añadieron casi inmediatamente todos los templarios portugueses. El segundo creó en el reino de Valencia la orden de Montesa, también refugio de viejos templarios, aunque nunca actuó como orden militar.

Abandonando los hechos históricos para meternos en el mundo de Aquelarre, los Templarios mantuvieron amplios contactos con la Cofradía Anatema, esa hermandad de magos "blancos" dedicada a luchar contra el demonio y sus acólitos (y a intentar sobrevivir de los ataques tanto de la Iglesia como de la Fraternitas Vera Lucis). Los templarios, inspirados en su ejemplo, se transformaron de monjes guerreros a magos guerreros, cambiando los rezos y las plegarias por los hechizos y las invocaciones...

Aunque los hubo que se mantuvieron puros, era sólo cuestión de tiempo que muchos de ellos se sintieran atraídos hacia la Goecia, y empezaran a adorar a Satanás...



DRAMATIS PERSONAE

Origen social:

Alta o Baja Nobleza

Mínimos de características

15 en Habilidad, 15 en Agilidad, 15 en Cultura

Limitación de armas y armaduras

Carecen de limitaciones

Competencias primarias

Alquimia

Cabalgar

Conocimiento Mágico

1 Grupo de armas

Competencias secundarias

Astrología

Escuchar

Idioma adicional

Leer y escribir

Mando

Otear

Teología

1 Grupo de armas

Guilleume de Monferrat, frater templi

FUE 15 **Altura:** 1'82

AGI 15 **Peso:** 85 kg.

HAB 20 **Edad:** 19 años

RES 20 **Apariencia:** 17 (Normal)

PER 15 **RR:** 25%

COM 5 **IRR:** 75%

CUL 15

Armas: Espada 85% (1D8+1D4+1), Ballesta 55% (1D10+1D4)

Competencias: Alquimia 45%, Cabalgar 45%, Castellano 30%, Conocimiento mágico 50%, Escuchar 40%, Idioma árabe 25%, Otear 40%, Teología 25%, Tregar -10%

Hechizos: Arma invencible, Ignorar el dolor.

Rasgos de carácter: Excepcionalmente hábil, Extranjero (francés), Vértigo

REINOS Y LENGUAS DE ESPAÑA: IDIOMAS Y CORONAS EN LA ÉPOCA DE AQUELARRE

por K. Lobo Solitario

*Un interesante artículo sobre los reinos y sus lenguas, en la península ibérica de la época.
Tus Pjs lingüistas van a disfrutar.*

Introducción

Es evidente que el manual básico de Aquelarre presenta un considerable hueco en lo que a nacionalidades se refiere, mostrando la Historia a este respecto de forma un tanto sesgada. De igual modo, este vacío se hace especialmente patente en el apartado lingüístico, ofreciendo tan sólo el castellano y las lenguas actualmente reconocidas como co-oficiales en sus respectivas autonomías, e ignorando así la amplísima riqueza y variedad filológica del territorio español.

Comprendo el deseo del autor de ofrecer unas reglas básicas y fáciles de emplear, limitando, para evitar confusión, el apartado idiomático al actual panorama; no obstante, también creo que un compendio filológico más complejo y cercano a la realidad de la época aportaría mayor riqueza y sabor a las partidas. Tampoco quiero olvidarme de quienes juegan en la época de Rinascita y, mucho menos, de nuestros vecinos de "al otro lado del charco", por lo que el apartado de las lenguas contempla también las familias indígenas que los conquistadores hallarían al llegar al Nuevo Mundo, así como las lenguas oriundas de los esclavos africanos.

Por otra parte, han sido añadidos varios reinos y nacionalidades más, incluyendo unas breves indicaciones históricas sobre su origen y desaparición frente a otra potencia mayor.

Huelga decir que, debido a la complejidad de temas como los presentados, la información siguiente no está exenta de errores y vacíos en los datos, pretendiendo ser únicamente una mera guía orientativa. Por lo general, se han obviado algunos reinos cuyo periodo de existencia no fue demasiado extenso o que durante un tiempo cambiaron de corona a corona continuamente, así como determinados dialectos rodeados de una considerable polémica sobre su familia lingüística originaria.

Por tanto, aquellos jugadores y directores de juego que deseen profundizar en el contenido presentado deberían acudir a fuentes de información más completas y especializadas.

Reinos, coronas y otros territorios

Resulta harto complejo ofrecer un listado completo de los numerosos cambios políticos sufridos por el territorio peninsular, dado que éste bien podía verse alterado de año a año: las fronteras no estaban claramente definidas y el dominio de una u otra región se encontraba en continua disputa entre los monarcas, distando mucho las fronteras de estar tan perfectamente marcadas como en la actualidad (siendo los califatos árabes los dominios mejor delimitados).

Por ello, para poder hacerse una idea del área comprendida por cada reino, se ofrece una aproximación general a las provincias o autonomías que componen la España moderna (resulta imposible - y poco práctico - un listado completo ciudad por ciudad).

Por lo general, toda la información relevante del reino se muestra en el primer siglo en que éste aparece en el presente documento, si bien en su última reseña también se presentan otros datos referentes a sus años finales (como la fecha y causa de su desaparición u absorción por otra corona).

Cabe referir que, pese a la integración de unos reinos bajo coronas más poderosas, era común que cada región anexionada mantuviese diferentes cortes, fueros, leyes y monedas.

Los territorios en **negrita** indican los principales reinos del siglo, es decir, los dominantes en el periodo que comprende.

Aquellas regiones que en el siglo referido acabarán siendo absorbidas por otro reino mayor, están subrayadas.

Siglo XIII

Aragón: surgió en torno al siglo VII-VIII como la Marca Hispánica fundada en la zona pirenaica por el Imperio Carolingio (siendo, en este contexto, "marca" un sinónimo de "frontera"), si bien como Reino propiamente dicho no fue fundado hasta el siglo XI.

Algo más de cien años después (siglo XII), mediante nupcias, el Reino de Aragón quedaría unido al Condado de Barcelona (pasando el territorio a ser una Corona) y, con el paso del tiempo, se conquistarían y repoblarían los futuros reinos de Mallorca y Valencia (siglo XIV), así como Sicilia, Córcega, Cerdeña, Nápoles, y ducados como Atenas y Neopatria (entre los siglos XIII a XV). Ésta corona también lograría tomar el Reino de Murcia, aunque poco tiempo después acabaría siendo cedido a Castilla.

Unido a Navarra durante un tiempo, el Reino de Aragón influyó de forma considerable algunos fueros y dialectos vascos.

☞ Se corresponde con las actuales comunidades de Aragón, Cataluña, Islas Baleares y Valencia.

Castilla:

Castilla: habiendo surgido en torno al año 800 como condado vasallo del reino leonés, sus primeros habitantes se encontraban afincados en Vizcaya pero fueron desplazándose al oeste, hacia territorio actualmente cántabro (la zona llamada Bardulia), y más tarde, siguiendo el itinerario de la Reconquista, hacia el sur.

Logrando crecer en poder y territorio, se convertiría en un nuevo reino tras independizarse de León, al que posteriormente acabaría absorbiendo. Pero León fue tan sólo el comienzo pues, con el paso del tiempo, mediante nupcias y guerras, Castilla aglutinaría el resto de monarquías de la Península y medio mundo más allá.

☞ Se corresponde con las actuales comunidades de Cantabria, La Rioja (ésta última influenciada por el Reino de Navarra) y parte de Castilla y León, más Castilla-La Mancha y Madrid (que formaban la llamada Castilla la Nueva, sucesor directo del Reino taifa de Toledo), y también Murcia (que pasaría a manos de Aragón o de los musulmanes de tanto en tanto).

León: heredero directo, por expansión, del Reino Astur (o Reino de Asturias) surgido en el siglo VIII y que con el tiempo fue expandiéndose hacia el sur, dando paso al Reino de León (puesto que fue a dicha ciudad donde se trasladó la capital), ganando territorio a los musulmanes e integrando otros reinos más pequeños, como el de Galicia.

Al fin acabaría absorbido por el Reino de Castilla (antaoño Condado del propio Reino de León) en torno a 1230. Ésta anexión, sin embargo, no sería bien aceptada por los leoneses, que durante los siglos siguientes lograron de nuevo su independencia durante breves periodos de tiempo.

☞ Se corresponde con las actuales comunidades de Asturias, la zona oriental de Castilla y León, Galicia, Extremadura (que conformarían Castilla la Vieja, tras la unión y junto con Cantabria). Se considera que la Cordillera Central es la frontera geográfica entre ambas Castillas, la Vieja y la Nueva.

Granada (*Garnatha*): fundado en 1238, se mantuvo como el último reino musulmán de la Península Ibérica. Feudo amigo de sus vecinos cristianos, a la larga se vio obligado a rendir tributo a los mismos para poder mantener la independencia.

☞ Se corresponde con la actual Andalucía, exceptuando la provincia de Huelva y parte de Jaén.

Navarra: llamado también Vasconia ("territorio de los vascos"), se formó al expandirse el originario Reino de Pamplona. Éste último consistió en una región alzada desde el siglo VIII contra la autoridad francesa y la dominación islámica (siendo en un principio la familia regente conversa al Islam, a cuyos seguidores más tarde traicionaría).

Su consolidación definitiva data de principios del siglo IX, tras haberse expandido a lo largo del tiempo por norte (Pirineos), sur (algo más allá del río Ebro), este (fronteras de la corona aragonesa) y oeste (Vascongadas).

Comenzando su declive en torno a esta época al haber quedado impedida su expansión frente al progreso de Castilla y Aragón, desde este siglo hasta casi su anexión a Castilla todos los monarcas serían de procedencia francesa, debiendo en ocasiones rendir vasallaje a la propia corona de Francia.

☞ Se corresponde con las actuales regiones de País Vasco, Navarra y Pays Basque (País Vasco francés). También tuvo una considerable influencia en La Rioja.

Portugal: reino independizado de Galicia en 1143 que creció hacia el sur, conquistado a las fuerzas islámicas la zona occidental del Reino taifa de Badajoz.

Sus fronteras apenas variaron con el transcurrir de los siglos, aunque los pueblos colindantes con otros reinos cristianos serían motivo de continua disputa, no siendo raro que pasasen de Portugal a Castilla (u otras coronas) de cuando en cuando.

Siglo XIV

Aragón

Castilla

Granada (*Garnatha*)

Navarra

Portugal

Siglo XV

Castilla:

Aragón: la Corona queda unida con el Reino de Castilla en 1516 por las nupcias entre los Reyes Católicos, aunque la unión no se considera efectiva hasta que reina su nieto (mediados del siglo XVI).

Granada (*Garnatha*): conquistado por una alianza castellano-aragonesa en 1492, durante algunos años pertenecería a la Corona de Aragón, para finalmente pasar a ser propiedad de Castilla en 1515.

Con la toma de Granada, la Reconquista se da por concluida, dado que el soberano de dicho reino era el último monarca islámico que aún quedaba en la Península Ibérica.

No era extraño que durante el siglo siguiente este territorio fuese llamado Castilla la Novísima.

Navarra

Portugal

Siglo XVI

España (Castilla): ocupado definitivamente el territorio peninsular bajo la corona cristiana, la poderosa Castilla comienza la anexión de reinos vecinos más débiles, así como a extender su dominio más allá de los mares.

En cualquier caso, no sería hasta principios del siglo XVIII cuando se unificarían definitivamente los diversos reinos, estableciéndose España como única entidad política: hasta entonces, muchos territorios mantendrían instituciones y leyes propias, aún estando supeditados a la Corona.

Canarias: iniciada la conquista de las islas a principios de siglo (1402), no sería hasta finales de 1497 que este territorio quedaría anexionado a la Corona de Castilla, si bien también lo ambicionaba Portugal.

Debido a su lejanía de Europa y el origen de sus aborígenes, se desarrolló en el archipiélago una cultura propia que merece la pena reseñar: la sociedad de los nativos (de probable origen berebere) solía estar dividida en tres clases sociales que, en términos europeos, equivaldrían a: noble (varias categorías), villano (pueblo llano) y servidor soldado, todos ellos bajo el mando de un monarca. Dependiendo de la isla, el sistema de castas podía consistir en las tres clases mencionadas o ser más complejo.

Su nivel tecnológico suele ser enmarcado en el de la Edad de Piedra, e incluso llegaron a olvidar las artes marineras, quedándose estancados en la isla a que llegaron originariamente. Eran principalmente pastores, agricultores, pescadores y artesanos, y la riqueza de cada individuo se determinaba principalmente por el número de cabezas ganaderas en posesión.

Se recomienda que los PJs nacidos en este lugar sean de nacionalidad castellana (o cualquier otra etnia repobladora), dado que casi la totalidad de los nativos desaparecieron durante y tras el periodo de conquista (en algunas islas sobrevivieron poco más de un centenar de individuos, habiendo originalmente varios millares), junto con sus costumbres y lenguas. Nada impide, en cualquier caso, crear un personaje de etnia castellana (u otra de repoblación cualquiera) que sea mestizo y conozca el idioma y las tradiciones locales (siendo su nacionalidad la de canario).

Navarra: una pequeña porción del norte sería entregada a Francia, mientras que la mayor parte del territorio sería absorbido en 1512 por la Corona de Castilla (aunque hasta 1515 no le pertenecería por derecho), tras años de guerras civiles.

Se permitió a este territorio mantener una más que considerable autonomía (moneda y leyes propias, dispensa de impuestos y servicio militar...), siendo regido por un virrey que actuaba en nombre del monarca castellano.

Nueva España: se entiende por este nombre y varios más (Nuevo Mundo, Indias Occidentales...) todo el territorio americano conquistado por la corona castellana, aproximadamente desde Centroamérica hasta América del Sur y parte del Norte... en pocas palabras, los hasta entonces imperios precolombinos (y algo más).

Portugal: en 1580, nupcias mediante, Portugal queda anexionada a Castilla. Habría de pasar algo más de medio siglo (1640) hasta recuperar su total independencia.

Familias lingüísticas, lenguas y dialectos

Resulta difícil (por no decir imposible) ofrecer un listado exacto e inamovible con las lenguas y poblados concretos en que se habla cada dialecto: debe tenerse en cuenta que las lenguas no son algo artificial e inmutable (pese a las normativas lingüísticas), sino que están en continua evolución, cambiando y mezclándose unas con otras a medida que la inmigración y el intercambio cultural hace efecto. De este modo, los romances *gallego* y *asturiano* son idiomas muy similares entre sí y apenas presentan problemas de entendimiento; en cambio, el criollo *palanquero*, a pesar de tener base castellana, resulta prácticamente ininteligible para alguien que hable *castellano* pero no conozca dicha lengua.

Por ello, la lista que sigue a continuación tiende a ser lo más global posible, aunque ofrece una idea aproximada del número de dialectos y hablas derivadas. Lejos de ser un listado completo (que podría extenderse a lo largo de varias páginas), sólo pretende sentar una base sobre algunas de las hablas más conocidas con que podrán topar los PJs a lo largo de sus viajes por el dominio de las coronas españolas (y vecinas) durante las épocas que comprende el juego

En la clasificación, las hablas **en negrita** se refieren a una familia lingüística, mientras que aquellas *en cursiva* son una forma dialectal o derivada: quienes prefieran simplificar se limitarán a usar los idiomas "globales" (**familia** marcada en negrita), pero a directores de juego y jugadores se deja abierta la posibilidad de hacer más completo (¡y complejo!) el juego diferenciando claramente los distintos dialectos (*en cursiva*).

Lenguas de la Península Ibérica e Islas Baleares (*Aquelarre* y *Rinascita*)

(*Yenwa d'*) **Alyamía** o **aljamía**. Popularmente llamado "*mozárabe*", se trata de una lengua romance surgida bajo dominio musulmán, derivada del *latín* medieval vulgar (*castellano visigótico*) con una fuerte influencia semítica.

Exclusiva de Granada pero hablada por mozárabes, y también judíos y muladíes[#], e incluso conocida entre la nobleza (el califa y los cadíes).

Dado que el *arábiga* constituía la lengua culta, no era raro que las *yenwas d'alyamía* se considerasen como "de segunda clase".

[#]*muladí*

cristiano convertido al Islam, o bien, mestizo de cristiano y musulmán de religión islámica

Árábigo o **árabe** (en la época de *Aquelarre*, el primer término es más correcto). Hablado desde la época clásica, comenzó a escribirse en el siglo VI, y experimentó una considerable difusión por medio de la religión islámica -incluso entre pueblos no árabes.

Los judíos de Granada adoptarían esta lengua mezclada con términos hebreos, dando lugar al dialecto *judeo-arábigo* (que podía ser escrito de forma hebraizada o arabizada, siendo ésta última grafía la más usada).

Aragonés o *fabla* o *navarro-aragonés* (debido a la primitiva dependencia aragonesa respecto al Reino de Navarra). Nacido en el siglo VII como dialecto latino con una fuerte base vascona, y difundido en los siglos XIII y XIV por la repoblación en los nuevos territorios conquistados. Sería finalmente absorbido en las cortes por el *castellano* a principios del siglo XV hasta quedar como lengua propia de las clases bajas. Tras la anexión del Condado de Barcelona, el *atalán* influiría en el léxico, contribuyendo también la lengua castellana en el posterior desarrollo de la *fabla*. Hablado en diversos dialectos repartidos por el Reino de Aragón, la zona interior del Reino de Valencia (pasado el tiempo acabaría por difuminarse con el *castellano*) y parte de la franja fronteriza con Francia.

Asturleonés: de origen en el *latín* vulgar y consolidado a principios del siglo X en Asturias, en el reino leonés, se extendía en forma de diversos dialectos desde la costa norte de la Península hasta al norte de Al-Andalus; siendo una de las primeras lenguas romances hablada en las cortes ibéricas. Llegada la época de la unión entre Castilla y León, y por imposición del *castellano*, ésta lengua empezó a ser abandonada por la nobleza y asociada con las clases bajas; hasta tal punto que el *asturiano* pasaría a ser más conocido por el nombre de *bable*, que significa “balbuceo”, término que probablemente fuese usado con un sentido muy despectivo por el bando castellano, siendo por ello muy raro que un astur lo use para referirse a su lengua.

Asturiano: dialecto original, propio del Reino de Asturias.

Leonés: dialecto propio de la primitiva zona leonesa (actuales provincias de León y Zamora).

Extremeño: hablado por los repobladores leoneses en el sur de Extremadura y la Transierra Leonesa (actuales Salamanca y Cáceres, respectivamente), también en Badajoz (pasando a ser un habla de tránsito con el *castellano* a partir del siglo XVII). Influenciado semánticamente por el *portugués*, de los principales dialectos asturleonéses, probablemente sea el que mejor conservaría los arcaísmos latinos con el paso del tiempo.

Mirandés: legado lingüístico dejado en el nordeste de la actual Portugal, cuya principal lengua influiría semánticamente en este dialecto. Esta región perteneció, durante el periodo medieval, al Reino de León.

Montañés: hablado en Cantabria, más cercano al *castellano* que otros dialectos asturleonéses. Hay quien lo considera el posible origen de la lengua castellana.

Castellano o *español*. Surgido en el siglo IX en la frontera oriental del Reino Astur, donde montañeses y vascos lo hablaban como un dialecto del *latín* (aunque también hay hipótesis sobre que fuese un dialecto *asturleonés*).

Empleado como habla diplomática en la corte europea y como lengua franca en el dominio de la Corona de Castilla (Península Ibérica e islas, América del Centro y Sur...).

De léxico muy influido por el *griego* pasado por *latín* (especialmente a partir del Renacimiento) y, en menor medida, por el *euskera* (idioma del cual tomaría también algunas bases fonéticas), el *árabe*, términos germanos y otras lenguas, posteriormente americanismos e italianismos.

A partir del siglo XVI, coincidiendo con la expansión de la corona (y lengua) castellana por el Nuevo Mundo, y con un creciente interés por estudiar y divulgar la lengua (lo que incluye diversas gramáticas y diccionarios), comienza a preferirse la denominación “*español*”.

A pesar de contar con diversos dialectos, las principales diferencias se encuentran en el léxico (influenciado por las lenguas vecinas), tan sólo se harán dos incisos al respecto:

Ladino o (*d*)*judezmo* o *judeo-castellano*. Lengua derivada del *castellano* hablada por la comunidad sefardí que, aunque gramaticalmente no varía demasiado de dicho romance, posee diferencias sustanciales en fonética y léxico.

No debe confundirse con el *ladino* hablado en Italia, una lengua reto-romance.

Murciano: hablado en el Reino taifa de Murcia, se formó por un sustrato *mozárabe* fundido con el romance *castellano* (de donde también surge buena parte del léxico) de mediados del siglo XIII. Si bien casi la

mitad de la semántica y algunos rasgos fonéticos proceden del *catalán*, y también hay palabras de origen *aragonés*.

Catalán (/balear/valenciano): se considera que surgió entre Andorra y el Ampurdán, en los Pirineos, procedente de los comerciantes romanos del antiguo Imperio; habiéndose separado definitivamente en forma de nueva rama del idioma *occitano* en torno al siglo XIII. Conociendo su época de máximo esplendor entre los siglos XII a XV, al igual que el *gallego* comenzaría a perderse a partir del siglo XVI.

Existe mucho debate al respecto, afirmando algunos que se trata de una misma lengua con mínimas variantes locales, mientras que otros prefieren considerar la catalogación de múltiples dialectos inteligibles entre sí pero con identidad propia, a pesar de partir de un tronco común (así, el catalán Joan Bonlabi diría tras una traducción al *valenciano* que dicha lengua le resultaba «*peregrina y extranjera*»), e incluso hay teorías que afirman que se trata de distintos romances que, con el paso del tiempo, han acabado por asemejarse. En la clasificación siguiente se tendrá en cuenta la segunda posibilidad.

Balear: hablado desde principios XIII aproximadamente, se dice que fue llevado al Reino de Mallorca (actuales Islas Baleares) por los repobladores catalanes.

Catalán: surgido del *latín* vulgar (¿del *occitano*?) alrededor del siglo IX en la zona pirenaica, se fue extendiendo hacia el sur a medida que avanzaba la Reconquista cristiana, si bien el término *catalán* como tal no sería comúnmente usado hasta el siglo XIII.

Por otro lado, la mayor parte de los escritores catalanes no usarían esta lengua durante la Edad Media, sino el *provenzal* (dialecto *occitano*).

Valenciano: llevado al recién conquistado Reino de Valencia a mediados al siglo XIII, adaptaría a su léxico muchos arabismos de los musulmanes a quienes se les permitió quedarse a vivir.

A diferencia del *catalán*, el *valenciano* gozaba de amplia aceptación entre los literatos, conociendo antes que la lengua castellana su propio siglo de oro; e incluso realizándose el primer libro editado mediante imprenta en España (1475) en esta lengua.

También se hablan diversos dialectos en las zonas fronterizas de los reinos de Murcia y Aragón, en los Pirineos franceses y en algunas aldeas italianas. De igual modo, entre el pueblo hebreo surgió el *judeo-catalán* en la zona oriental.

Galaico-portugués: surgido en el norte del río Duero, la distinción entre los dos grandes grupos (*gallego* y *portugués*) surge a finales del siglo XIV, cuando la nobleza castellana obtiene el poder en el noroeste de la Península, quedando Portugal como reino independiente. De este modo, la nueva lengua hablada en las cortes influiría cada vez más en el desarrollo del *gallego*, siendo el dialecto *portugués*, comparativamente hablando, un dialecto más conservador y autónomo.

Gallego: conocido en la región de Galicia, el norte del reino portugués y la frontera occidental del Reino de León (éste último en forma de hablas de tránsito), se consolida definitivamente en torno al siglo XII y comienza su declive alrededor del siglo XVI, relegándose su uso a las clases bajas.

Portugués: hablado desde el siglo IX principalmente en el Reino de Portugal, pero también en la franja occidental de la Transierra Leonesa en forma dialectal, y posteriormente en algunas regiones del Nuevo Mundo y diversas colonias en África y Asia. Palabras de estas tierras pasaron a engrosar el léxico portugués a medida que dichas zonas eran descubiertas y colonizadas.

La etnia judía de este reino hablaba *judeo-portugués*, que obviamente es el equivalente al *ladino castellano*.

“(A) *Fala*”: también llamado *xalimegu o*, en un sentido despectivo, *chapurreáu*. Se trata de un *galaico-portugués* influenciado por el *asturleonés* y caracterizado, frente a los dos grandes grupos lingüísticos, por mantener el cierre de vocales O e I aún con el paso de los siglos.

Hablado en el Valle de Jálima (o “Xálima”) en el noroeste de la Transierra Leonesa (actual Cáceres) y parte de la Portugal fronteriza con dicha zona. Aunque en cada pueblo se da un subdialecto, son lo suficientemente inteligibles (y similares) entre sí como para no necesitar diferenciación en términos de juego.

Euskera o *euskara* o *vascuence*. De orígenes confusos, se trata de un idioma prerrománico asociado a los pueblos anteriores a la dominación imperial, sin apenas expresión escrita. Fue influenciado por el *latín*, el *castellano* y, en menor medida, el *francés*, a medida que se precisaba de palabras para denominar nuevos conceptos y objetos.

Se considera que en la Edad Media existían al menos una docena de dialectos, posiblemente más; y aunque la inteligibilidad puede ser complicada en ocasiones, en términos de juego no se hará distinción dialectal.

griego: aún más ajeno para el vulgo que el *latín*, esta lengua era estudiada por los sacerdotes para permitir la lectura y estudio de textos relacionados con su oficio.

Hebreo: al igual que el *latín* y el *griego*, se trata de una lengua muerta conocida por los rabíes, quienes la empleaban como habla litúrgica.

Langue d'oïl: romance, o más propiamente familia de romances, surgidas en la zona norte de Francia y otras regiones cercanas.

Influenciada por las lenguas nativas de algunas tribus germanas (en especial los francos), posteriormente daría lugar al *francés*.

Latín: desconocido por el pueblo llano, era usado exclusivamente por el clero y conocido por las clases altas, siendo aprendido también por escribas y otros individuos cuyo oficio precisase de pluma y papel.

Occitano o *langue d'oc*: romance hablado desde el siglo IX en el tercio sur de Francia y empleado por escribas en el dominio aragonés, si bien serían los trovadores quienes la harían popular. Fue lengua literaria en los siglos XII a XIV.

Como más adelante sucedería con otras lenguas minoritarias al extenderse el *castellano*, en el país vecino el *occitano* comenzaría su declive alrededor del siglo XIV al imponerse la lengua francesa norteaña (*langue d'oïl*).

Otros lenguajes: lenguas canarias, nativo-americanas, coloniales y comerciales (exclusivo para *Rinascita*)

Germanía: este es un caso especial, tratándose de jergas empleadas por los bribones que no desean que los secretos de su conversación queden al descubierto.

No existe un habla de germanía universal (un idioma como tal), sino un léxico reservado a quienes practican la profesión.

Lenguajes de Canarias

Guanche: dialecto de la rama *berebere* hablado por los nativos del pueblo homónimo que vivían en las islas antes de la llegada y conquista de los castellanos. Se decía entre los cristianos que crearon su idioma al haberseles cortado las lenguas.

Dialectos: a grandes rasgos, *uno por cada isla*, si bien hay documentos de la época que hablan de lenguas distintas dentro de una misma isla.

Silbo gomero: no se trata de una lengua fonológica (hablada), sino de una técnica de comunicación en la que se emplean boca, dedos y manos (éstas últimas a modo de bocina), y que puede oírse a distancias cercanas a los tres kilómetros.

Ideada por los aborígenes primitivos de La Gomera para salvar el arduo releve isleño, fue más tarde aprendida por los castellanos de clase baja (fundamentalmente pastores) que hicieron de la isla su nuevo hogar en torno al siglo XVI.

Por motivos obvios, esta lengua no puede ser leída/escrita.

Idiomas comerciales (principales)

Papiamentu: usado en las colonias holandesas de las islas Antillas. Con base afro-portuguesa bastante influenciado por el *holandés*, su léxico está compuesto principalmente de palabras castellanas y portuguesas, ampliado con glosario *neerlandés*, *francés*, *inglés*, *arahuaco* y diversas hablas africanas.

Tres dialectos (uno por isla): *papiamen* (Bonaire), *papiamento* (Aruba), y *papiamentu* (Curaçao).

Patois o patwah. En el contexto de juego, modalidad lingüística usada en las colonias francesas (ej.: Martinique, Dominica...), de base franca y aderezada con numerosas palabras inglesas, españolas, indias y africanas, principalmente. Es también la lengua franca de los bucaneros.

No debe confundirse esta lengua criolla con "patois" como término genérico.

Pidgin english: usado en las colonias y dominios ingleses por esclavos y con los extranjeros. Con base gramatical inglesa, su semántica está influenciada por el *castellano*, el *francés* e incluso cuenta con palabras indias y africanas.

Existen algunos otros *pidgin*, de base francesa principalmente.

Idiomas indo-americanas

Familia **arawak** o **arahuacana:** lenguas indígenas de Pequeñas Antillas, costas de Guayana y el occidente del golfo de Maracaibo.

Dialectos: más de *setenta*, divididos en tres grupos.

Familia **caribe:** hablada en especial al norte del Amazonas por los indígenas de Venezuela y Colombia, Antillas, Brasil y Guyanas.

Dialectos: en torno a *medio centenar*.

Familia **chibcha** o **muísca:** empleada por los indios urabá, sinú, chibcha y cohiba, desde el golfo de Maracaibo hasta el istmo de Panamá (en resumen, la mayor región ocupada por los imperios inca y azteca).

Dialectos: cerca de una *treintena*, divididos en dos grupos principales y varios subgrupos.

Familia **maya:** perteneciente a las culturas maya y otras relacionadas, se extiende por Honduras, Nicaragua y el istmo de Panamá. Posee una nutrida cantidad de obras literarias, escribiéndose complejos códigos en edificios, cerámica y papel incluso antes de la llegada de los españoles.

Dialectos: algo más de *veinte*, que se cree derivaron de una lengua común.

Revisión y ampliación de reglas

Nacionalidades, grupos étnicos y lenguajes

Se mantienen las reglas del manual básico en lo referente a limitación de profesiones y clase social según nacionalidad y reino. Respecto a los grupos étnicos, la realidad histórica de los idiomas se simplifica, a grandes rasgos, de la siguiente forma:

Judíos: los judíos, habiendo casi perdido su *hebreo* originario, solían aprender la lengua más común hablada en el reino en que vivían, sazónándola con numerosos términos hebreos; así, en el oriente de la Península se da el *judeo-catalán*, en el centro hablaría *judeo-castellano*, en el oeste *judeo-portugués*, en Granada emplearían el *árabe* hasta dar origen al *judeo-árabe* o bien adoptarán la *alyamía*...

Mozárabes: los cristianos que vivían en Granada (u otras zonas bajo dominación musulmana) mantuvieron una lengua romance, si bien muy influenciada por la semántica árabe y hebrea. Por tanto, hablan la *yenwa d'alyamía*.

Moriscos (árabes): como los judíos, solían aprender el idioma oriundo del reino en que vivían; pero a diferencia de los hebreos, su lengua natal seguía viva y por tanto continuaban hablándola entre sí.

Otros pueblos posteriores a la Edad Media (ej.: canarios, pre-colombinos...) adoptan el idioma *castellano*, influenciándolo con su lengua nativa. A diferencia de los dialectos hablados por los judíos, sin embargo, no son tan comunes los casos en que ambas lenguas se fusionan.

Todos los **no castellano-hablantes**, incluyendo judíos y moriscos y los cristianos de otros reinos (aragoneses, leoneses...) tienen, como se indica en el manual básico, la competencia *idioma: castellano* a un porcentaje de Cultura x2 (como base).

Aragón

Árabe (morisco): *arábigo* 100%, *aragonés* o *catalán* a Culx5, *castellano* a Culx2

Aragonés: *aragonés* 100%, *castellano* a Culx2

Catalán: *catalán* 100%, *castellano* a Culx2

Judío: *judeo-aragonés* o *judeo-catalán* 100%, *hebreo* y *castellano* a Culx2

Mallorquín: *catalán* 100%, *castellano* a Culx2

Valenciano: *catalán* 100%, *castellano* a Culx2

Canarias

Canario: *guancho* 100%, *silbo gomero* a Culx2 (x4 para clase social campesina), *castellano* a Culx2

Castellano: *castellano* 100%, *silbo gomero* a Culx4 si es pastor

Portugués: *galaico-portugués* 100%, *castellano* a Culx2

Castilla

Árabe (morisco): *arábigo* 100%, *castellano* a Culx2

Castellano: *castellano* 100%

Gallego: *galaico-portugués* 100%, *castellano* a Culx2

Judío: *judezmo* 100%, *hebreo* y *castellano* a Culx2

Leonés: *asturleonés* 100%, *castellano* a Culx2

Portugués: *galaico-portugués* 100%, *castellano* a Culx2

Vascón: *euskera* 100%, *castellano* a Culx2

Granada (*Garnatha*)

Árabe: *arábigo* 100%, *castellano* a Culx2

Judío: *judeo-arábigo* 100%, *hebreo* y *castellano* a Culx2

Mozárabe (cristiano): *alyamía* 100%, *arábigo* y *castellano* a Culx2

Navarra

Castellano: *castellano* 100%

Vascón: *euskera* 100%, *castellano* a Culx2

Nueva España (América)

Castellano: *castellano* 100% o una lengua regional (*aragonés*, *asturleonés*, *catalán*, *gallego*...) y *castellano* a Culx2

Indio: 1 familia indo-americana según región de origen 100%, *castellano* a Culx2

Judío: *judezmo* 100%, *hebreo* y *castellano* a Culx2

Portugués: *galaico-portugués* 100%, *castellano* a Culx2

Portugal

Judío: *judeo-portugués* 100%, *hebreo* y *castellano* a Culx2

Portugués: *galaico-portugués* 100%, *castellano* a Culx2

Además, determinadas **profesiones** (manual básico) obtienen idiomas adicionales a aquellas que su región natal les concede, a modo de competencias (primarias = P, secundarias = S):

Alquimista: *latín* (p), *griego* (s)

DRAMATIS PERSONAE

Clérigo: *latín* (p), *griego* (s), 1 idioma adicional (s)
Comerciante: 1 idioma adicional (s)
Cortesano: *latín* (p), 1 idioma adicional (s)
Escriba: *latín* (p), 1 idioma adicional¹ (s)
Goliardo: *latín* (s)
Juglar: *occitano*² a Culx3
Ladrón (y otras profesiones): *germanía*² a Culx3 (sólo Rinascita)
Marino: 1 idioma adicional³ (s)
Pastor (sólo en Canarias): *silbo gomero*² a Culx4
Pirata: 1 idioma adicional³ (s), *patois*² a Culx3
Rabino (suplemento *Sefarad*): *hebreo* (p), *árabe* (s), *latín* (s)
Ulema o **alfaquí** (suplemento *Al-Andalus*): *griego* (s), *latín* (s)

¹ si el personaje es originario de Aragón, se aconseja *occitano*
² adicional a las competencias básicas de profesión
³ en Rinascita se aconseja que sea una (cualquiera) lengua comercial

Regla opcional para Rinascita: dado que en esta época comienza el declive de las lenguas regionales en favor del *castellano*, puede que el director de juego prefiera limitar su conocimiento como habla natal a personajes de clase social campesino o villano, pasando la nobleza y la burguesía a tener el *castellano* al 100% y la lengua local (*asturleonés, catalán, euskera, gallego...*) a Culx2.

Grado de conocimiento de un idioma

Es obvio que la diferencia entre un hablante nativo y alguien que apenas acaba de comenzar a estudiar un idioma hasta entonces desconocido puede resultar abismal. Entonces ¿cómo medir la fluidez de un personaje con una determinada lengua?

Aquí sigue una indicación general sobre el grado de soltura con habla:

10% ideas simples, frases básicas; sólo hablado	80% se pierde el acento, además de poderse reconocer formas dialectales
25% chapurreo: conversación básica y entrecortada, frases simples; conoce el alfabeto y puede leer y escribir a un nivel muy básico	100% dominio absoluto del idioma, incluso conoce en cierta profundidad algunos dialectos
50% nivel de complejidad de las frases como un nativo de clase baja, pero con acento extranjero; leer y escribir con cierta soltura	100%+ a partir de aquí, el personaje empieza a dominar diversos dialectos como un nativo
60% el acento se disimula, el nivel lingüístico es el equivalente a un nativo de clase media; puede leer y escribir a la perfección	

Número de idiomas aprendidos

La limitación al número de idiomas que un P(N)J puede aprender viene determinada por su CON y CUL. Un personaje con base 20 o menos (ej.: CUL 10 + CON 10; CUL 5 + CON 10, CUL 5 + CON 5) podrá hablar su lengua materna y otras 2 adicionales.

A partir de aquí podrá aprender (hablar, leer y escribir) 1 idioma más por cada 5 puntos en cualquiera de dichas características; de tal modo que un personaje con base 40 (CUL y CON al máximo teórico) podrá llegar a conocer hasta 7 lenguas.

Ejemplos:

CUL 5 + CON 15 3 idiomas
CUL 15 + CON 20 6 idiomas

Aprendizaje de nuevos idiomas

La **germanía** se obtiene gratis si el P(N)J es de clase social baja (villano o campesino) y de profesión relacionada con el pillaje (ladrón, bandido, etc.); jergas de este estilo pueden existir tantas como lenguas tenga el personaje (germanía para el habla castellana, para la valenciana, etc.), pero por simplificación se tratará como una competencia única.

Personajes de clase social superior pueden adquirirlo como si se tratase de un idioma independiente (lo cual les garantiza el conocimiento de este argot para cualquier idioma que conozcan).

Lenguas comerciales y lenguas base: si el personaje posee una lengua comercial y decide aprender uno de los idiomas originarios (ej.: habla *papiamentu* al 30% y quiere estudiar *portugués*), la mitad de su porcentaje se añade como base al % aprendido en la primera lección.

Ejemplo: el anterior personaje que habla *papiamentu* (30%, CULTura 10) recibe con éxito su primera lección de *portugués*. A la base de característica (CUL 10%) se añade el 5% que otorga el aprendizaje, además de un 15% por conocimiento en *papiamentu* (30% /2), dando un total de 30% en la competencia *idioma: portugués*.

Familias lingüísticas y dialectos

Si decide emplearse la opción de los dialectos, es aconsejable reflejar la diversidad lingüística y el influjo de lenguas ajenas en cada jerga mediante una penalización. Por término medio, un -10% es más que suficiente, hasta un máximo de -25% en conversaciones o textos muy "cerrados".

Ejemplo: un personaje que habla *gallego* (60%) se une a la Orden de Alcántara y es destinado a la Transierra Leonesa, cerca de Portugal. Aunque su acento le delata como norteño, no tiene demasiados problemas en comunicarse con los habitantes de la localidad; no obstante, si necesitase leer un texto complejo escrito en la lengua local o hacerse pasar por un nativo (hablando a *fala*), su porcentaje de competencia quedaría reducido a un 50%.

Dejando a un lado preferencias personales, ¿cuándo conviene usar dialectos y cuándo familias lingüísticas a secas?

Por regla general, convendría limitar el uso de dialectos a campañas de larga duración en que los PJs vayan a recorrer buena parte de la geografía peninsular (o mundial, si se juega Rinascita): por ejemplo, en una campaña que se desarrolle a lo largo del Camino de Santiago, donde el encuentro con peregrinos procedentes de cualquier rincón de España sea algo común.

Por el contrario, si la trama de la campaña (o módulos) va a estar centrada en una zona geográfica bastante limitada (esto es, una región concreta de una corona), es mejor dejar a un lado los dialectos y limitarse a idiomas genéricos.

Germanía y lenguas comerciales

La **germanía** y las **lenguas comerciales**, dado que suelen emplearse para el intercambio de ideas básicas y suelen estar especializadas para determinados campos de actividad, pueden aprenderse más rápidamente que otras formas de comunicación. Así, el número de Puntos de Aprendizaje necesarios para subir cada tanto por ciento se reducen a la mitad (o incluso a una cuarta parte si se dispone del rasgo *don natural para aprender idiomas*).

En el caso de las **lenguas comerciales**, si el PJ (o PNJ) conoce los principales lenguajes que sirven de base a un nivel de 50% o más, se considera que puede hablar dicha lengua comercial lo suficientemente bien como para no necesitar gastar Puntos de Aprendizaje en adquirirla como un idioma independiente.

De precisarse alguna tirada, el porcentaje en la lengua comercial será la media de la suma de las lenguas principales que conozca.

Ejemplo: un comerciante trotamundos tiene como destinos preferidos Portugal y Holanda, cuyas lenguas conoce bien (65% en una y 80% en otra).

Viendo en el Nuevo Mundo un excelente destino para su mercancía, decide viajar a las Antillas, descubriendo tarde que no conoce las lenguas locales. Sin embargo, aunque ignora gran parte del

léxico, su conocimiento en *portugués* y *holandés* le ayuda a chapurrear una suerte de algarabía lingüística, y de este modo, entenderse con los colonos del lugar.

Concretamente, su porcentaje en *papiamentu* sería $(65 + 80) / 2 = 72,5 = 72\%$

Fuentes de consulta

Clusty (<http://clusty.com/>)

Lengua y habla: una ayuda pseudos-erudita para Ars Magna (por Pablo Lagartos)

Piratas!! - el juego de rol (publicado por Ludotecnia)

PRomotora Española de Lingüística (<http://www.proel.org/>)

Wikipedia (<http://es.wikipedia.org/> y <http://en.wikipedia.org/>)

...y otras

Agradecimientos especiales

A Lindelion Sireo y Diego de Deza, por sus contribuciones en el apartado lingüístico.

Las reglas sobre el *grado de conocimiento de un idioma* y las indicaciones sobre las *hablas étnicas* (árabe, mozárabe y hebreo) fueron originalmente publicadas en la lista de correos por David (apellido desconocido).



NAVEGANDO HACIA EL NUEVO MUNDO

por Lindelion Sireo

Una extensa vista sobre la navegación en Aquelarre. Ahora no tienes excusa para poner a tus jugadores en alta mar. Se complementa, entre otras cosas, con cuatro nuevas profesiones

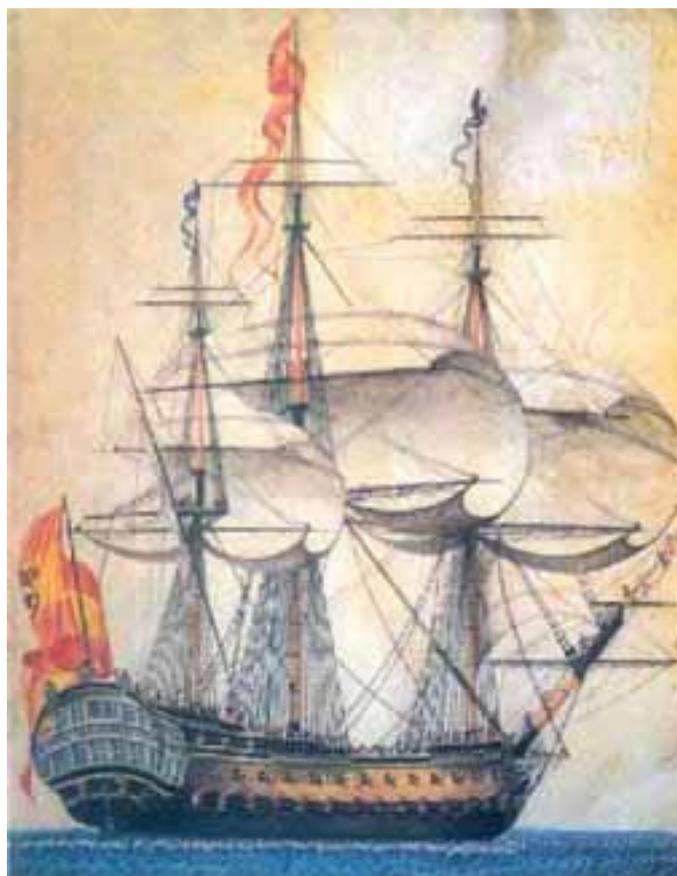
HISTORIA DE LAS EMBARCACIONES

Las naves en la antigüedad

Las sociedades primitivas usaban para trasladarse por el agua, balsas o canoas, cubiertas con pieles o cortezas, y piraguas construidas con troncos vaciados. Las embarcaciones más complejas de este tipo se cubrían con un armazón de madera, formado por costillas y piezas longitudinales, con un forro de tablas de madera delgadas. Los modernos modelos que se utilizan en Europa se desarrollaron a partir de aquellos barcos primitivos que usaron los egipcios y otros pueblos mediterráneos.

Naves egipcias

Los barcos egipcios más antiguos que se conocen utilizaban un armazón de madera cubierto con un tablazón y eran lo bastante grandes para necesitar como mínimo 20 remeros y transportar una carga de varias cabezas de ganado o el peso equivalente de mercancías. La primera fuente gráfica de estas galeras data del 3000 a.C., y lo más probable es que los barcos de esta clase llevaran utilizándose bastante tiempo. Los barcos que ilustran las pinturas egipcias más antiguas estaban equipados con un mástil de dos palos unidos por la parte superior, de la cual colgaban las velas. En los modelos posteriores se utilizaban mástiles sencillos y las velas se izaban mediante rodillos situados en lo alto del mástil. En todas las primeras embarcaciones egipcias se conseguía maniobrar mediante uno o dos remos de maniobra o espadillas que sobresalían a popa de la embarcación. Cuando se utilizaba más de una espadilla para gobernar, se unían entre sí y se accionaban mediante una palanca de mando o caña (de timón).



Naves fenicias

Los constructores más capacitados de los tiempos antiguos fueron los de Fenicia, hacia el 2000 a.C., los cuales no sólo construyeron barcos mercantes capaces de transportar cargas considerables, sino también buques de guerra mayores y más efectivos que cualquiera de los fabricados por sus contemporáneos, los egipcios y los egeos. La construcción más significativa de los fenicios fue el barco redondo: un buque de manga ancha que utilizaba velas en vez de remos y proporcionaba un espacio para el cargamento mucho mayor que las galeras estrechas. Los barcos redondos fenicios navegaron por el mar Mediterráneo y otros océanos hasta las islas Británicas (para comerciar con estaño), y tal vez también se dirigieron hacia el Sur, a lo largo de la costa de África.

Los constructores de barcos fenicios fueron los que desarrollaron las galeras birremas y trirremas en las que los remos se colocaban en dos o tres órdenes.

Naves griegas

El armazón de las galeras griegas se realizaba utilizando madera curvada de forma natural, o con codos. Se construía una superestructura sobre la cubierta de popa para alojar y proteger al capitán y a los oficiales, y en proa, la cubierta se elevaba formando una estructura denominada castillo de proa. Otra característica de las naves griegas eran una serie de cinchas o cinturones de cuerda que se ataban a lo largo de los costados del buque en dirección proa-popa y colocadas de tal forma que podían tensarse mediante una palanca a popa de la nave. Las cinchas tenían una doble utilidad: daban resistencia al buque contra impactos ocasionados al embestir en combate contra otra nave y también servían como viga longitudinal. Las galeras estaban también equipadas con uno o dos mástiles para navegar a vela. Las velas no se usaban cuando la galera entraba en combate. La tripulación de un buque de guerra griego se componía de unos 220 hombres aproximadamente, la mayoría de los cuales se ocupaba de los remos.

Naves romanas

Los romanos desarrollaron muchas clases diferentes de barcos de guerra durante su largo periodo de dominación en el Mediterráneo, sobre todo galeras, las cuales utilizaban puentes para abordar los barcos enemigos y algunas llevaban artillería de catapultas. Para el comercio, los romanos construyeron barcos de hasta 53 m de eslora y 14 m de manga y puntal. Se cree que construyeron barcos todavía mayores para transportar obeliscos de Egipto a Roma. Estos grandes barcos de carga se aparejaban con velas cuadradas en tres palos y podían tener una gavia sobre la vela mayor.

El último desarrollo de la nave romana de guerra fue el dromón, una galera rápida con uno o dos órdenes de remos que se utilizaba en el siglo V. Durante este periodo, y posteriormente, los buques de guerra se fueron mejorando al incorporar varias clases de cubiertas defensivas, hechas de cuero y tejidos impregnados en vinagre para protegerse contra proyectiles incendiarios y explosivos que ya eran parte del armamento naval.

Embarcaciones medievales

Cuando los romanos lograron el control absoluto de las tierras próximas al Mediterráneo, la necesidad de mantener navíos de guerra en esa zona prácticamente desapareció. No existía ningún otro imperio con una armada capaz de enfrentarse a la suya, y la piratería estaba prácticamente acabada. Pero tras la caída del Imperio Romano de Occidente, surgieron nuevas civilizaciones de las ruinas del imperio y reapareció la piratería. Los barcos de guerra volvían a ser necesarios para defenderse de invasiones, proporcionar poderío militar y proteger las rutas oceánicas de comercio.

Los buques en la Europa medieval eran en general galeras romanas, pero utilizaban remos mucho más largos o bayonas. Con frecuencia estos remos medían hasta 15 m y eran accionados por 7 remeros cada uno. A bordo, el espacio que ocupaban se contrapesaba, y se les dotaba de asas; los remeros se situaban en gradas sobre rampas. Para conseguir mayor aprovechamiento de los remos largos, los toletes o escálamos, contra los que se tiraba de los remos, se montaban fuera del casco, sobre una estructura de madera denominada postiza, que se instalaba de forma paralela al eje central del barco. La utilización de postiza también facilita la disposición de los remos en dos o más bancos a cada lado de la embarcación.

Otras mejoras introducidas en la edad media incluían la utilización de un timón permanente colgado del codaste del buque en lugar de las espadillas usadas por los romanos, lo cual proporcionaba una mayor precisión en la navegación y facilidad de viraje. Además, los buques que se utilizaban al final de la edad media se hacían con un franco-bordo mayor (costados más altos desde la línea de flotación) para hacerlos más adecuados y resistentes en mares bravos o tormentosos. De oriente se trajo la vela latina, primera vela triangular, y la brújula comenzaba a utilizarse.

Hasta el final de la edad media no había una distinción clara entre buques de vela de guerra o mercantes. Las embarcaciones de vela se usaban tanto como naves de carga como para la guerra, aunque los buques de remos se dedicaban casi en exclusiva para usos militares. No fue hasta comienzos del siglo XV, cuando diversas naciones empezaron a desarrollar tipos diferentes de embarcaciones para la guerra y el comercio.

Naves bizantinas

A principios de la Edad Media, los bizantinos eran la primera potencia naval del Mediterráneo. El poderío naval era crucial para su supervivencia y para controlar su inmenso imperio; era necesario mantener abierta la entrada de víveres por vía marítima para que fracasara un potencial asedio.

El principal buque de guerra bizantino de principios de la Edad Media era el dromón, descendiente de los antiguos barcos de guerra impulsados a remo, por ejemplo el trirreme. Los dromones eran largos y estrechos, lo que los hacía veloces. Este barco con velas latinas se impulsaba a remo (entre 50 y 200 remeros) y estaba dividido por un mástil. Los dromón



llevaban un pico en la proa para clavarlo en las naves enemigas antes de abordarlas. No solían tener arietes. En el centro, en la popa y en la proa se construían plataformas desde las cuales se disparaban arcos y catapultas contra los barcos enemigos y sus tripulaciones. En un combate típico, primero se intentaba golpear o incapacitar a los barcos enemigos para abordarlos y apresarlos a continuación.

Los bizantinos utilizaban un arma muy efectiva llamada Fuego Griego. Era una mezcla de sustancias químicas que ardían violentamente al entrar en contacto con el aire. La rociaban con mangueras contra los barcos enemigos o la lanzaban por medio de bombas. Se trataba de un arma devastadora para los barcos de madera y resultó decisiva para los bizantinos en las batallas navales contra los árabes. El secreto del Fuego Griego era tan importante y estaba tan bien guardado que se perdió con el tiempo, y hoy en día desconocemos su composición.

Naves mediterráneas

El buque de guerra típico de la edad media fue la galera, perfeccionada por los constructores del área mediterránea, sobre todo por los constructores de Génova y Venecia.

Las galeras variaban en eslora de 30 a 60 m y, por lo general, se impulsaban mediante 20 remos a cada costado, y velas aparejadas en dos o tres mástiles. A partir del siglo XV las galeras se armaban con cañones en el castillo de proa y en la toldilla superior de popa. En los últimos modelos de esta clase de embarcación los cañones se instalaban también para disparar de costado, primero, sobre la borda del buque y, a partir de entonces, a través de agujeros o troneras en la borda. Las galeras de mayor envergadura contaban con tripulaciones de hasta 1.200 hombres.

Naves europeas

Las tribus germánicas que ocupaban el norte de Europa en el año 500, diseñaron diversos tipos de nuevas embarcaciones. El barco de comercio típico era ancho y de calada profunda. En un principio contaba sólo con un mástil, pero se le fueron añadiendo más al aumentar su tamaño. Las tribus del norte lo llamaban knarr. La mayoría de los trayectos comerciales y de exploración de los anglosajones y vikingos se llevaba a cabo en esta clase de navío. Más tarde evolucionó hasta convertirse en una urca, el barco mercante más importante de finales de la Edad Media. Este navío, de profunda calada, se diseñó pensando en una navegación fácil y una gran capacidad de carga.

En el norte de Europa, las batallas navales eran una continuación de los combates terrestres. En la proa y en la popa de las urcas se construían torres de protección que servían como plataformas de tiro para los arqueros. Estos disparaban flechas con el objetivo de incapacitar a la tripulación y a los soldados enemigos. Los barcos se aproximaban e intentaban capturarse mutuamente en un enfrentamiento que podría calificarse de combate cuerpo a cuerpo. Las embarcaciones que surcaban estas aguas no tenían capacidad de hundir a otro navío. Hasta el siglo XIV, cuando hizo su aparición el cañón, no existía un arma capaz de dañar seriamente a los barcos y menos de hundirlos. Un ejemplo sería la batalla naval de Sluys, en 1340, en la que participaron unas 400 urcas inglesas y francesas con grandes contingentes de arqueros y soldados. La batalla consistió en aproximarse para poder disparar y luchar cuerpo a cuerpo.

Los cañones principales se montaban en la popa o en la proa de los barcos. En los laterales se montaban cañones más pequeños que se utilizaban contra las tripulaciones enemigas. El buque inglés Cristóbal de la Torre, que data de 1406, fue el primer buque construido específicamente para llevar armas. Únicamente a finales de la Edad Media, los barcos empezaron a llevar en los laterales cañones que tenían la capacidad de agujerear los cascos enemigos

Los barcos vikingos, drakkar, navegaban impulsados por remos y velas. Se utilizaban más como medio de transporte que como navíos de guerra. Los vikingos no solían luchar desde sus barcos. Cuando lo hacían, unían los barcos para crear una plataforma donde combatir cuerpo a cuerpo. Los barcos vikingos se impulsaron con remos hasta los siglos VIII o IX, cuando al parecer se les añadieron velas. El alcance adicional proporcionado por las velas explica, en parte, por qué los vikingos comenzaron sus invasiones en el siglo IX. El modelo más pequeño de estos barcos, denominado snekkja, tenía 23,8 m de eslora, 5 m de manga y algo menos de 1,8 m de puntal. El barco redondo o skuta, que era ante todo un velero que podía también ser remado, fue el que los vikingos emplearon en sus expediciones a Groenlandia e Islandia, y también fue utilizado por los diversos reyes escandinavos que invadieron las islas Británicas. Los sajones lo adoptaron como defensa contra los invasores.

El curragh irlandés era un barco pequeño utilizado principalmente para el comercio y los viajes entre zonas costeras, pero también podía usarse para navegar por el océano. Este barco estaba construido con cueros de animales estirados sobre una moldura de madera. El cuero era sellado con un aislante para conseguir impermeabilizarlo. Estos barcos, increíblemente ligeros, se propulsaban con una pequeña vela o a remo. Cuando hacía mal tiempo, el cuero de la cubierta podía cerrarse para que el agua no entrara en el barco, llegando a ser relativamente difícil que se hundiera. Los monjes irlandeses exploraron el Atlántico norte en este tipo de embarcación y llegaron a Islandia mucho antes que los vikingos. Se dice incluso que estos monjes llegaron hasta el Nuevo Mundo.

Las Cruzadas provocaron la aparición de barcos nórdicos en el Mediterráneo y el contacto entre marineros y constructores del norte y el sur. Los sureños empezaron a adoptar las características de la urca, incluyendo el casco grande y la vela cuadrada. Los norteños conocieron el compás, el timón de popa y la vela latina.

Naves chinas

Los mejores constructores de barcos de la Edad Media fueron, sin duda, los chinos. El junk familiar de los chinos era muy superior a todo lo que había existido en Occidente durante siglos. Contaban con una excelente combinación de espacio de carga, capacidad de navegación y poderío en el mar. Siendo de hecho una gran caja ligera con fondo plano, el junco carece de tres componentes considerados fundamentales en el resto del mundo: la quilla, la roda y el codaste (elementos elevados en la proa y en la popa). El casco está dividido de forma longitudinal y transversal mediante mamparos o planchas de madera sólidas, formando así compartimentos estancos o herméticos. Estos mamparos, que no se adoptaron en Occidente hasta el siglo XIX, no sólo proporcionan rigidez estructural al barco sino que también lo protegen contra los posibles hundimientos. La falta de quilla se compensa gracias a una pesada espadilla o timón, montado en el eje central a través de un alojamiento estanco en el fondo. El timón puede elevarse o descender. Las velas están compuestas por estrechas bandas horizontales de hilo o de estera, aseguradas cada una a su propia línea o escota de tal modo que cada vela pueda extenderse o plegarse con rapidez.

En 1405, el almirante chino Cheng Ho creó una enorme armada de 25.000 hombres y exploró la mayor parte del sudeste del Pacífico y el Océano Índico. Los gobernantes chinos desdeñaron este hecho y sus descubrimientos. Los mejores barcos que existían en el mundo en ese momento fueron sacados del mar y abandonados a la herrumbre.

CONSTRUCCIÓN DE BARCOS

En los puertos son importantes las atarazanas o dársenas, edificios donde se construyen y reparan barcos. Normalmente se localizan en zonas ricas en madera o donde es fácil conseguirla. Para los cristianos, la madera procedía de la ribera norte del Mediterráneo, y estaba prohibida su exportación a los países islámicos bajo severas penas, como la excomunión en los casos más graves. En la península, por ejemplo, Barcelona se surtía de los Pirineos y Valencia de la madera de la Sierra de Albarracín o de Cuenca. Se utilizaba madera de árboles específicos para cada parte del barco: de abeto para los palos, de madera blanca (pino, abeto) para las planchas y los puentes, y de haya y encina para otras partes del barco. Los árabes solían utilizar la madera procedente de coníferas. Reparar un navío consiste en calafatear el casco introduciendo algodón, brea y sebo, sobre todo, alrededor de los clavos que unen los tablones de madera. También se reparan las velas. En cuanto a la construcción, se empieza bien por el casco, lo que exige mucha mano de obra para sujetar con machos las bordas opuestas, bien por la quilla. Se sigue por el armazón. Es imprescindible tener una idea previa del tipo de barco que se va a construir. Se necesita un árbol largo y recto sobre el que se van colocando, a distancias más o menos calculadas, las



Resumen de terminología Náutica

Aparejo: Conjunto de palos, vergas, jarcias y velas de un buque.

Arqueo: Tonelaje.

Babor: Lado izquierdo de la embarcación, vista de popa a proa.

Banda: Costado de la nave.

Barlovento: Parte de donde viene el viento.

Bauprés: Palo grueso, horizontal o algo inclinado, dispuesto en la proa para asegurar los estayes del trinquete.

Bodega: Espacio interior del casco de un buque, desde la cubierta inferior hasta la quilla.

Borda: Canto superior de del costado de un buque.

Botavara: Palo horizontal, apoyado en el coronamiento de popa y asegurado en el palo de mesana; sirve para sujetar la vela cangreja.

Cabo: Cuerda o maroma para distintos usos.

Cangreja: Vela de forma trapezoidal dispuesta sobre un cangrejo.

Cangrejo: Verga que tiene en uno de sus extremos una boca semicircular por donde se ajusta el palo, de modo que puede correr hacia arriba y abajo de él o girar a su alrededor.

Casco: Cuerpo de la nave exceptuando el aparejo y las máquinas.

Castillo: Parte de la cubierta alta de un buque comprendida entre el palo de trinquete y la proa.

Codaste: Madero grueso opuesto verticalmente sobre el extremo de la quilla inmediato a la popa, y que sirve de fundamento a toda la armazón de esta parte de buque.

Cofa: Plataforma semicircular dispuesta en un palo para facilitar la maniobra de las velas altas y como punto de observación.

Compartimientos Estancos: Cada una de las secciones, absolutamente independientes, en que se divide el interior del buque de hierro, con el fin de conseguir que siga flotando incluso cuando se haya anegado alguna de ellas.

Cuaderna: Cada una de las piezas curvas cuya base encaja en la quilla del buque y desde allí arrancan en dos ramas simétricas, formando como las costillas del barco.

Desplazamiento: Espacio que ocupa en el agua el casco de un buque hasta su línea de flotación.

Escotilla: Cada una de las aberturas que hay en las distintas cubiertas de un buque.

Eslora: Longitud de una nave desde el codaste a la roda por la parte inferior.

Estay: Cabo que sujeta la cabeza de un palo al pie del más inmediato.

Estribor: Lado derecho de la embarcación, vista de popa a proa.

Foque: Cada una de las velas triangulares dispuestas sobre el bauprés.

Jarcia: Conjunto de cabos de un buque.

Línea de flotación: La que separa la parte sumergida del casco de un buque de la que no lo está.

Manga: Anchura mayor de un buque.

Mástil: Palo.

Mayor: Palo central y más alto en los buques de tres palos; mástil que sostiene la vela principal.

Mesana: Palo más próximo a la popa en los buques de tres palos.

Obra muerta: Parte del casco de un barco que está por encima de la línea de flotación.

Obra viva: Parte del casco de un barco que se encuentra bajo el agua.

Palo: Cada uno de los maderos redondos, fijos más o menos perpendicularmente a la quilla de un buque, destinados a sostener las vergas que llevan las velas. Los principales son el bauprés, mayor, mesana y trinquete.

Pantoque: Parte casi plana del casco de un buque que forma el fondo junto a la quilla.

Popa: Parte posterior del buque, en la cuál se forma el timón.

Proa: Parte anterior del buque, con la cual corta las aguas.

Puente: Plataforma estrecha y con baranda, que colocada a cierta altura sobre la cubierta, va de banda en banda, y desde la cual puede el oficial de guardia comunicar sus órdenes.

Quilla: Pieza de madera o hierro que va de popa a proa por la parte inferior del buque y en el que se asienta todo su armazón.

Roda: Pieza gruesa y curva, de hierro o de madera, que forma la proa de la nave.

Sotavento: Parte opuesta a aquella de donde viene el viento.

Timón: Pieza de madera o hierro, a modo de gran tablón, que, articulada verticalmente sobre goznes en el codaste de la nave, sirve para gobernarla.

Tonelaje: Capacidad de un buque; se mide en toneladas de registro de arqueo, que equivalen a 100 pies cúbicos o 2.83 metros cúbicos.

Trinquete: Mástil inmediato a la proa en los buques de tres palos.

Vela: Conjunto de piezas de lona o de lienzo fuerte, cosidas de diferentes maneras, que se amarra a las vergas para recibir el impulso del viento y hacer avanzar la nave. Según su forma y disposición, pueden ser de distintos tipos: áurica, al tercio, cangreja, cuadrada, de abanico, de cuchillo, latina, etc.

Verga: Pieza de madera dispuesta perpendicularmente al palo, en la que se asegura la vela.

varengas que forman las cuadernas. Los grandes se construyen en diques secos y se botan con palancas o rodillos. El calafate dirigía la construcción de barcos, supervisando el trabajo de remeros, herreros, veleros y cordeleros.

Construcción de tingladillo

En el norte de Europa se desarrolló la construcción de tingladillo o imbricada, sobre todo en el siglo IX y especialmente en Escandinavia. En apariencia, las tablas se separaban del tronco utilizando cuñas o se cortaban y ensamblaban sobre la quilla una tras otra, empezando por la traca de aparadura, que es la más baja. En los barcos y buques vikingos del siglo X y posteriormente, todavía se utilizaban ataduras para asegurar las tablas al armazón. Este método de construcción proporcionaba un casco muy flexible y, sin embargo, con una resistencia muy grande. Los lazos o ligaduras se fueron reemplazando por anclajes, éstos por cabillas y más tarde estas últimas por clavos con los que se fijaba el forro de tablas al armazón.

En la construcción de tingladillo las costuras longitudinales del forro se forman solapando o doblando los cantos lo suficiente para permitir una sujeción continua. De esta forma, el forro o tablazón exterior añade resistencia al barco. El armazón se añadía después para conseguir una forma y rigidez adecuadas. En un principio, el armazón se fabricaba cortando madera curvada de forma natural, incluyendo codos de rama o raíz y troncos torcidos.

Construcción con juntas a tope

El entablado liso o con juntas a tope se desarrolló en la región mediterránea y fue una evolución natural de las embarcaciones construidas por los antiguos egipcios. Como en la construcción de tingladillo, la utilización de cabillas o clavijas precedió quizá al uso de anclajes metálicos entre el armazón y el forro de tablas.

El entramado estaba hecho con mamparos o planchas transversales con separaciones casi iguales ligadas a una quilla continua y reforzadas por un par de regatas trazadas de proa a popa.

El problema de fugas en las juntas se solucionaba con alquitrán de madera y material de calafateado tanto en embarcaciones de entablado liso como en las de tingladillo.

Medidas y modelado

Los constructores de barcos primitivos utilizaban a menudo el ancho de la mano, la longitud de su antebrazo y la longitud entre nudillos como unidades de medida. Se utilizaban también palos marcados. Métodos constructivos más avanzados utilizaban gálibos (patrones). Colocaban la quilla, la roda y el codaste sobre picaderos o bloques y se situaba en posición una cuaderna o costilla cualquiera. Los elementos curvos necesarios para la cuaderna se hacían de madera curvada de forma natural o con gálibos, los cuales podían ajustarse para producir barcos de dimensiones variables pero de forma similar. Cuando se colocaba la cuaderna maestra, dos o más listones se aseguraban a cada costado, uno formando la línea de arrufo o borde superior del casco, otro a lo largo de la curva del pantoque (el interior del fondo del casco) y, a menudo, otro en los extremos de las varengas o elementos cortos de la cuaderna que atraviesan la quilla. A veces se colocaban otros listones entre el pantoque y los listones de arrufo, y entre el pantoque y los extremos de las varengas. Se daba forma por separado a cada una de las cuadernas para fijarlas a los listones a intervalos determinados; cuando todas las cuadernas estaban hechas se sacaban los listones y se colocaba el forro de madera. Todas las cuadernas se cortaban de madera curvada de forma natural.

La media maqueta

El desarrollo siguiente en la construcción de barcos fue el uso de los planos y de la media maqueta o medio modelo.

Las secciones se formaban mediante curvas compuestas hechas con compases sobre la maqueta de madera; las curvas longitudinales se realizaban de forma arbitraria siguiendo los mismos principios que gobernaron el uso de los listones. Los diseñadores utilizaban gálibos ajustables con la forma de la cuaderna maestra, por lo que un juego de arcos de cuaderna se podía utilizar cambiando los topes para formar todas las cuadernas; este sistema se llamaba modelado total.

La utilización de la media maqueta en lugar de planos a escala se originó en Europa en fechas tempranas; a finales del siglo XVIII se popularizó el tallado de una maqueta a partir de un bloque sólido de madera como método de diseño en carpinterías de ribera y astilleros. La forma de la maqueta era



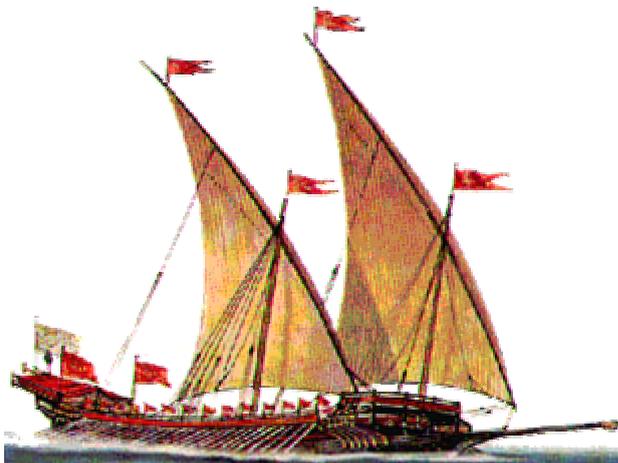
determinada por el juicio y la habilidad del carpintero de ribera. Las secciones para formar los gálibos de las cuadernas, que determinan la forma del casco, se obtenían serrando la maqueta en las posiciones deseadas de cuadernas y trasladando las escalas mediante el trazado de coordenadas de las secciones obtenidas.

TIPOS DE EMBARCACIONES

Embarcaciones medievales anteriores al siglo XV

Galera

La Galera fue un tipo de buque típicamente mediterráneo que tiene su origen en los trirremes romanos. En sus formas definitivas, la galera surge en el siglo XIV y alcanza su apogeo durante el siglo XVII. A diferencia de los trirremes, su casco era más alargado y ligero e iba provisto de castillo de proa y el alcázar en la popa donde se alojaban los oficiales. Su movimiento estaba asegurada por mástiles con aparejo latino, en periodos de viento, y por la fuerza de los remeros, llamados galeotes, durante los periodos de falta de viento y, especialmente, durante las batallas. En éstas, la galera se comportaba como una plataforma de combate que era prolongación del combate terrestre. Cuando las galeras quedaban trabadas, la infantería saltaba al abordaje de la nave contraria. Este fue el origen de la infantería de marina, cuya primera unidad (Tercio de Armada) se creó en España durante el reinado de Felipe II. La última gran batalla en las que las galeras fueron empleadas fue la de Lepanto, donde se puso de manifiesto la inferioridad de las galeras frente a la artillería. Sin embargo, la construcción de tales barcos, en España, llegó hasta 1788, fecha en que se construyó la última galera, siendo desarmada en 1800. Francia, España, Turquía y las Repúblicas de Venecia y Génova fueron los países que más uso hicieron de las galeras.



Drakkar

La presencia de los barcos escandinavos era la plaga mas temida por los pueblos europeos, en las primeras horas de la Edad Media. Los vikingos lanzaban cada verano sus ataques con largas embarcaciones capaces de remontar los ríos, hasta casi cualquier ciudad en el interior. Los vikingos noruegos reclamaban para sí, orgullosamente, el nombre de "Hombres del Norte" que genéricamente se refería a los vikingos. Sin embargo este nombre es más amplio y abarca a la península escandinava y Dinamarca. Los navegantes nórdicos, enfrentados con las furias de viento y el oleaje de las mareas invernales desconocidas en el Mediterráneo, construyeron sus barcos de acuerdo con sus necesidades. El diseño era básicamente un casco robusto y alargado capaz de cortar las terribles olas que azotaban los mares del Norte. Los barcos destinados a la guerra eran llamados genéricamente como herskips o "guerreros" e individualmente Drekis o "serpientes ". Se hallaban impulsados por remeros cuyo número oscilaba en función del tamaño de barco. Cada uno de los orificios de los remos podían taponarse con un disco de madera para evitar, cuando sólo se usaba la vela, que entrase el agua por ellos. A los costados solían colgarse escudos coloreados que eran el emblema de los guerreros embarcados. Se ayudaban en la navegación empleando una vela cuadrada que se izaba sobre un mástil abatible. A modo de timones llevaba dos grandes remos situados en las aletas del casco.

Para hacernos una idea del desarrollo que alcanzaron estos buques, basta citar dos ejemplos. El primero es el Ormrinn Langi o Larga Serpiente que fue construido durante el reinado de Olaf. Medía 60 metros de eslora, 13 metros de manga y la roda y el codaste se alzaban 5 metros sobre el agua, con una tripulación de 700 hombres. El segundo es el Gran Dragón construido en el Reinado de Canuto el Grande. Medía 100 metros de eslora. Empleaba la fuerza de 120 remeros y su tripulación total era de unos 1.000 hombres. Los vikingos también desarrollaron una especie de "navío acorazado" denominado Jarnbardi. Era una embarcación grande y alargada, reforzada en su línea de flotación por planchas de hierro, y con un poderoso espolón, también de hierro, en la proa.

Los vikingos eran unos navegantes experimentados y unos guerreros temibles. Durante varios siglos atacaron y saquearon las costas de Irlanda, los reinos cristianos de Inglaterra, Francia y norte de España,



los dominios musulmanes e incluso las costas del Imperio Bizantino. Eran el terror de cristianos y musulmanes y derrotaron varias veces a las escuadras que los califas y reyes enviaron contra ellos. Fundaron reinos en Inglaterra, Normandía, Sicilia y llegaron, navegando por los caudalosos ríos rusos, hasta el mismo centro de Rusia. Su descendientes, los Veregos, fundaron el Gran Ducado de Moscú, origen de la Rusia Actual.

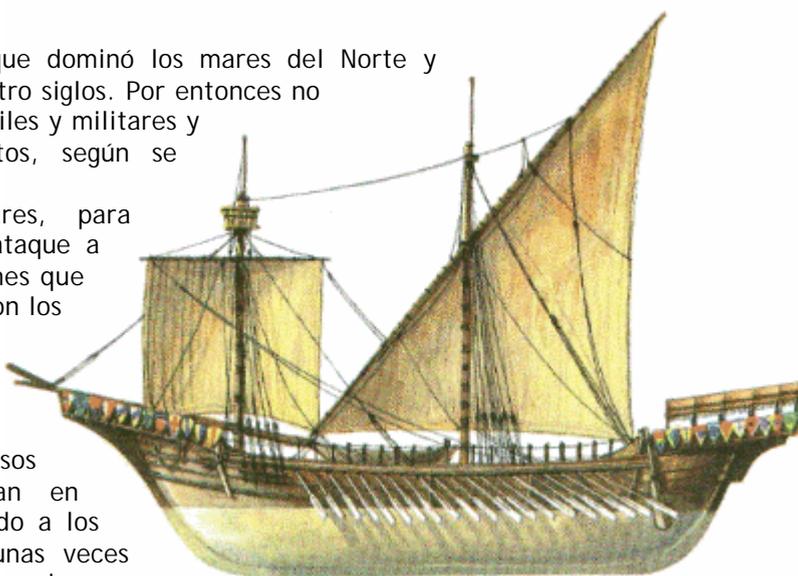
Dromón

Después de la caída del Imperio Romano de Occidente, las flotas de guerra prácticamente desaparecieron del Mediterráneo. Los pocos bajeles de guerra que seguían la técnica del trirreme romano, fueron sustituidos, a mediados del S. IX, por el formidable Dromón. Llevaba tres mástiles con velas latinas o triangulares, aunque poseía dos filas de remos manejados por 150 ó 200 hombres; también llevaba un armamento impresionante por lo pesado, como balistas (especie de gigantescas ballestas manejadas por medios mecánicos) y catapultas. En la proa portaba un artefacto de bronce, activado por fuelles, que proyectaba un fuego abrasador, el famoso Fuego Griego, contra las naves enemigas. Su actividad fue destacada en la reconquista de Chipre por el Emperador de Bizancio, Romano V, y su diseño fue copiado por los musulmanes durante las cruzadas.

Coca

La coca fue el barco medieval que dominó los mares del Norte y Mediterráneo durante alrededor de cuatro siglos. Por entonces no existía diferencia entre barcos mercantiles y militares y la coca servía para ambos propósitos, según se necesitara.

Por motivos claramente militares, para facilitar la defensa de la nave y el ataque a otras, se le añadieron dos construcciones que no eran parte integral del casco, que son los llamados castillos. El de proa se llamaba Castillo propiamente dicho y Alcázar el de popa; eran dos plataformas salientes por las bordas del barco y protegidas por gruesos parapetos que a menudo consistían en verdaderas almenas defensivas imitando a los castillos de tierra de la época. Algunas veces llevaban colgados unos escudos decorados para proteger las plataformas, quizá en remembranza también de las naves vikingas y porque los combates se realizaban arrimando los barcos para que los combatientes, que eran soldados de tierra embarcados, trataran de abordar y conquistar al adversario.



El rudimentario sistema de timón a la latina consistía en uno o dos remos largos, en forma de pala, amarrados a los costados del barco, hacia popa. El timonel gobernaba la nave sumergiendo el remo del lado hacia el cual debía acostar (virar o girar). Hacia principios del Siglo XIII apareció una innovación que hizo que el barco fuera mucho más gobernable y se llamó timón a la navaresca. Consistía en suspender el timón en el centro de la popa y ello hizo que la popa misma se transformara y fuera tomando paulatinamente la forma cuadrada que permaneciera sin modificar hasta finales del Siglo XVIII. En un principio se gobernaba el timón con una barra curva que giraba alrededor de la popa y fueron haciéndola más derecha hasta que la montaron en el interior del alcázar y desde su punte el timonel gobernaba la nave con visibilidad. Pero este sistema no era muy eficaz. De allí nació la necesidad de abrir un orificio en la popa, por debajo del alcázar, para pasar el eje del timón, haciendo posible su manejo con una barra horizontal.

La tablazón, o sea el entramado con el que se forra el casco de los barcos, se hacía en la coca con tablones que se traslapaban unos sobre otros. Esa técnica típicamente nórdica se llama de tingladillo.

Los mercaderes de Barcelona, Génova y Venecia utilizaron profusamente este tipo de barco y llevaron al montaje de armas más pesadas a bordo, atrayendo la atención de los astilleros a mejorar y a consolidar las técnicas constructivas. Hasta finales del Siglo XIII, la coca tenía un solo palo, de una sola pieza de madera y, colocado en el centro del casco, sostenía una gran vela cuadrada. Aparece un segundo palo llamado de trinquete para reforzar la arboladura y la superestructura de la coca y rápidamente se complementa con un tercer palo, más pequeño que se llamó de mesana. Es entonces cuando nace el



primer barco de tres palos con características de gobernabilidad muy superiores, debido a los velámenes de proa y popa. La gran vela cuadra del palo mayor, al centro, conservó la propulsión como su función principal. En el siglo XIV la coca aparejaba hasta cuatro mástiles y fue el tipo de buque predominante hasta la aparición de la Carraca. Las innovaciones militares, como la artillería, fue adoptada en las cocas que llegaron a portar hasta 10 bombardas.

Nombre: Nuestra Señora

Construcción: 1275
Desplazamiento: 196 toneladas
Eslora: 27 metros
Armamento: 2 bombardas
Tripulación: 80 remeros, 120 soldados y 24 marineros.

La Nuestra Señora era una coca perteneciente a la Corona de Castilla y destinado a servir de protección a los barcos mercantes en su tránsito hacia Flandes y los países nórdicos. La arboladura era de dos palos; uno, el de mesana, situado hacia proa y aparejado con una vela cuadrada; el mayor, situado ligera hacia popa, portaba una gran vela latina o triangular. Veinte remos a cada costado aseguraban su desplazamiento en periodos de poco viento y ayudaban en las maniobras de aproximación a los barcos enemigos. Su timón era de tipo nórdico y consistía en dos remos largos y grandes situados a cada costado del barco.

Jabeque

Como perfeccionamiento del Dromón Bizantino y de la galera, surge en el siglo XV el jabeque a partir de la tártara, que era un pequeño barco pesquero de dos velas latinas. Este navío fue adoptado por los corsarios argelinos y tunecinos en sus incursiones contra las costas y la navegación cristiana en el Mediterráneo. Inicialmente el jabeque berberisco era propulsado por remos y velas, aunque era la vela el sistema preferido de navegación, empleando los remos únicamente para maniobras de puerto o en caso de calma chicha. A finales del siglo XVII los corsarios magrebíes modifican la estructura del jabeque suprimiendo los remos dando lugar a un buque de casco alargado, fácil de maniobrar y de poco calado, con tres mástiles que llevaban como aparejo velas latinas o triangulares. Lo más característico era la inclinación hacia delante del palo de trinquete.



Embarcaciones medievales en el siglo XV

Carraca o Nao

La Carraca hizo su aparición en la primera mitad del siglo XV en los países meridionales de Europa como evolución de la coca de tipo nórdico. España y Portugal, en pleno periodo de expansión marítima, necesitaban un tipo de barco más robusto y grande para comerciar y proteger las rutas comerciales hacia Flandes y el Mediterráneo y, más adelante para atravesar el Atlántico. La coca nórdica era insuficiente para tales propósitos por lo que se incorporaron modificaciones estructurales que dieron lugar a la Carraca. El casco tenía un castillo de proa que, a diferencia de la coca, no era una estructura superpuesta al casco, sino que formaba parte de él integrándose perfectamente y que no sobresalía por los costados. Tenía mayor altura que los castillos anteriores y, en muchas ocasiones, podían colocarse varios puentes superpuestos. La misma estructura era aplicada al Alcázar de popa compuesto de dos o más puentes llamados alcazarillos, englobados en la estructura de la nave, donde se instaron inicialmente los cañones. Las carracas tenían un casco ligeramente más redondeado que las cocas e incorporaron por primera vez los tres palos. El trinquete y el mayor con velas cuadradas (inicialmente una cada palo) y el mesana una vela triangular. En las carracas más evolucionadas se añadió un cuarto palo a popa llamado contramesana con velas latinas. A medida que transcurrieron los años el velamen se complicó añadiendo nuevas velas cuadradas a los dos primeros palos. Esta estructura vélica dificultaba la navegación con viento de bolina pero facilitaba la de viento de través y de popa. En estas naves se introdujo también una innovación en la disposición de la artillería. Por primera vez se abrieron las portas en los puentes los que permitía la

instalación de los cañones en batería, uno al lado de otro, aumentando el poder de la andanada. Esta solución fue empleada luego en los barcos de guerra como las últimas carabelas, los galeones, y los navíos de línea. Este navío, denominado en España Nao, tuvo una gran difusión tanto en el Mediterráneo como en el Atlántico y junto con la carabela permitió que se llevaran a cabo los grandes descubrimientos de los siglos XV y XVI.

Nombre Galicia

Construcción: hacia 1400
 Desplazamiento: 260 toneladas
 Eslora: 27 metros
 Armamento: 8 pedreros de bronce
 Tripulación: 52

La Galicia fue una de las primeras carracas construidas para la Corona de Castilla y León. Es aún una transición entre la coca y la Carraca pero ya presenta el aparejo típico de las carracas y los castillos integrados en el casco, aunque sin la complejidad de las carracas posteriores. En un época en que los buques de guerra aún no se diferenciaban de los mercantes, la Galicia montaba cañones pedreros en las bordas. En aquel periodo los cañones se fabricaban de varias piezas con duelas de bronce, hierro o latón y se denominaban con nombres fantásticos: serpentines, falconetes, gerifaltes o bombardeadoras. Más adelante los cañones se fabricaban de una sola pieza que disparaban proyectiles de 6 a 68 libras de peso, de ahí la clasificación de los cañones. Los cañones iban montados sobre fustes formados por dos horquillas verticales unidas por una transversal.

Nombre: Santa Catalina do Monte Sinai

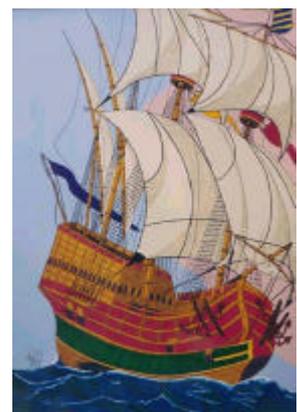
Construcción: 1515
 Desplazamiento: 560 toneladas
 Eslora: 39 metros
 Armamento: 140 cañones de bronce
 Tripulación: 240 marineros y 300 soldados

Esta Carraca portuguesa fue una de las últimas construidas de gran tonelaje y una de las más potentemente armadas. La Santa Catalina tenía 6 puentes de los que cinco pertenecían al castillo y al alcázar donde se alojaban los cañones. La arboladura era la clásica de cuatro palos en las carracas pero las velas se alejaban bastante de las habituales. El sistema de maniobra del timón suponía un avance respecto de sus predecesores. Hasta entonces, el timonel tenía que empujar directamente la caña del timón. En el Santa Catalina se introdujo un sistema de poleas y cuerdas de cáñamo que actuaban directamente sobre el timón facilitando la labor al timonel.

Galeón

En el siglo XII se denominaba galeón a un galera pequeña y rápida que realizaba labores de exploración. Como evolución de la galera y para aprovechar su maniobrabilidad surge, a mediados del siglo XVI, el galeón que durante 150 años fue el buque de guerra por excelencia. Respecto a la Carraca el galeón se diferenciaba por sus grandes proporciones. El espolón de las galeras había perdido sus funciones ofensivas y, ahora, sobreelevado en la proa, servía para apoyar el largo bauprés. Las superestructuras del alcázar y del castillo seguían siendo altas pero de menores proporciones que en la Carraca y más estilizadas, especialmente en el castillo de proa. Las baterías artilleras principales se localizaban en dos o tres puentes bajo cubierta y, en el castillo y los alcazarillos, se ubicaban las piezas menores.

Un galeón del siglo XVI tenía unos 45 metros de eslora que se incrementó con el paso de los años. Su arboladura estaba compuesta por tres palos. El mesana tenía tres velas cuadradas de las que la más baja servía para equilibrar la gran gavia del palo mayor. Éste último aparejaba tres velas cuadradas en la que la vela inferior o gran gavia representaba casi la mitad de velamen. El trinquete tenía una vela latina y, sobre ésta, una vela cuadrada. En los más grandes existía un cuarto palo a popa llamado contramesana o buenaventura con una vela triangular cuyos cabos o escotas se fijaban en un asta horizontal que sobresalía por popa y se denominaba botolón. En el bauprés portaba una vela cuadrada de cebadera a la que se unió, a finales del XVI, la vela denominada contracebadera. Las grandes flotas españolas, francesas, holandesas e inglesas estaban equipadas con un gran número de galeones. Las técnicas constructivas de los galeones variaban según los países pero, por regla general, Inglaterra estaba por detrás de españoles, franceses y holandeses. A mediados del siglo XVII el galeón evolucionó hacia barcos más grandes, con menor





ornamentación y mayor eficacia y potencia de fuego; esta evolución hacia lo que sería el navío de línea era ineludible para hacer frente a las mayores exigencias de la guerra, por eso algunos galeones como el sueco *Wasa*, apenas se distinguían de los grandes navíos del XVIII.

El galeón está íntimamente vinculado a la historia de España ya que de sus arribadas regulares a los puertos españoles, provenientes de las Indias, dependía la economía española para sostener las frecuentes guerras en Europa a fin de mantener la posición como primera potencia mundial. Esta dependencia desvió la guerra hacia el mar ya que el resto de las potencias se dedicaron a interceptar los envíos de oro a España como forma de impedir el esfuerzo de guerra español. En el Pacífico, el galeón de Filipinas era el encargado de mantener la comunicación entre Manila y los puertos mejicanos y, a través de éstos, con España.

Nombre: *San Martín*

Construcción: 1567

Desplazamiento: 1000 toneladas

Eslora: 37 metros

Armamento: 18 culebrinas de 18 libras; 22 medias culebrinas de 9 libras y 12 cañones pequeños en dos puentes y alcázar.

Tripulación: 117 marineros y 300 soldados

El *San Martín* era el buque insignia de la Armada Invencible e izaba la insignia de D. Alonso Pérez de Guzmán, Duque de Medina Sidonia. El *San Martín* formaba parte de la escuadra de galeones de Levante que, junto a las escuadras galeones de Guipúzcoa, Vizcaya, Castilla, Andalucía y las escuadras de jabeques y galeazas, eran el núcleo de la flota española de la época. A ella se unieron las galeras de la flota de Portugal en su aventura inglesa. Más de 130 barcos, 8000 marineros y 19.000 soldados partieron a la conquista de Inglaterra.

Navegaban hacia Holanda para recoger a los Tercios de Flandes y castigar la constante piratería inglesa contra los barcos y las costas españolas. La Invencible penetró en el Canal de La Mancha en perfecta formación navegando hacia Flandes para recoger a los Tercios de Alejandro Farnesio. En varias ocasiones los ingleses, que en esa época tenía una flota de 193 barcos de guerra, intentaron interceptar a los españoles sin éxito a lo largo del Canal, especialmente durante el combate de Plymouth. Para entonces los ingleses habían disparado 100.000 balas de cañón sin hundir nada. Cuando la Armada Invencible fondeó en Gravelinas, los ingleses intentaron el ataque en toda regla con brulotes; ni uno dio en el blanco. A pesar del mito, el resultado de las acciones inglesas no fue nada halagüeño para los ingleses ya que no lograron hundir ningún barco. Sólo pudieron capturar 6 desarbolados por las tormentas, permaneciendo indemne el grueso de la flota española. Sin embargo se había producido un vuelco en la situación estratégica porque en Flandes los Tercios tenían que hacer frente a una nueva insurrección. Al no contar con tropas de tierra para la invasión, y haberse gastado casi toda la pólvora, el Duque de Medina Sidonia, ordenó regresar a España bordeando las costas de Escocia e Irlanda, en una peligrosa odisea que hizo naufragar varios barcos.

Nombre: *San Juan*

Construcción: 1576

Desplazamiento: 970 toneladas

Eslora: 40 metros

Armamento: 18 culebrinas de 18 libras; 10 medias culebrinas de 9 libras; 20 cañones menores en dos puentes y alcázar

Tripulación: 119 marineros y 70 soldados

El *San Juan* formaba parte de la Flota de Galeones de Castilla. Después de la Batalla de Gravelinas la Armada Invencible hubo de regresar a España bordeando las costas inglesas del Mar del Norte. Al poco de superar las Islas Orcadas, estalló una violenta tormenta en cuyo transcurso encallaron y se perdieron 25 galeones. Casi sin alimentos y agua, algunos buques, como el *San Juan*, tuvieron que hacer operaciones de desembarco en costas irlandesas para aprovisionarse de lo imprescindible para continuar el viaje. En varias ocasiones, al llegar a tierra tuvieron que combatir con las tropas inglesas. Al

final llegaron a las costas gallegas la mayoría de los barcos de la Invencible, sólo treinta galeones, tres galeazas y una galera se perdieron. No fue tan gran desastre. Como curiosidad histórica hay que señalar que las tripulaciones españolas que naufragaron y alcanzaron tierra fueron apaleadas y asesinadas por las tropas inglesas pereciendo de esta manera unos 1500 hombres.



Galeaza

A finales del siglo XV, las naves comienzan a aventurarse en el Atlántico. La galera de remos mediterránea no podía navegar en el tormentoso océano y carecía de gran capacidad de transporte para largas travesías. Por ello surgió la galeaza que era una especie de fragata artillada dotada de remos. La galeaza supuso el esfuerzo por adaptar la galera a los tiempos de la artillería. A diferencia de la galera, la galeaza era más pesada y robusta, con mayor número de mástiles y dotadas de potentes cañones que asomaban por orificios practicados en las bordas, las cuales sobresalían del casco para permitir la colocación de la artillería. Algunas de estas naves formaron parte de la Escuadra Invencible. Dejaron de construirse a principios del siglo XVIII.



Carabela

En el siglo XIV se denominaba carabela a pequeños barcos de pesca o comercio de cabotaje dotados de velas y remos que hacían las rutas del Mediterráneo y costas subatlánticas. El paso de esta clase de barcos a las carabelas que afrontaron los peligros de la navegación en el Océano Atlántico fue gradual. A principios del siglo XV era un barco de casco redondeado, de 25 a 50 toneladas y dotado de puentes en las unidades mayores. El aparejo inicial solía ser de velas latinas aunque, más tarde, se aplicaron también velas cuadradas. La técnica constructiva era la típica mediterránea, es decir, de tablazón superpuesto, alineados borde con borde. En la construcción de la carabela se aplicaba la regla 3:2:1, esto es, que la eslora era tres veces el calado de buque y dos veces la manga. A mediados del siglo XV comienza la era de oro de la carabela alcanzando las 200 toneladas y experimentando una evolución en la superestructura que montaba ya castillo de proa y alcázar en la popa donde se instalaron los cañones que comenzaban a generalizarse en las flotas de guerra. En esta época se refuerzan las diferencias entre la carabela latina, con velas triangulares y sin castillo de proa, y la carabela de velas cuadradas con ambos castillos y velas cuadradas. Es en esta época cuando algunas carabelas comienzan a montar un cuarto palo. Era un barco apto para navegar de bolina y en zonas de bajíos por su excelente maniobrabilidad.

La carabela presentaba, no obstante, algunos inconvenientes. El frágil casco de las carabelas sufría constantes averías en el casco, especialmente en la arboladura, cuyos mástiles o vergas se quebraban con relativa facilidad y las juntas del casco se abrían con cierta frecuencia provocando filtraciones de agua de bastante importancia por lo que, en muchos casos, eran desmantelados nada más llegar a puerto después de largas navegaciones, al ser casi imposible repararlos. A pesar de todo, esta clase de buques fue la que llevó el mayor peso en la época de los descubrimientos, soportando tempestades e iniciando las rutas entre Europa y América o Europa y Asia a través del Cabo de Buena Esperanza.

Nombre: San Rafael

Construcción: 1400
Desplazamiento: 53 toneladas
Eslora: 21'5 metros
Armamento: 4 culebrinas
Tripulación: 30

Los navegantes portugueses fueron los primeros en intentar llegar a las Islas de las Especias o Islas Molucas, situadas en los mares de Borneo. Para ello bordeaban las costas de África y doblando en Cabo de Buena Esperanza se adentraban por el Indico para comerciar con las especias evitando el



control que de las rutas terrestres tenía el Imperio Turco.

Para lograr esto era preciso primero explorar las costas africanas. Entre las múltiples expediciones ordenadas por el Rey de Portugal, Enrique el Navegante, figura la realizada en 1434 por Alonso Gonçalves por las costas de los actuales Marruecos, Mauritania y Sahara. El San Rafael formaba parte de esta expedición y por primera vez en las expediciones portuguesas, tuvo que combatir con los habitantes de la denominada Bahía de los Caballeros, cerca del cabo Bojador.

Nombre: Extremadura

Construcción: 1511
 Desplazamiento: 228 toneladas
 Eslora: 35 metros
 Armamento: 24 culebrinas de 9 libras
 Tripulación: 86 marineros y 120 soldados

La Extremadura era una carabela española de gran porte para las de su época y formaba parte de la escuadra de levante. En esa época los corsarios berberiscos estacionados en las costas de Argel y Túnez, con sus veloces jabeques, eran un peligro para la navegación comercial y para las villas y pueblos costeros, víctimas de los saqueos. Para poner coto a los desmanes el Emperador Carlos V ordenó la ocupación de Argel, centro de operaciones de gran corsario berberisco Barbarroja. El 24 de agosto de 1517, una flota de 50 galeras y 400 barcos entre mercantes y de guerra de España, Nápoles, Génova, Estados Pontificios y de la Orden de Malta se presentó ante Argel. Mientras desembarcaban las tropas para ocupar la ciudad, una fuerte tempestad se desencadenó haciendo naufragar más de 40 barcos e impidiendo el buen resultado de la expedición. Entre los hundidos figura el Extremadura.

LOS BARCOS DE LAS GRANDES EXPEDICIONES

Los siglos XV y XVI fueron una época de descubrimientos. Gracias a las grandes exploraciones de españoles y portugueses se amplió el mundo conocido. Muchas veces la falta de interés de los gobiernos era suplida por el arrojo y la curiosidad de los descubridores. A la carabela y a la Carraca podemos atribuir la condición de primeros veleros oceánicos. De hecho, dos de los buques de Colón, la Pinta y la Niña eran Carabelas. La otra, la Santa María, era una Carraca aunque indebidamente se la califique como carabela. Eran también carracas los barcos de Vasco de Gama en su ruta a la India y las naos de Fernando de Magallanes, explorador del pacífico.

La utilización del timón vertical colocado a popa y el empleo de la brújula, unido a las innovaciones técnicas de ambas clases de navíos, abrieron al hombre europeo nuevas rutas comerciales y de conquista. Los grandes descubrimientos y las nuevas rutas comerciales intensificaron la navegación atlántica dejando en un segundo plano las históricas rutas mediterráneas. La Carraca, al igual que la carabela, transportaban ahora el oro y la plata americanas, las pieles y las piedras preciosas. Prosperaron puertos como Oporto, Coruña, Bilbao, Nantes, La Rochela, El Havre, Bristol o Southampton. Sevilla y Lisboa se convirtieron en los puertos de mayor tráfico y en donde convergían los mercaderes de toda Europa.

Las naves del Nuevo Mundo

Niña

Tipo: Carabela de velas latinas
 Construcción: Sin fechar
 Desplazamiento: 52,72 toneladas
 Eslora: 21,44 m
 Manga: 6,44 m
 Calado: 1,78 m
 Tripulación: 20

La Niña era una carabela de velas latinas que pertenecía a los hermanos Pinzón antes de formar parte de la expedición. Las velas de la Niña carecían de rizos, por lo que no tenían sistema de cabos que permitiera reducir la superficie en caso de fuerte viento. Las jarcias que sostenían los palos estaban enganchadas en los costados del barco. La Niña carecía de castillo de proa mientras que el alcázar era bastante pequeño. Es posible que, durante la ida del primer viaje, la Niña fuera convertida en Carabela de velas cuadradas durante la escala en Canarias. Formó parte de las tres primeras expediciones de Colón recorriendo en el transcurso de tales viajes más de 25.000 millas náuticas. Como anécdota hay que señalar que la Niña fue capturada por los corsarios berberiscos a la vuelta del segundo viaje. La reacción de la tripulación permitió liberar la embarcación que regresó a Cádiz para intervenir en el tercer viaje.

La Pinta fue alquilada por Colón a Gómez Rascón y Alonso Quintero. Era una carabela nórdica de velas cuadradas con un velamen muy sencillo. Los palos de mesana y mayor iban aparejados con una vela cuadrada de grandes dimensiones, en tanto que el trinquete portaba una vela latina. La principal característica de esta carabela era su velocidad, hasta el punto que Colón, en su diario de a bordo hacía referencia a que en una noche había navegado a 15 nudos. Una milla de entonces equivale a 0'8 millas náuticas actuales por lo que su velocidad sería de unos 11 nudos, la misma que un carguero medio de la actualidad.

Pinta

Tipo: Carabela de velas cuadradas
 Construcción: Sin fechar
 Desplazamiento: 50 toneladas
 Eslora: de 18,25 a 23,60 m
 Manga: de 5,80 a 6,30 m
 Calado: de 1,60 a 1,85 m
 Tripulación: 25



DRAMATIS PERSONAE

Santa María

Tipo: Carraca de tres palos
Construcción: 1480
Desplazamiento: 51,3 toneladas
Eslora: 23,60 m
Manga: 7,92 m
Calado: 2,10 m
Armamento: 4 bombardas de 90 mm, culebrinas de 50 mm, ballestas y espingardas sin determinar.
Tripulación: 39

La Santa María no era una carabela, en contra de lo que dice la tradición. Se trataba de una Carraca (nao en el lenguaje náutico español de la época). Con sus tres palos era una Carraca menor construida, al parecer, en Santander y propiedad de Juan de la Cosa. De acuerdo con las normas de estiba de entonces, la Santa María podía llevar una carga de 106 toneladas de entonces (51 toneladas actuales). En el palo mayor aparejaba dos velas cuadradas: la mayor con una cruz roja en el centro y una vela de gavia. El trinquete portaba una sola vela cuadrada y el palo de mesana aparejaba una vela triangular latina. Del bauprés colgaba una vela de cebadera. La Santa María se perdió en aguas del Caribe durante el primer viaje.

Las Naves Portuguesas de Vasco de Gama

Sao Gabriel

Tipo: Carraca de tres palos
Construcción: Hacia 1475
Desplazamiento: 250 ton
Eslora: 32 metros aproximadamente
Armamento: 20 culebrinas de hierro
Tripulación: 46

La Carraca San Gabriel fue el buque insignia de Vasco de Gama en su expedición a la India. Vasco de Gama partió de Lisboa el 8 de julio de 1497 y llegó a Calicut el 18 de mayo de 1498 abriendo una ruta comercial a lo largo de la costa de África que, bordeando el cabo de Buena Esperanza, atravesaba el Índico hasta la India. Con la apertura de esta ruta, las antiguas caravanas que atravesaban Asia perdieron su importancia. Junto a la San Gabriel navegaban la Carraca San Rafael y la carabela Berrio. El San Rafael hubo de ser incendiado en el viaje de vuelta por falta de tripulantes diezmados por el escorbuto.

Las Naves de Magallanes

Victoria

Tipo: Carraca de cuatro palos
Construcción: Hacia 1500
Desplazamiento: 100 toneladas
Eslora: 28 metros
Armamento: 10 culebrinas
Tripulación: 43

El 20 de septiembre de 1519 zarparon de Sanlúcar de Barrameda los cinco barcos que componían la expedición de Fernando de Magallanes. Las cinco carracas eran la Trinidad (insignia de Magallanes), Concepción, San Antonio, Santiago y Victoria. La expedición de Magallanes bordeó las costas del Brasil y Argentina hasta entrar en el estrecho de Magallanes. El primer barco que penetró en el Pacífico, a través de esta nueva ruta, fue la Concepción. En esta etapa, la expedición fue abandonada por el San Antonio que regresó a España. La nao Santiago se perdió durante la exploración del río Santa Cruz, en Sudamérica. Adentrados los otros tres barcos en el Pacífico, llegaron a las Filipinas donde Magallanes fue muerto por los indígenas. A su muerte tomó el mando Juan

Sebastián Elcano, que ordenó regresar a España atravesando el Índico. Durante el viaje de vuelta la Trinidad fue apresada por los portugueses, en lucha con España por el control de las islas Molucas, y la Concepción hubo de ser incendiada al doblar el Cabo de Buena Esperanza, por carecer de suficientes tripulantes. Sólo la Victoria, con 18 tripulantes y 4 indígenas filipinos, regresó a España en el primer viaje en que se dio la vuelta al mundo

EL ARTE DE LA NAVEGACIÓN

Durante la Edad Media, los viajes por mar se realizaban cerca de las costas, pues no existía una manera de orientarse cuando se alejaban de tierra firme. El grado de avance de la astronomía limitaba las posibilidades de los navegantes marinos, puesto que no contaban con documentos que los guiaran y mantuvieran ubicados sin desviarse de su ruta. Además, por el desconocimiento de lo que pudiera hallarse, circulaban una serie de leyendas y supersticiones sobre monstruos marinos, lo que provocó que muy pocas tripulaciones se animaran a navegar mar adentro.

Estas ideas se debían al atraso en los conocimientos astronómicos y geográficos. Se creía, por ejemplo, que la Tierra era plana y a su vez el centro del sistema solar. Se desconocían las dimensiones del océano Atlántico y se ignoraba lo que pudiera haber después de él.

La astronomía es una de las ciencias más antiguas, ya que empezó a recibir aportes desde los tiempos de las primeras civilizaciones agrícolas: Mesoamérica, Mesopotamia, Egipto, India, China y Fenicia, cuyos habitantes (conocedores de la posición de muchas estrellas, los eclipses, los cometas, el movimiento y las fases de la Luna) orientaron su vida y sus trabajos agrícolas por un calendario solar que marcaba las estaciones del año.

La brújula y el astrolabio fueron dos instrumentos que facilitaron la navegación. Se podía conocer el rumbo de la nave ya que la brújula señalaba el norte. El astrolabio, a su vez, permitía conocer la posición del barco en relación con las estrellas.



Las observaciones de Copérnico y Galileo acerca de la redondez de la Tierra y del heliocentrismo, las maravillas narradas por Marco Polo en sus libros acerca del Oriente, y todos los adelantos existentes, motivaron a muchos viajeros para intentar explorar tierras lejanas.

La técnica también evolucionó, se crearon embarcaciones más ligeras llamadas carabelas que acortaban el tiempo de las travesías. Asimismo, el desarrollo de la cartografía fue otro elemento que favoreció el avance náutico. En Europa, durante los siglos XII y XIV, no hubo mapas que representaran con fidelidad los lugares que estaban fuera y los existentes tenían grandes errores.

Sin embargo, un buen piloto, mezcla de experiencia y sentido de la orientación, era capaz de estimar su rumbo con una precisión sorprendente. No solía equivocarse más de un cinco por ciento en travesías largas, salvo que sufriera alguna tormenta y se despistara.

Navegación de cabotaje y de altura

En contraste con la navegación de cabotaje propia del Mediterráneo, en que un marinero almorzaba en un puerto y cenaba en otro, navegando siempre cerca de tierra, los viajes de altura eran lo contrario: muchos días, a veces hasta meses, sin pisar tierra, y comiendo la mejor de las veces bajo un balanceo monótono. Esta fue la manera frecuente de navegar por el Atlántico y en la que portugueses y castellanos serían maestros. Para adentrarse en el océano y practicar una navegación de altura con ciertas garantías, fue muy conveniente poder disponer, en primer lugar, de una embarcación resistente al oleaje, fuerte y bravo, del Atlántico, ya que ni servían las galeras movidas a remo, de bajo bordo y excesiva tripulación, ni tampoco los veleros redondos, lentos y poco manejables; la solución ideal sería la carabela. En segundo lugar, se hizo necesario estudiar y conocer las condiciones físicas del mar, los vientos y corrientes que reinaban en cada lugar para aprovecharlos al máximo y marcar las rutas más favorables. Por último, resultó imprescindible manejar todo tipo de instrumentos que ayudasen a orientarse en medio del ancho mar, localizar con la máxima precisión las tierras que se iban descubriendo y asegurar el regreso a los puertos de origen.

La navegación astronómica

La dependencia comercial que iba adquiriendo Europa de sus colonias en Asia y América hacían de la navegación oceánica un medio imprescindible para las grandes potencias marítimas. Cuando se navegaba



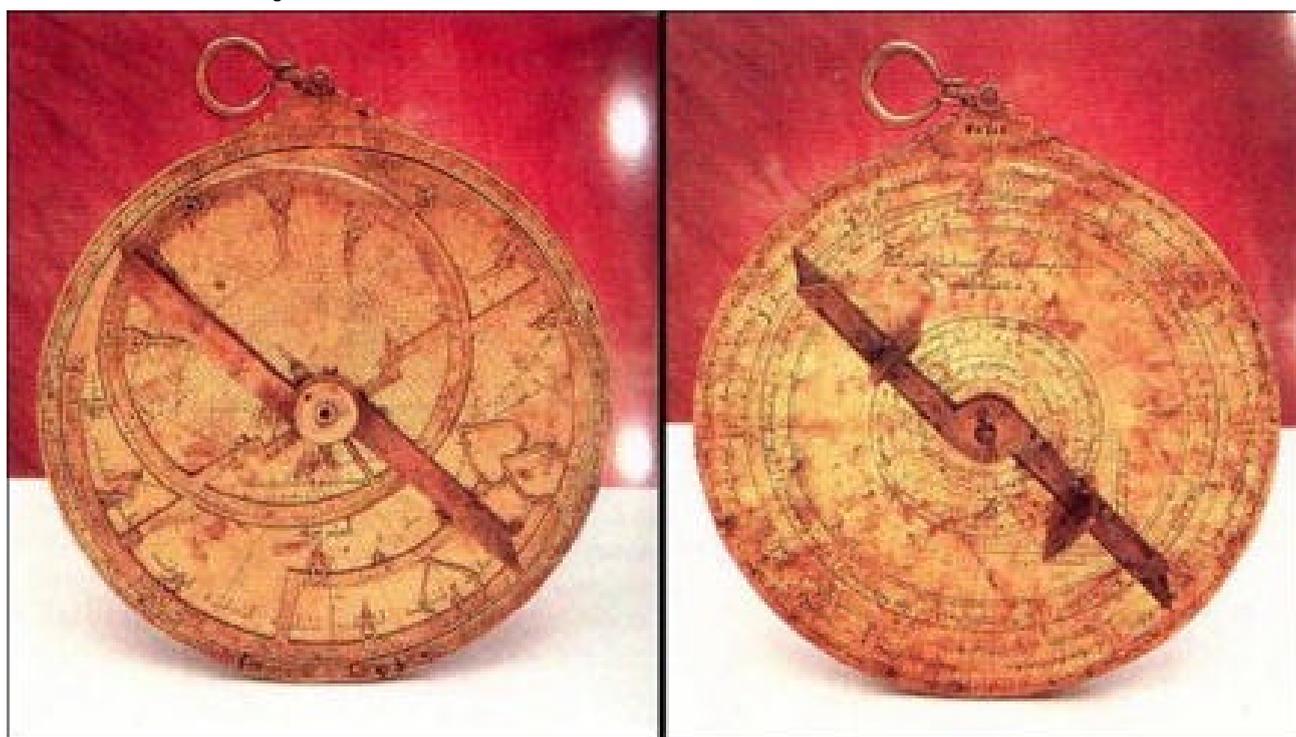
por el Mediterráneo, en el que es difícil pasar mucho tiempo sin avistar puntos reconocibles de la costa, cualquier marino experimentado no encontraba problema alguno en arribar su nave a buen puerto. Pero las cosas cambiaban al surcar el océano, donde son muy escasas las señales fijas, y la mayoría de ellas sólo pueden ser percibidas por el observador experimentado que ya ha estado allí anteriormente. El vacío y la homogeneidad del mar, la abrumadora monotonía de la superficie de los océanos, hizo que los marineros buscasen instintivamente orientación en el cielo, en el sol, la luna y las estrellas. No es extraño que la astronomía se convirtiese en auxiliar del marino, y que la era de los grandes descubrimientos geográficos anunciara la era de una nueva astronomía (Copérnico, Kepler, Galileo).

Durante el siglo XVI se desarrolla y perfecciona la denominada "navegación astronómica", que se basaba en el conocimiento de los astros para determinar la posición del barco. De entre los cuatro elementos clásicos necesarios para el pilotaje de un barco (latitud, longitud, rumbo y distancia), sólo la primera, sin embargo, podía determinarse recurriendo a los astros. Ya en el primer tercio del quinientos se habían propuesto dos procedimientos para obtener la longitud, uno de ellos el empleo de relojes, el otro dependiente de la posición de la Luna. Pero la relojería de la época estaba lejos de poder suministrar máquinas suficientemente exactas y la predicción del complejo movimiento lunar con la puntualidad requerida era algo que por entonces se hallaba fuera del alcance de los astrónomos. La cuestión quedó en suspenso hasta el siglo XVIII.

Medidas de posición

Entre tanto, se consolidó lo que entonces se denominaba el "arte de navegar". En él, el *rumbo* que seguía el buque, trazado sobre la carta náutica, venía señalado por la aguja magnética de la brújula; la cuenta de la *distancia* recorrida dependía, fundamentalmente de la experiencia del piloto: llegaba a calcular a ojo la velocidad de un navío con sólo mirar las burbujas de la estela, las algas flotando inmóviles, o la costa que divisaba a lo lejos; la *latitud* se obtenía mediante la observación, con algún instrumento apropiado, de la estrella polar o de la altura meridiana del Sol; y la *longitud* se deducía sobre la carta náutica a partir de los datos anteriores. Con ellos se "echaba el punto" sobre la carta, se obtenía el lugar concreto en donde se hallaba el buque en un momento determinado. En realidad se obtenían tres puntos distintos, que con frecuencia no coincidían demasiado: el de "fantasía", mediante el rumbo y la distancia; el de "escuadría", con el rumbo y la latitud; y el de "fantasía y altura", con la latitud y la distancia. El discriminar entre ellos para tratar de averiguar la verdadera posición del barco quedaba a cargo del buen juicio del piloto.

A pesar del aparente rigor con que se planteaban los procedimientos del pilotaje, pese al recurso de la geometría para resolverlos, se solían cometer graves errores. La dirección indicada por la aguja magnética dependía de la posición del barco, y variaba con el tiempo de una manera impredecible. Además, por otra parte, la presencia cercana de partes metálicas del buque o la misma costumbre de llevar dos agujas, una al lado de la otra, introducía importantes perturbaciones que sólo comenzaron a investigarse en las últimas décadas del siglo XVIII.



Otras fuentes de errores provenían de la misma carta náutica. Cuando se generalizaron los viajes transoceánicos, fue preciso representar sobre un plano una considerable porción de la esfera terrestre. Las "cartas planas" empleadas, entrecruzadas por paralelos y meridianos equidistantes, constituían un representación incorrecta, dado que los meridianos convergen en los polos. Además, era preciso poder representar una línea de rumbo constante, que corta a los meridianos siempre con el mismo ángulo, mediante una línea recta. La proyección ideada por Mercator en 1555 vendría a resolver el problema, si bien su uso tardaría bastante en extenderse.

La medida de la Latitud

La simple observación del cielo nocturno había revelado desde la antigüedad la existencia de ciertas regularidades en el movimiento de los astros. Las estrellas fijas y la Vía Láctea (esa banda brillante de aspecto nebuloso que atraviesa el cielo) parecían moverse durante la noche como si estuvieran rígidamente unidas a una bóveda invisible que girase alrededor de un punto fijo en el cielo, el Polo Norte celeste. Por las observaciones realizadas desde distintos puntos de la superficie terrestre podía deducirse que esta bóveda era como una gran esfera que rodeaba a la propia Tierra esférica.

Ya los griegos estaban familiarizados con el hecho de que la "esfera celeste" hipotética que contenía a las estrellas parecía girar uniformemente de Este a Oeste volviendo a su punto de partida cada veinticuatro horas. Nos referimos a este movimiento como rotación diurna. Naturalmente, ahora sabemos que es la Tierra, y no las estrellas, la que gira alrededor de su eje cada veinticuatro horas y que la apariencia de la estrellas distribuidas sobre una enorme esfera es una ilusión óptica.

Cuando los hombres se dispusieron a explorar los océanos descubrieron que era más necesario que nunca conocer bien los cielos. Tenían que situarse en la latitud norte o sur del ecuador y en la longitud este u oeste de algún punto convenido. Pero siempre fue mucho más difícil determinar la longitud que la latitud, lo cual explica por qué se tardó tanto en descubrir el Nuevo Mundo.

Una primera forma de medir la latitud, tal y como lo hacían los griegos, era mediante la determinación de la altura de la estrella polar sobre el horizonte, aunque para una medida más precisa de la latitud se utilizaba como referencia la altura del sol cuando éste se encuentra en el punto más alto de su trayectoria sobre cielo, es decir, justo en el mediodía solar. Pero, ¿cómo se determinaba el momento preciso del mediodía solar? La solución consistía en empezar a hacer varias medidas de la altura del sol algún tiempo antes del mediodía y continuar midiendo hasta estar seguros de que el sol comienza a bajar.

El problema de la medida de la longitud en el mar

Para la medida de la longitud se requiere un reloj preciso. Todos los lugares de la Tierra experimentan, a causa de la rotación del planeta, un día de veinticuatro horas por cada vuelta completa de 360°. La Tierra, a medida que gira, hace que sea mediodía en diferentes lugares sucesivamente. Cuando en Estambul es mediodía, en Londres, hacia el oeste, aun faltan dos horas para que el sol alcance la culminación. Podemos afirmar entonces que Londres se encuentra a treinta grados de longitud, o a dos horas al oeste de Estambul, lo que hace que estos grados de longitud sean a la vez una medida de tiempo y de espacio.

El gran problema de los marineros de los siglos anteriores al XVIII es que no existía un reloj que se pudiese llevar en un barco y que fuese lo suficientemente preciso. El marinero que deseara orientarse entonces tenía que ser un matemático. El modo aceptado de calcular la longitud en el mar era mediante exactas observaciones de la Luna, que requerían instrumentos afinados y cálculos sutiles. Los fatales errores de cálculo podían ser producidos por un instrumento rudimentario, por un error en las tablas náuticas o por el mismo balanceo del barco. Una variación del método lunar para calcular la longitud es excelentemente descrito por Américo Vespucio que llevó tablas astronómicas de la Luna y los planetas en sus navegaciones:

"En cuanto a la longitud, declaro que hallé tan difícil el determinarla que sólo con grandes trabajos pude averiguar la distancia este-oeste que había recorrido. El resultado final de mis tareas fue que no encontré nada mejor que hacer que mirar por las noches y hacer observaciones sobre la conjunción de un planeta con otro, y especialmente la conjunción de la luna con los otros planetas, porque la luna es más veloz que cualquier otro planeta..."

Después de muchas noches de hacer experimentos, en la noche del 23 de agosto de 1499 hubo una conjunción de la luna con Marte, lo cual, de acuerdo al almanaque [de la ciudad de Ferrara] debía ocurrir a medianoche, o una media hora antes. Yo descubrí que cuando salió la luna, una hora y media después de la puesta de sol, el planeta había pasado por aquella posición en el este."

El problema de la medida de la longitud era tanto un problema de educación como técnico, y no consiguió resolverse hasta el siglo XVIII.

La cartografía y la carta de navegación

La cartografía es el arte de representar sobre un papel, papiro, pergamino, tela, etc., los elementos geográficos o cosmográficos que nos rodean, y la ciencia que estudia estas representaciones. Las cartas de navegación son representaciones cartográficas, es decir, mapas, que representaban el mar, mientras que los planos eran mapas que representaban la superficie terrestre.

A lo largo de la Edad Media, la cartografía experimentó varias modificaciones.

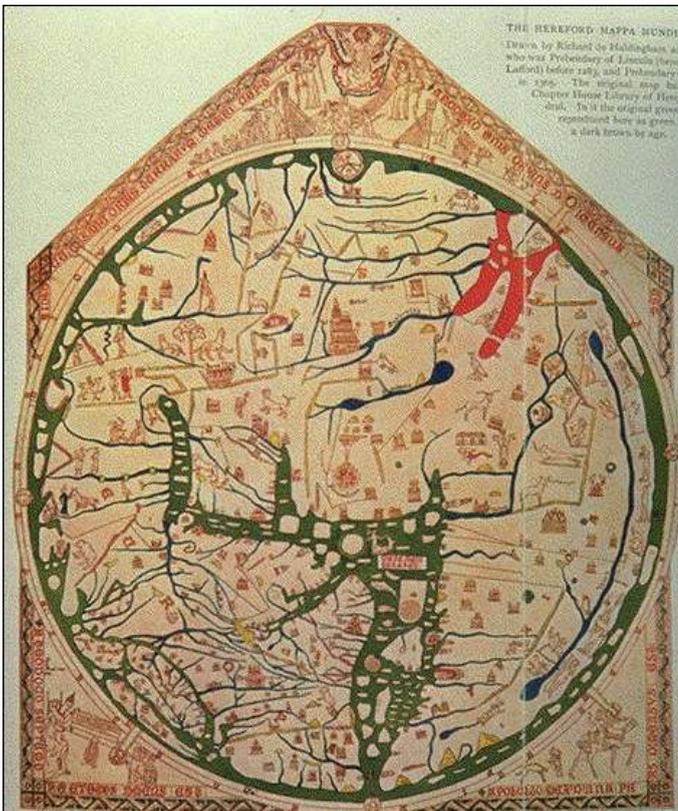
En la Alta Edad Media, era ante todo miniaturista, simbólica y religiosa. No se conocía el papel, y se trabajaba casi siempre con el pergamino, del cual no se producían grandes cantidades, y éstos se reservaban para la copia de libros. Por lo tanto, en esos libros se incluyen las representaciones cartográficas. Ya que raramente el hombre de la Alta Edad Media sabía leer y escribir, se recurría a los símbolos para explicar aquello que se deseaba. También hay que tener en cuenta que el hombre de la Alta Edad Media, prácticamente no se mueve de su aldea, o de sus posesiones si es un señor feudal; y además es profundamente religioso en su pensamiento. Le preocupa más la salvación de su alma que lo que hay detrás de las colinas más cercanas; eso hace que las representaciones cartográficas sean del cielo y el infierno, del Paraíso Terrenal, etc. Los mapas típicos de la Alta Edad Media son los conocidos por el nombre de TyO; O porque hay una circunferencia que envuelve todo el mapa y representa a la Tierra, y T porque la T representa los tres ríos que salían del paraíso terrenal, y esta letra dividía a su vez a la tierra en los tres continentes conocidos, Europa, Asia y Africa. El primero de estos mapas se atribuye a Isidoro de Sevilla en el siglo VII, pero hasta nosotros no ha llegado el original si no copias posteriores con más simbología añadida.

Los mapas en la Baja Edad Media ya son parecidos a los de hoy, con la situación de las ciudades comercialmente importantes, y líneas que marcan las rutas de navegación para ir de un puerto a otro. En la Baja Edad Media ya se han formado como reinos las distintas nacionalidades europeas, y mantener la corte real y los gastos de reyes y señores cuesta mucho dinero que se obtiene en base a impuestos. Es el comercio de mercancías el que proporciona buena parte de esos ingresos, comienza a ser muy importante vender y comprar y saber donde está el sitio al cual vendemos o al que compramos; se hace entonces

necesario saber los días en que una mercancía puede llegar a una ciudad y si hay rutas alternativas que no tengan piratas o bandoleros, si hay que atravesar ríos o montañas.

Los mapas típicos en el periodo que nos concierne son los Atlas y Portolanos: los Atlas intentan englobar todo el mundo conocido de tierra y de costa, y dar una relación detallada de lo que se conoce; los portolanos únicamente traen ciudades costeras. Ambos traen las líneas de vientos que sirven para navegar. En el siglo XIV la mejor escuela de cartógrafos fue la mallorquina, según algunos fundada por Raimon Llull. En el siglo siguiente, la escuela portuguesa creada por Enrique el Navegante fue la que produjo los mejores mapas. En el siglo XVI la escuela de Sevilla produjo el mapa de Americo Vespucci que dio nombre al Nuevo Continente.

Durante la Edad Media era normal navegar "a la estima", es decir, anotando el rumbo con ayuda de la brújula y fijando su posición en las cartas de navegación, también llamadas cartas de marear y portulanos. Se hacía uso de ellas desde antes del siglo XIV y fueron empleadas por todos los navegantes del Mediterráneo y más tarde del Atlántico hasta el siglo XVI. Su



representación cartográfica no tenía en cuenta las graduaciones de longitud y latitud; tenía dibujada una extensa tela de araña constituida por vientos o rumbos de colores. Solía llevar pintada también la rosa de los vientos, con diecisiete o treinta y dos clases. El norte se marcaba con una flor de lis. Reflejaba con sumo detalle la configuración de las costas y no faltaban adornos, como banderas, reyes o animales. Partiendo de ellas un navegante marcaba la ruta estimada a seguir. Cuando recorría costas nuevas, tomaba la latitud en tierra y la reflejaba en el mapa para que en lo sucesivo otros pudieran estimar su ruta con exactitud.

Vientos y corrientes del Atlántico

Para cualquier navegante portugués o español que surcara el océano Atlántico en una embarcación impulsada por el viento, conocer las zonas propicias o contrarias del mar, era garantía de éxito. En el Atlántico, lo mismo que en los demás grandes océanos, vientos y corrientes desarrollan un movimiento giratorio constante a modo de gigantes torbellinos, quedando en el centro de los mismos una zona de calmas, inestabilidades y vientos variables nada propicios a la navegación. Desde el ecuador al paralelo 60 de latitud N (casi hasta Islandia) la situación, en síntesis, es ésta: los vientos que soplan del Oeste llegan a la península Ibérica y toman dirección sur, bordeando África; a la altura de las Canarias se dirigen hacia el Oeste (alisios); llegan a las costas americanas; penetran en el golfo de México, y de ahí toman dirección Norte (costa de América del Norte) para marchar poco después hacia el Este y llegar a Europa, iniciándose de nuevo el mismo proceso. Con las corrientes sucede algo parecido: desde Cabo Verde, siguiendo los alisios, caminan hacia el oeste; bordean la costa de América del Sur; llegan a las Antillas y penetran en el golfo de México; desde ahí salen por Florida y las Bahamas, tomando dirección Este (corriente del Golfo), para llegar a las Azores y Portugal; una parte se desplazará hacia el norte de Europa, y otra hacia el sur de Portugal, siguiendo la costa africana y adoptando el nombre de corriente de las Canarias. En el centro de este gigantesco remolino, cuyos bordes se extienden desde Azores y Canarias hasta las Antillas, se encuentra una zona de calmas y vientos variables muy difícil para la navegación. La mayor parte de esa elipse es lo que forma el mar de los Sargazos, inmenso prado de algas con una extensión semejante a la que ocupa Europa. Estas plantas no miden más allá de medio metro de altura y, por lo general, no son un obstáculo para embarcaciones medianas. Pueden resultar peligrosos algunos parajes en que se acumulan en exceso y frenan, especialmente, a pequeños navíos. Quizá en esto se asienta la leyenda medieval de monstruos con tentáculos atrapando embarcaciones y engulléndolas.

Los instrumentos de navegación

Brújula

La brújula fue el primer instrumento que trajo una mejora en la navegación, ya que permitía conocer la medida del rumbo. La más antigua que se conoce es la calamita. Es un objeto en el que la aguja imantada se coloca sobre un trozo de madera o de corcho que, al flotar en la superficie del agua, orienta. Su diámetro oscilaba los 21 cm. El origen de la brújula no está muy claro. Las primeras noticias que se tienen en Europa Occidental son de la primera mitad del siglo XIII. Aunque, en al-Andalus parece que se conocía desde mitad del siglo IX. Su existencia, como el de otras técnicas de navegación, se mantuvo en secreto, puesto que proporcionaba grandes ventajas a los navegantes andalusíes sobre sus enemigos.



En la brújula hay trazada una línea negra vertical, conocida como línea de fe, en la superficie interior del recipiente, orientada según la proa del barco. El rumbo del buque se obtiene leyendo los grados que marca la rosa frente a la línea de fe. La brújula sólo apunta al norte si el barco está libre de magnetismo y si no hay objetos grandes de hierro o acero en las proximidades.

Tablas astronómicas

Las tablas astronómicas, con gran desarrollo en Al-Andalus, proporcionaban información sobre la declinación del sol o de una estrella en una fecha determinada. Conocida la declinación y la altitud meridiana se podía obtener la latitud del lugar con una suma o con una resta. Para calcular posiciones planetarias, estas tablas se fundamentaban en los modelos geométricos planetarios ptolemáicos, revisados en Córdoba en el siglo X. Por otra parte, las aportaciones teóricas de Azarquiel en el siglo XI representaron

un notable avance en la precesión de los equinoccios y del modelo solar y lunar. Todas estas modificaciones están recogidas en una serie de valiosas tablas andalusíes fechadas en el siglo XIII.

Almanaques

La tradición de los almanaques perpetuos se inicia en al-Andalus en el siglo XI y se introducen en el mundo cristiano en fecha temprana. Se trata de un tipo especial de tabla astronómica que permite obtener posiciones planetarias para una fecha determinada mediante la lectura directa y sin necesidad de cálculos. Se basan en una serie de ciclos, de origen babilónico, peculiares a cada planeta. Los ecuatorios tienen una finalidad análoga.

Astrolabio

Es un instrumento para registrar las latitudes. El primero que se conoce en la Península es el carolingio. Presentaba algunos defectos, como el trazado vacilante de algunas curvas, cosa que superaron los diseños andalusíes. El astrolabio clásico es el planisférico que se basa en la proyección estereográfica meridional de la esfera celeste sobre el plano del Ecuador. El astrolabio esférico se conoce en al-Andalus desde el siglo X. Está formado por dos piezas: una esférica dividida por el horizonte en dos hemisferios y una red que se superpone a la esfera y contiene índices para las estrellas. Lleva la eclíptica, un paralelo de declinación que mide coordenadas ecuatoriales y un cuadrante vertical graduado que mide latitudes celestes y distancias polares y cenitales. El astrolabio náutico surge a finales del siglo XV; necesita un círculo graduado y una alidada de pínulas para trazar una visual. El instrumento es más grueso en su parte inferior para desplazar hacia abajo el centro de gravedad y facilitar que el diámetro horizontal coincida con el horizonte cuando el astrolabio esté colgando de la anilla. Hasta ser sustituidos por el sextante, en el siglo XVIII, los astrolabios fueron los instrumentos fundamentales que utilizaron los navegantes.

Azafeas

El astrolabio convencional, basado en una proyección estereográfica polar, tiene una lámina para cada latitud por lo que pierde precisión si no se dispone de la lámina idónea. Los primeros astrolabios universales basados en una proyección estereográfica meridiana surgen en Toledo a mediados del siglo XI. Son instrumentos que pueden utilizarse para cualquier latitud. La azafea es uno de ellos.

Cuadrantes náuticos

Tienen la misma función que los astrolabios náuticos, es decir, determinar las alturas meridianas del sol o de una estrella, para saber la latitud de un lugar. Son instrumentos sencillos: constan de un cuadrante graduado en uno de cuyos lados llevan dos pínulas de mira y de un hilo con plomada que pende del centro del cuadrante. Si se dirige una visual al astro a través de las pínulas, el hilo marca su altura sobre la graduación del cuadrante.

Ballestilla

También llamada báculo de Jacob, se trata de otro instrumento para determinar la latitud. Dos varillas unidas en uno de sus extremos por un gozne podían medir el ángulo de declinación cuando el observador nivelaba la varilla inferior con el horizonte y la superior con el sol o la estrella elegida. El principio de la ballestilla, conocida por los antiguos griegos con el nombre de *dioptra* y por los árabes como *kamal*, ya era aplicado en la Europa occidental hacia el año 1342. John Davis, un inglés, inventó en 1595 una ballestilla más manejable, llamada también "cuadrante inglés", que permitía que el observador estuviera de pie con el sol a la espalda, y evitaba el deslumbramiento.

Ampolletas náuticas

Son los instrumentos habituales para medir el tiempo a bordo de un navío. También se emplean para realizar estimaciones sobre la distancia recorrida por el barco. Para su construcción se necesita un vidrio inalterable a los cambios de temperatura. Se fabricaban en Egipto en el siglo X, y ya se conocían ampliamente en el siglo XII.

Nocturlabios

Son instrumentos que sirven para determinar la hora durante la noche. El método se basa en la observación de la posición de una estrella circumpolar. Está compuesto por tres discos concéntricos de latón, que pueden girar libremente unos con respecto a los demás, alrededor de un anillo central. Sobrepuesta a estos tres discos se encuentra una barra que sobresale del borde del disco más grande, y

que también gira libremente alrededor del anillo e indica, con el canto rectilíneo, todas las posibles rectas que parten del centro de rotación común. Sobre los dos círculos exteriores del disco grande, están grabados los días y los meses del año. En los círculos que se encuentran más hacia el interior del mismo disco, aparecen las divisiones del año en los doce signos del zodiaco y una escala que lleva 30 divisiones por cada signo zodiacal. El disco está provisto de un saliente con una anilla que se usa cuando se quiere colgar el instrumento. El disco medio está dividido en 24 horas. Cada hora está a su vez dividido en seis partes, por lo que cada pequeña división corresponde a 10 minutos. El disco pequeño está a su vez dividido en 24 partes iguales, y se caracteriza por poseer una especie de pequeños dientes en forma de sierra en sus bordes, sobre los que aparecen los números del 1 al 12, que aumentan en sentido antihorario. Este disco está también provisto de un índice que se usa para leer las divisiones del círculo intermedio, que se encuentra situados debajo. Este mismo disco, en su parte interior, se encuentra dividido en doce partes y en cada una de ellas puedan leerse, los nombres de los meses del año. Aunque los tres discos y el índice pueden girar libremente, están unidos entre sí por un anillo remachado en el que se practica un orificio central de aproximadamente 3 milímetros de diámetro.

Se sabe que eran utilizados por cristianos, pero no por los árabes, aunque estos disponían de instrumentos similares. Se conoce este instrumento desde el siglo X.

Otros instrumentos

Las tablas de declinaciones eran indispensables para determinar la latitud. Asimismo, se hacía uso de relojes de sol, la esfera armilar, el triquetum, distintos tipos de armillas y otros instrumentos de observación. Los navegantes andalusíes también conocían el torquetum, que surge a fines del siglo XIII, y disponían de calculadores esféricos destinados a resolver gráficamente problemas astronómicos y del sexagenarium, regla de cálculo con la que resolvían los problemas trigonométricos que derivan del cálculo de la longitud de un planeta. También se solía utilizar una sonda para conocer la profundidad del mar.

La navegación de altura en Aquelarre

A la hora de practicar la navegación de cabotaje y la navegación fluvial no son necesarios instrumentos de navegación ni conocimientos de astronomía, y nos podemos servir íntegramente de las reglas de navegación que Rafel nos ofreció en el número anterior de *Dramatis Personae* (pgs. 42 - 46). Pero a la hora de navegar por alta mar estos dos elementos se hacen imprescindibles. Es por eso que debemos diferenciar entre estos tipos de navegación en las reglas y por lo que se ofrecen reglas de navegación e altura, aplicables a partir del siglo XVI.

Se hace necesaria una o dos tiradas al día de *navegar* y *astrología*. Los fallos en *astrología* desembocan en errores en las medidas de posición, por lo que el barco puede apartarse un poco de su ruta. Con una pifia, el barco se pierde en el mar... Las naves idóneas son la carraca (o nao), el galeón, y sobre todo la carabela. Con cualquier otro tipo de barco navegando por alta mar, se aplica un -20% a *navegar*.

Instrumentos de navegación (los bonus / malus son a astrología):

Sin brújula: -25%

Sin tablas ni almanaques: -10%

Si no se dispone de instrumentos para medir la latitud: -25%

Astrolabio: hasta +10%

Cuadrante o ballestilla: si se dispone de un astrolabio, hasta +5%; si no, 0%

Nocturlabio: hasta +5% (sólo si se navega por la noche)

Ampolleta o reloj de sol: +5%

Carta de navegación específica (con la ruta marcada): hasta +15%

Tabla de eventos para barcos

La siguiente tabla puede usarse cada 2D6 días o cada semana de tiempo de juego, como el DJ estime oportuno, para determinar los pormenores del viaje.



DRAMATIS PERSONAE

TABLA DE EVENTOS PARA BARCOS EN ALTA MAR	
01%	Hay una gran tormenta. Caen 1d3 rayos en el barco. 25% de que destruyan uno de los palos o vergas e incendien las velas; 25% de que un rayo alcance al vigía, causándole 5d6 de daño.
02 - 05%	Si el vigía pasa una tirada de <i>otear</i> , avista un ser irracional del mar, a discreción del DJ.
06 - 10%	Si el vigía pasa una tirada de <i>otear</i> , avista tierra. Puede tratarse de un pequeño islote, una isla legendaria o el lugar de destino del barco, a discreción del DJ.
11 - 15%	Si el vigía pasa una tirada de <i>otear</i> , avista otro barco. Si no la pasa, este barco puede haber avistado al de los PJS y puede querer acercarse. Su actitud y procedencia (comerciantes, piratas...) queda a discreción del DJ.
16 - 60%	No ocurre nada digno de mención.
61 - 63%	Niebla poco densa: -25% a <i>astrología</i> , <i>navegar</i> y <i>otear</i> .
64 - 65%	Niebla densa: -50% a <i>astrología</i> , <i>navegar</i> y <i>otear</i> .
66 - 70%	Lluvia: las embarcaciones con vela pierden la fuerza motriz proporcionada por estas, ya que se empapan y no pueden cumplir su función. Como consecuencia de ello, coca, carraca, galeón y carabela reducen su velocidad a la mitad; fusta, galeota, saeta y jabeque también, a no ser que se usen los remos.
71 - 75%	Noche de tempestad: independientemente del resultado en la Tabla de Clima (ver DP nº5, pg. 43), sobreviene un temporal obliga a recoger las velas; debe pasarse una tirada de <i>navegar</i> -40%. Si no se pasa, los PJS que se encuentren en la cubierta del barco deberán pasar una tirada de FUE x 5 o caerán por la borda; una vez en el agua, tendrán -25% a <i>nadar</i> . Además, otros hombres pueden caer también al mar, a discreción del DJ. Este horrible temporal sólo dura unas horas.
76 - 80%	Zona poco profunda, con numerosas rocas o algas en las que se puede enredar la embarcación y encallar. Para evitarlo, es necesaria una tirada de <i>navegar</i> con malus de -25%. Si no se pasa la tirada, el barco se queda encallado y hay un que calcular los daños daños (ver DP nº5, pg. 44)..
81 - 85%	Por alguna razón (a discreción del DJ), una parte del barco se ha deteriorado y necesita de los carpinteros y calafates a bordo para repararla (<i>ver Reparaciones</i>).
86 - 90%	Ocurre algún altercado en el barco (un marinero borracho inicia una pelea, insulta a un oficial...). Una vez sofocado, se le practica el castigo pertinente al alborotador (<i>ver Justicia a bordo</i>).
91 - 95%	Una enfermedad afecta a parte de la tripulación. Esta puede proceder de algún puerto donde se haya atracado, o puede ser una de las enfermedades típicas de los marineros (<i>ver Enfermedades</i>).
96 - 99%	El barco sufre un ataque repentino de piratas. Si el vigía pasó una tirada de <i>otear</i> , los tripulantes tienen tiempo de prepararse para la lucha; si no, el barco pirata embestirá al de los PJS y lo abordará sin que estos puedan hacer nada, y además no toda la tripulación estará preparada para el combate pudiéndose considerar el primer turno como ataque por sorpresa de los piratas. En este caso, para saber si los PJS están preparados para el combate (tal vez estaban durmiendo, o aliviando la vejiga, quién sabe...), cada uno deberá hacer una tirada de Suerte.
100%	Motín: un pequeño grupo, que ha ido creciendo y haciéndose fuerte con los días, está muy disgustado con la forma que tiene el capitán de gobernar la nave, y en un determinado momento estalla un motín. Los PJS tienen derecho a una tirada de PER x 2 para darse cuenta de la situación antes de que estalle el motín, pudiendo intentar sofocarlo pacíficamente, informar al capitán, o ponerse del bando de los amotinados. Si no se apercibieron, en el momento en que estalle el motín deberán elegir su bando rápidamente.

VIDA A BORDO EN ALTA MAR

El principal objetivo de la navegación durante el siglo XV era llegar a las Indias occidentales por las grandes riquezas existentes en ese territorio y el comercio de especias. Sevilla era llave de las Indias: regulaba los viajes mediante la Casa de Contratación. Se armaban flotas regulares, destinadas al comercio y expediciones descubridoras.

Los marineros tenían que ser castellanos y cristianos viejos (no reconvertidos). Los pasajeros seleccionados por la Casa de Contratación debían reunir estas características:

- ? Reputación intachable
- ? Probados sentimientos religiosos
- ? Excluye a los conversos y musulmanes.

Se imponían severas penas por embarcar sin autorización.

Tripulantes

En el S.XVI la tripulación mínima para un navío de 100 Tm eran 31 personas. En el primer viaje de Colón (expedición reducida), 6 de cada 10 tripulantes eran profesionales, en el segundo viaje, Colón contaba con 17 navíos, entre los que se repartían 500 marineros, 700 pasajeros y 300 imprevistos. En la expedición de Magallanes (1520) había 265 embarcados y 125 expertos.

La tripulación se organizaba de la siguiente forma:

- ? Capitán
- ? Pilotos
- ? Maestres y contra maestres: distribuyen el trabajo a la orden de los anteriores
- ? Alguaciles para mantener el orden
- ? Cirujanos y barberos para la atención médica
- ? Despenseros que cuidaban de la comida
- ? Carpinteros y calafates para calafatear el casco del navío (artesanos)
- ? Toneleros
- ? Marineros
- ? Grumetes: de entre 18 y 20 años, entre los que había pajes, criados y aprendices
- ? Lombarderos, que eran los expertos en artillería
- ? Criados, pertenecientes al capitán y gente rica del barco
- ? Sobresalientes, que eran los soldados expertos en combate
- ? 4 Clérigos
- ? Merinos: oficiales del rey
- ? Armeros
- ? Herreros
- ? Lenguaraz (intérprete)
- ? Contador: escriba que se encargaba de los impuestos

Si no se encontraban bastantes tripulantes se llevaban forzosos.

Provisiones

Los viajeros se ocupaban de su mantenimiento. Sólo se les facilitaba agua racionada por persona. Llevaban su propia comida, mantas, ropa... Solían llevar jaulas de animales, que utilizaban para la compra, venta y trueque. Al llegar al barco, se situaban en los pocos espacios que quedaban libres. Cada uno debía defender su sitio frente a los demás. El poco espacio que tenían estaba frecuentemente lleno de piojos y cucarachas. La tripulación tenía una ración diaria, que consistía en:

- ? 1,5-2 libras de bizcocho o galleta
- ? 1 litro de agua
- ? 1/2-1 libra de tasajo o carne salada
- ? 3/4 de litro de vino
- ? 1/4 de libra de arroz o legumbres

- ? 1 galón de cerveza a la semana
- ? 50 gramos de vinagre - Ron
- ? 1/4 de litro de aceite

Sobre los buques, guisar es una fuente de problemas. Las reservas considerables de leña son necesarias y el fuego debe mantenerse encendido, lo que hace correr riesgos permanentes de incendio. Cuando había temporal o mar gruesa no había comida caliente. Los fogones de la cocina sólo podían estar encendidos cuando hacía buen tiempo. A la menor señal de movimientos bruscos del barco se apagaban por temor a un posible incendio. La bebida también era un problema, ya que el agua no se conservaba durante mucho tiempo, volviéndose verde y viscosa. Los abastecimientos de agua dulce podían ser renovados en aguadas a lo largo del litoral, aunque todavía hacía falta que el agua recogida fuera bacteriológicamente sana, lo cual no sucedía muy a menudo.

Para conservar la comida se usaban las salazones (el bacalao salado se conserva un mes, el buey dos meses, la carne de cerdo, dieciocho meses), pero la comida con exceso de salazón producía más sed, lo que unido a la falta de agua hacía que este recurso se debiera utilizar con cuidado. También se usaban condimentos (vinagre, para digerir la alimentación salada y poco variada y combatir avitaminosis, y a partir de finales del siglo XV, mostaza, pimienta y guindillas).

Los alimentos frescos (carne fresca, frutos y verduras) se agotan rápidamente y son reservados para las escalas. Para los grandes viajes, los animales son embarcados vivos. Esta práctica perjudica a la higiene, pero resuelve en parte el problema de los víveres frescos. Sobre las cubiertas se ponían jaulas de aves de corral con patos, gansos o pavos, que no sufren el mal de mar, y son preferidos a las gallinas que pueden morir de este mal. Todo este corral está destinado a mejorar la dieta del estado mayor y a abastecer el "caldo de ave", que revitaliza los enfermos y los heridos.

También se llevaban ajos, almendras, azúcar, carne de membrillo, ciruelas, pasas, harina, higos, miel, pescado seco, sardina blanca, tocino y vacas.

Por otro lado, una parte importante de las calorías es aportada por el alcohol: un litro de vino al día y por hombre, completado por una porción de aguardiente, pudiendo ser utilizado para recompensar a los hombres, galvanizar a los combatientes o reconfortar a los heridos. Debido al complemento de reservas clandestinas, sumamente disimuladas, el alcoholismo constituye uno de los peligros del barco, grescas, principio de rebeliones, desobediencia y accidentes.

Habrá que esperar el fin del siglo XVIII para que los instrumentos de pesca se vuelvan obligatorios a bordo de los grandes navíos. Durante los siglos anteriores la pesca es muy raramente practicada, ya que a los marineros les repugna (en general muchos no sabían ni nadar).

Suben a bordo alimentos y objetos que permitan la conquista, el comercio o el asentamiento:

- ? Armas (protecciones, municiones, lombardas, pólvora)
- ? Instrumentos náuticos (relojes de arena, cartas de marear, libros en blanco, astrolabio, rosas de mar, etc.)
- ? Mercancías para el rescate (paños de colores, peines, cascabeles, cuchillos, tijeras, espejos, cristales de colores...)
- ? Útiles varios (ollas, calderos, escudillas, hierro en barras, anzuelos, leña, esteras, sacos de cáñamo, sierras, medicinas, banderas...)

Según todo lo expuesto, es fácil deducir el alto coste de las expediciones.

Un día a bordo

Los marineros se desperezan, estiran la ropa, se lavan la cara y manos: han dormido en distintos rincones. Si la noche hubiera sido de tempestad, habrían estado sin dormir. Sólo el capitán dispone de un camarote situado en la popa. Los demás oficiales deben contentarse con cabinas más o menos exiguas, delimitadas por separaciones absolutas fijas o móviles en tela, deslizantes sobre barras. Los más grandes miden 9 m², y los más pequeños 1,8 m sobre 1,35 m (2,4 m²). Una de las primeras tareas la realizan los carpinteros y calafates: evaporado el rocío comprueban las velas y achican el agua. Tareas habituales son mantener las cubiertas limpias, reparar e izar las velas cuando fuera preciso, atar cabos, arreglar cuerdas y velas, trepar por los palos, hacer cuerdas nuevas, remendar redes, revisar los aparejos, chapuzas y reparaciones.

El equipaje era escaso, así como la indumentaria, que era diferente entre ellos. Sobre todo de lana, y como rara vez se bañan, había tufo en el barco.

La higiene era muy escasa, pero no inferior a la de la época. Se bañaban en el mar en época de calmas, pero como eran malos nadadores, lo hacían en pocas ocasiones. Para satisfacer las necesidades naturales, se utilizaba un procedimiento sencillo y poco discreto: "Los jardines".

Con respecto a la comida, en el desayuno se tomaba pan, ajos y queso. El almuerzo era la única comida caliente, de la que se encargaban cocineros profesionales. Con el paso del tiempo se añade a la dieta la yuca. Los oficiales poseían una despensa propia. Las frutas y verduras se consumían sólo los primeros días, lo que ocasionaba diversos problemas de salud.

Por la tarde, los marineros están más relajados. Se dedican a pescar, charlar, añorar, cantar, quitarse mutuamente los piojos... Se celebran las fiestas religiosas y los aniversarios de reyes e infantes, y se narraban numerosas aventuras.

Cuando se llegaba a algún puerto la mayoría de los marinos bajaban a tierra a emborracharse, pero los que estaban de guardia en el barco recibían la visita de mercaderes y mujeres y se relajaba la asfixiante atmósfera de disciplina.

La incomodidad y la enfermedad eran más penosas de soportar debido a la férrea disciplina (y a veces arbitraria) que reinaba a bordo. En efecto, la disciplina era mucho más dura sobre las embarcaciones que en los ejércitos de tierra.

Los antiguos usos son siempre utilizados, y en el momento de las maniobras el oficial a menudo aplica golpes con una cuerda, a veces hasta sin avisar al capitán, que, según el reglamento, era el único que tenía derecho a castigar. El castigo corporal e inmediato es una costumbre en todas las marinas de la época. Pasa así que los contraмаestres y hasta los marineros suboficiales dan golpes con el puño o con una cuerda para estimular el trabajo de los marineros; el contraмаestre era venerado y temido, apareciendo sólo en las maniobras importantes o las reuniones de toda la tripulación con una vara en la mano. Para las maniobras de conjunto, un hombre es designado para entonar cantos tradicionales (a menudo groseros, incluso obscenos) que animaban las pesadas maniobras de los marineros.

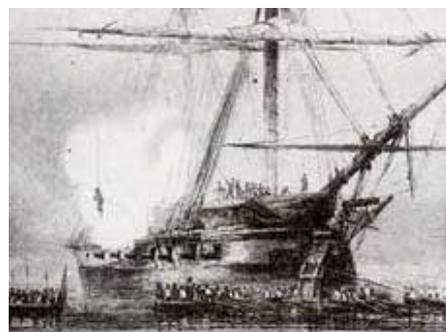
Justicia a bordo

En caso de grave infracción, el culpable se enfrentaba a un juicio en el que el capitán hacía las veces de juez. El capitán de la embarcación era el único responsable de la conducta de la tripulación, de lo que pasa a bordo y del respeto a la disciplina. Los reglamentos son muy estrictos. La intransigencia y la crueldad del capitán son a menudo proporcionales a la duración de las navegaciones efectuadas en compañía de tripulaciones hostiles y recalcitrantes, que pueden transformarse en hordas hambrientas y sedientas, más de la mitad enfermas, agotadas por el trabajo y por cansancio.

La gama de los castigos es muy extensa, y dependía de la gravedad de los delitos: robos, riñas, embriaguez, desobediencia, insultos, faltar el respeto a los oficiales...

Los delitos más graves eran sancionados con un régimen de pan y agua, con la flagelación y sobre todo con un castigo particularmente temido: el azote. El culpable, con el torso desnudo, desfilaba corriendo entre dos hileras de hombres que lo golpeaban a su paso con unas varas con nudos y recubiertas con alquitrán.

Pero existían otros suplicios temibles: la caída mojada, que consistía en izar al condenado a una verga y, soltado precipitadamente sujeto a una cuerda, era sumergido en el mar; la caída seca era el mismo castigo, pero la cuerda era más corta y el hombre no llegaba a tocar el mar, siendo parado en seco en el aire, lo que ocasionaba fracturas muy graves, incluso mortales. Por último, el paso por la quilla era el castigo más espantoso; consistía en hacer pasar al condenado de un extremo al otro del barco, bajo el agua. Tenía suerte si era capaz de salir de allí vivo, y si se daba el caso era herido muy gravemente por las astillas de la madera o las conchas fijadas sobre el casco (hay que decir que este castigo se prohibió a finales del siglo XVIII debido al excesivo número de muertos y a su crueldad).



Azote: El PJ castigado por este método verá reducidas sus competencias de Fuerza, Agilidad y Habilidad a la mitad durante 1D3 días, debido a lo debilitado que queda tras el castigo.

Caída mojada: El PJ se expondrá a una pulmonía, debiendo tirar por contagio. Además debe hacer una tirada por la mitad de su competencia en *saltar* para caer bien en el agua, de lo contrario recibirá daño por caída.

Caída seca: Se trata igual que una caída normal, con la diferencia de que el PJ no puede usar su competencia de *saltar* para reducir el daño a la mitad. El daño deberá localizarse y dependerá de los metros de caída.

Pasar por la quilla: El PJ debe hacer una tirada por la mitad de su competencia de *nadar*. Si la pasa, recibe 3D6 puntos de daño general por los cortes con las astillas y conchas, y corre peligro de contraer el tétanos (hacer tirada de contagio); si no la pasa, muere ahogado.

Enfermedades

La mortalidad por enfermedad era bastante superior a la causada por los combates y los naufragios. Todas las patologías estaban presentes a bordo, las más comunes eran las referidas a la alimentación (escorbuto, daños gastrointestinales provocados por el alimento salado, los salazones podridos, la mala dentición), al agua (la bebida corrompida era caldo de cultivo del tífus) y a la falta de higiene (favorable en la proliferación de enfermedades contagiosas: cólera, sarampión, viruela y enfermedades transmitidas por parásitos, como el tífus y otras enfermedades de la piel). No hay que olvidar los accidentes de trabajo (caídas, fracturas, heridas, ahogamientos...).

El medio marino puede agravar las enfermedades pulmonares (tuberculosis); surgen afecciones articulares debido a las ropas mojadas (artritis, artrosis, reuma articular agudo con complicación cardio-respiratoria); los estados "preescorbúticos" favorecen traumas del tipo de la artrosis crónica con dolores y rigideces. Por otro lado, una complicación frecuente en las lesiones traumáticas profesionales o en el combate era el tétanos.

Al escorbuto se sobrepone el tífus y la tifoidea, lo que deja impotente la medicina del momento. Pero el escorbuto era sin duda la enfermedad más temida.

La mayor preocupación consistía en disponer de comida suficiente para todo el viaje, por lo que embarcaban alimentos de sobra. En la ruta habitual de las Indias, incluso cuando había temporales y se desviaban, no faltaban alimentos. Pero, en los viajes de exploración por tierra o incluso grandes temporales y accidentes, se pasaba hambre y sed, lo que provocaba desnutrición y deshidratación.

También se cree que fueron los marineros que viajaban a las Américas los que trajeron la sífilis a Europa.

El boticario y el barbero eran los encargados de paliar esas infecciones como podían. Cada semana, el cirujano hacía un examen de a boca y las encías de la tripulación, aunque la mayoría de las veces se veían superados por las enfermedades anteriormente mencionadas.

Todo esto puede servir para hacerse una idea de lo dura que era la vida del marino, que solía morir débil y enfermo debido a las condiciones de vida en el barco.

Por último, a las enfermedades orgánicas se añaden las enfermedades psíquicas de los hombres. Los médicos aconsejaban dejar a los marineros, los días de fiesta y el domingo por la tarde, entregarse al baile y otros juegos, el recreo es tan necesario para el hombre como los alimentos.

El escorbuto

El escorbuto se manifiesta como consecuencia de una deficiente ingesta de verduras y frutas frescas, fuente por excelencia de vitamina C, lo que explica que fuera una enfermedad endémica en la antigüedad, en aquellas regiones que no tenían un acceso fácil a dichos alimentos, en especial durante el frío invierno. Durante la Edad Media se desconocía el origen de esta enfermedad, llegando a ser una de las enfermedades epidémicas que sufrían los navegantes que hacían grandes travesías en barco. Hizo estragos entre las tripulaciones de los barcos y se le atribuían los más curiosos orígenes, como por ejemplo, que era un mal debido a la sangre corrompida, se le echaba la culpa al frío de los mares e incluso a la madera verde de los barcos. A esta enfermedad los navegantes españoles la llamaron "la peste de las naos", los portugueses la conocían como "mal de Loanda" y los ingleses "peste del mar". Surgieron numerosos y curiosos tratamientos con el fin de atajar la enfermedad, como el de suministrar sal, ácido fosfórico, mostaza, etc., a los marineros afectados, e incluso realizarles transfusiones con sangre de animales. Otros tratamientos esperpénticos eran la ingestión de luciérnagas, café concentrado (en Hamburgo se abrió el primer café público gracias esta creencia), algunos tipos de helechos, aire fijo (lo que hoy llamamos soda), etc.

Un marinero afectado por el escorbuto solía acabar sin dientes, haciéndosele imposible ingerir alimentos sólidos, por lo que tenía que contentarse con papillas y caldos, a menudo mezclando los bizcochos con la poca agua de que disponían.

Formas de contagio: Aunque durante la Edad Media se creyó que esta enfermedad era contagiosa, en realidad sólo se debe a la falta de vitamina C, lo cual se remedia comiendo limones o naranjas, pero esto sólo se descubrirá en el siglo XVIII. Pongamos que, a partir de una semana sin ingerir vitamina C, el PJ debe tirar por su RES x 5, a la siguiente semana RES x 4, etc., para no caer víctima del escorbuto (no hay incubación). Si el PJ queda afectado, deberá seguir haciendo tiradas de RES x 3 cada semana que pase sin tomar vitamina C. Con un crítico se salva de la enfermedad, un éxito normal reduce un grado de convalecencia (pero no a menos del grado mínimo), un fallo hace que se mantenga el grado de convalecencia, y una pifia aumenta un grado de convalecencia.

Síntomas: debilidad, dolor muscular y articular, hemorragias espontáneas en las encías y en la piel que tardan en cicatrizar.

Convalecencia mínima: Palidez, irritabilidad, dolor debido a la hinchazón de los miembros. Características físicas reducidas a la mitad. Se recupera 1 punto por día tras la enfermedad.

Convalecencia normal: Debilidad, depresión, dificultad para respirar, manchas azuladas en la piel, las encías sangran. Características físicas reducidas a 1. Se recupera 1 punto por día tras la enfermedad.

Convalecencia máxima: Igual que la anterior, pero además los dientes se caen como consecuencia de la hemorragia. Pérdida definitiva de 1D3 puntos de Fuerza, Agilidad y Resistencia.

Muerte: El enfermo muere debido a las continuas hemorragias, por deshidratación.

Cuidado del alma

Tan importante era el cuidado del alma como el del cuerpo. Rezaban oraciones dos veces al día: antes del desayuno y la cena. La asistencia era obligatoria, y como castigo a los que no asistían se les cancelaba la ración diaria de bebida alcohólica.

En la Edad Media se creía que María significaba "estrella del mar", en latín "stella maris". Desde aquella época, muchos carmelitas han aclamado a María como la "Flor del Carmelo" y la "Estrella del Mar". Lo hizo el mismo Simón Stock con esta plegaria que se le atribuye:

"Flor del Carmelo Viña florida, esplendor del cielo, Virgen fecunda, singular. ¡Oh Madre tierna, intacta de hombre, a todos tus hijos proteja tu nombre, Estrella del Mar!".

El nombre de "Stella Maris" se ha dado también a todos los centros del Apostolado del Mar de la Iglesia Católica que están ubicados en los puertos.

Supersticiones

- ? Los marineros escuchaban con temor que la tierra era esférica, pues creían que si llegaban a navegar por la parte de debajo del globo, se caerían para abajo.
- ? Los marineros consideraban que traía buena suerte tener un gato negro a bordo, aunque no se podía pronunciar la palabra "gato", pues hacerlo acarrearía grandes desgracias.
- ? Las mujeres de los marineros solían tener un gato negro en casa para asegurarse de que sus maridos volverían sanos y salvos.

TÁCTICAS Y COMBATE NAVAL

En la Edad Media la única táctica era embestir al navío enemigo con el espolón, para a continuación abordarlo si no se conseguía hundir el barco con la embestida (lo cual era bastante difícil que ocurriera), tras lo cual comenzaba el combate.

A partir del siglo XVI se hace uso de la artillería, destinada a causar averías en los barcos enemigos. Estas eran variables y dependían de la táctica empleada:

El tiro para desarbolar se refiere a la destrucción de la arboladura y de los aparejos del buque opuesto para ponerlo en dificultad o en la imposibilidad de maniobrar, aunque no reduce la capacidad destructora del otro barco y no provoca más que pérdidas ligeras. Esta táctica era la más utilizada por la Real Armada.



DRAMATIS PERSONAE

Está considerada como la principal causa de las derrotas marítimas españolas y las francesas, que también seguían la misma táctica.

El tiro al casco , a la altura de las baterías, busca la destrucción de la artillería, del material y de los artilleros enemigos. Esta táctica era la preferida por los británicos.

El tiro bajo la línea de flotación de la embarcación es de una eficacia relativa. La bala puede atravesar la muralla de madera, pero las fibras de la madera tienden a enderezarse después de su paso y el carpintero y sus ayudantes pueden aplicar un calafateo de urgencia con tapones para taponar las vías de agua.

El tiro en hilera es el más ansiado del combate naval. La maniobra consiste en pasar sobre la proa o la popa del adversario, y de fulminarlo con toda su artillería sin que éste pueda replicar. Además, las balas pueden atravesar al enemigo sobre toda su longitud, causando todavía más daños.

Además, tipos diversos de proyectiles son empleados, según la táctica escogida:

La *bala normal* , para traspasar los cascos;

La *palanqueta* (constituido por dos semi-balas reunidas por una barra de hierro o cadenas), para estropear los aparejos y la arboladura (ineficaz más allá de 300 metros);

Los *paquetes de metralla* , que contienen cinco pelotas gruesas de hierro, para diezmar las tripulaciones (ineficaces más allá de 100 metros).

El tiro con *balas calentadas al rojo* sobre un brasero, pero la maniobra es rara debido a los riesgos de incendio.

En el momento de avistar un barco enemigo, el zafarrancho de combate es tocado a bordo. Los hombres se protegen la cabeza con turbantes de trapos para evitar astillas en la cabeza y se echa arena por las cubiertas para no resbalarse con la sangre. Las portas son abiertas, y los cañones son cargados.

Esta maniobra es la más compleja. La carga por la boca necesita retroceder los cañones. Un cartucho de pólvora es introducido en el interior del cañón, luego una bala es deslizada allí, antes de ser empujado con un atacador. El cabo de cañón ajusta la altura mediante una cuña. La mecha es encendida, con el botafuego (en el siglo XIX se sustituye este mecanismo inseguro por los tirafrictor o llaves de fuego, que consistían en unos mecanismos que aplicaban una chispa cuando se tiraba de un cordón, siendo más fiables y rápidos), y hace saltar el polvorín. Una llama brota de la boca, una detonación fuerte resuena y la cureña retrocede con violencia, siendo detenidos por los aparejos, y los cables de cáñamo que retiene el cañón a cada lado de la porta.

Tras el disparo la operación de carga es renovada después de la limpieza del arma con un escobillón. El cañón es devuelto en batería gracias a unas palancas llamadas espeques y el cabeceo del buque. Mantener la cadencia de tiro supone a los artilleros conservar su sangre fría. El ruido, el humo, la proximidad del adversario, las astillas, los gritos de los heridos y de los agonizantes transforman las baterías en un infierno.

Los combates pueden prolongarse durante más de diez horas. Son espantosos. La imposibilidad de huir hace que las batallas navales sean encarnizadas, intensas: hay que vencer o morir. Las balas enemigas que caen sueltan una mortífera y carnífera lluvia de astillas.

Los heridos son evacuados en la enfermería, apartada del puente y bajo el nivel del mar, para evitar para que sus gritos trunquen el espíritu de los combatientes. La cámara baja es pintada en rojo para que la sangre no se vea. El cirujano se limita primeramente a cuidados urgentes en tanto que los heridos afluyen. En las horas que siguen, practica intervenciones en un lugar impropio a todo acto médico, con los limitados medios de a bordo. Estas intervenciones se efectúan por supuesto en ausencia de toda asepsia y sin anestesia. La pérdida del conocimiento del operado es a veces buscada gracias a una sangría



o con empleo de alcohol, con el fin de ahorrarle sufrimientos. Las amputaciones son frecuentes, y las posibilidades de supervivencia de los heridos escasas.

En estas condiciones, no es asombroso que el reclutamiento de la Real Armada siempre hubiera constituido un motivo de problema. Para conseguir tripulaciones en número suficiente, debido a que la costa española fue asolada por la fiebre amarilla se tuvo que reclutar forzosamente a gentes del campo del interior que no tenían el oficio de los reclutados en la costa.

Combates antes del siglo XVI

Cuando se avista el navío enemigo, cada capitán debe hacer una tirada de *navegar*. El que obtenga mayor diferencia con su puntuación al hacer la tirada, embestirá al otro barco con el espolón, siempre que se haya pasado la tirada; si los dos fallan, se hace necesario el abordaje. El espolón causa un daño de 1D10 al barco enemigo, y el daño que reciba dará el malus que recibirá el capitán del barco enemigo a la hora de hacer futuras tiradas de *navegar* (ver DP nº5, pg. 44), malus que persistirá hasta que los calafates y carpinteros de a bordo consigan repararlo (ver más abajo). Solamente en caso de que la tirada de *navegar* a la hora de embestir sea un crítico, el otro barco se hundirá. Si los dos capitanes consiguen críticos, se hundirán los dos barcos. Una pifia expone el barco a ser embestido por toda la fuerza del otro, lo que doblará el daño.

Combates a partir del siglo XVI

Como hemos visto, se pueden seguir varias tácticas. El primero en disparar será el grupo de lombarderos que obtenga mayor iniciativa. Sólo pueden adoptar una de estas tácticas si pasan una tirada de *ingeniería militar*; si no la pasan, en caso de que pasen la tirada de *artillería* causarán un daño general de 5D10 al barco enemigo, y un total de 1D10 bajas entre su tripulación.

Tiro para desarbolar: Basta con que los lombarderos pasen una tirada de *artillería*. Provoca daños en los aparejos dificultando maniobrar con el barco, lo cual da un malus de -50% a la tirada de *navegar*.

Tiro al casco: Para que sea efectivo se debe pasar una tirada de *artillería* -25%. Esto destruye la artillería enemiga, imposibilitando su uso; los lombarderos enemigos reciben cada uno 3D10 de daño.

Tiro bajo la línea de flotación: Se debe pasar una tirada por la mitad del porcentaje en *artillería*. De conseguirlo, se abre una brecha que permite la entrada de agua. Se causa un daño de 5D10 al barco en ese punto, pero los calafates de a bordo pueden practicar una reparación de urgencia si pasan una tirada de *artesanía* con un malus igual al daño causado. Si no lo consiguen, el barco se hunde pasados 3D6 minutos. La reparación tarda en hacerse unos 30 asaltos (5 minutos), dependiendo del número de personal disponible para la reparación (pongamos 1 asalto más o menos por cada hombre por encima o por debajo de diez, respectivamente).

Tiro en hilera: El capitán debe pasar una tirada por la mitad del porcentaje en *navegar* para lograr situar el barco en la posición idónea, mientras que los lombarderos deben pasar su tirada de *artillería*. De conseguirlo, causan 5D10 x 2 de daño con el disparo, y al llegar a 0 de Resistencia, el barco bombardeado se hundirá. El capitán del barco afectado puede intentar resituarse su barco en una posición que no sea tan desventajosa, y lo conseguirá si saca una mayor diferencia que el capitán del barco atacante en una tirada de *navegar*, aunque el capitán del barco afectado tendrá un malus de -25%.

Las balas calentadas al rojo añaden un daño extra de 3D6 puntos y una probabilidad de 25% de incendiar el barco enemigo, pero si se pifia la tirada de *artillería* esta probabilidad se aplica al barco propio.

El abordaje

Dado que toda la tripulación del barco debe luchar, se hace necesario usar las reglas de escaramuzas del manual, pero con algunas modificaciones. No hay que hacer una tirada en la tabla de ataque, ya que es imposible la retirada y la huida; la lucha se mantendrá hasta que no quede nadie en pie en uno de los bandos o uno de los dos se rinda. Cada asalto, cada capitán debe hacer una tirada de *mando*, que afectará a la moral de los atacantes de su bando. Esta tirada se verá modificada en -25% si el bando enemigo supera visiblemente en número al propio, y en -50% si los superan por el doble de hombres o más. Hay que distinguir a tres grupos en cada bando:

- Sobresalientes: Moral alta, 9 puntos.
- Marineros y lombarderos: Moral media, 7 puntos.
- Demás personal (viajeros, carpinteros y calafates, grumetes, etc.): Moral baja, 5 puntos.

Cada vez que el capitán falle su tirada de *mando*, cada uno de los grupos anteriores debe hacer una tirada de 1D12, siguiendo las reglas de moral del apartado de batallas y asedios del manual. Para los PJS se puede usar la tabla de encuentros.

Los perdedores pueden ser tomados como prisioneros, arrojados al mar, degollados o abandonados en un islote.

A modo de orientación, cada asalto dura más o menos una hora.

Reparación del barco

Para reparar un barco lo mejor es hacerlo atracado en un puerto. Si se hace en alta mar, se recibe un malus de -25%. Diez calafates y carpinteros sólo pueden reparar 1D10 puntos de daño por día, aumentando en +1 por cada dos hombres por encima de diez (hasta un máximo de 20 hombres) y -1 por cada hombre de menos de diez (tratar los resultados 0 y negativos como 1). Además, se debe disponer del suficiente material para la reparación, cosa que no será problema si el barco está atracado en un puerto, aunque por supuesto costará un dinero extra. Recuérdese que si los desperfectos del barco se deben a balas o embestidas de otro navío, los calafates tienen un malus a la tirada de *artesanía* igual al daño recibido por el barco. Se deberá reparar cada brecha por separado, recibándose el malus igual al daño de esa brecha.

Para saber la Resistencia de los distintos tipos de barcos, consulta la Tabla de Barcos de la pág. 44 del nº5 de *Dramatis Personae*.

LA PIRATERÍA EN CANARIAS

El descubrimiento de América y la penetración europea hacia el Indico a través de la costa occidental africana convierten a las Canarias en una encrucijada de las rutas marítimas. Apenas avanzado el s. XVI comienza el tráfico naval entre las colonias españolas de ultramar y la metrópoli. Los barcos regresaban cargados de tesoros y especias, y sus rutas tenían que pasar forzosamente entre las Azores y Canarias; de esta forma, los mares de las islas son lugares de espera para las flotillas piratas. La piratería en aguas de Canarias empieza en el primer tercio del s. XVI, toma inusitada actividad hacia su final, y continúa durante todo el s. XVII y XVIII, hasta su ocaso en la primera década del s. XIX.

Piratas franceses

Ya en tiempos de la conquista aparecen aventureros franceses que eligen como bases la isla de Lobos y el cabo de Anaga. Corsarios y piratas dificultan en no pocas ocasiones el intercambio exterior y dañan indirectamente la economía canaria al impedir el tráfico interinsular, a la vez que se debe a ellos la entrada de numerosos productos, prohibidos al comercio regular. La enemistad entre la España de Carlos V (1500-1558) y Francia hace que sean franceses los primeros piratas que aparezcan en las islas. Los corsarios galos más conocidos aquí son Juan Florín y François Leclerc, este último apodado "pie de Palo" (*Jambe de bois*), el cual saqueó e incendió el puerto de Santa Cruz de La Palma (1553); otras acciones similares se sucedieron en Tzacorte y San Sebastián de La Gomera. La actividad de estos piratas permitió la entrada en las Islas de ciertos artículos, como es el caso de los libros extranjeros a los que no se hubiera tenido acceso de otra manera.

Piratería Inglesa

Al heredar Felipe II el trono español se desata la rivalidad angloespañola. Como consecuencia, igual que en todas partes del imperio, las Canarias se convierten en blanco de los ataques de la piratería inglesa. Los ataques y saqueos son tan frecuentes que el Rey se ve obligado a fortalecer el aparato defensivo del archipiélago. Entre las medidas tomadas sobresalen la creación del cargo de Capitán General y el envío, más tarde, del ingeniero italiano Torriani con la misión de levantar torres y castillos en aras de su mejor defensa. Muchos de éstos aún se conservan (castillo de Guanapay, en Lanzarote). Entre los piratas ingleses más conocidos y temidos sobresalen John Poole, Cooke, John Hawkins, más conocido en las islas como "Aquines", y que mantuvo largas relaciones comerciales, más o menos clandestinas, con Pedro Ponte, mercader y gran propietario tinerfeño de origen veneciano, además de Drake (1585) y Blake (1656). El ataque de este último a Santa Cruz de Tenerife podemos considerarlo como un intento más de Inglaterra por apoderarse de la isla.

Holandeses y berberiscos

Al llegar el s. XVII, son también los holandeses los que protagonizan episodios piráticos en Canarias; sus objetivos, aparte del móvil del botín, son políticos y bélicos. A este respecto, el holandés Pieter Van der Does comanda contra Las Palmas de Gran Canaria (1599) la operación más formidable de todos los tiempos, resultado de la cual fue la ocupación, saqueo e incendio de la ciudad. En esta incursión, atacó también, San Sebastián de La Gomera, y Santa Cruz de La Palma. Los berberiscos azotaban las islas desde

los tiempos de la conquista, quizás como réplica a las incursiones punitivas que nobles y militares españoles de Canarias hacían en sus costas de Africa. En el s. XVII arrecian las expediciones berberiscas sobre las islas; son las orientales las que más sufren las consecuencias y los moriscos residentes en éstas, que vivían como esclavos, facilitan a sus hermanos piratas el rastreo de tesoros. San Sebastián de La Gomera fue otro de los puertos que soportó los ataques y saqueos de estos corsarios. Alcanzaron renombre por sus fechorías los apodados en las islas por "El Turquillo" y "Cachidiablo".

Consecuencias de la piratería

Los ataques piratas a villas y puertos con fines de capturar tesoros o apoderarse de víveres y vinos se traducen en incendios, saqueos y muertes; ello obliga a militarizar las islas con las consiguientes cargas sobre la población, y como medida de precaución, las villas y poblados se asientan en lugares no visibles desde la costa. Por otro lado, muchos archivos y obras de arte desaparecen por los incendios, provocados por los corsarios. Sin embargo no siempre las escuadras piratas venían en son de rapiña. Muchas veces lo hacían con la finalidad de practicar el contrabando con los naturales isleños; ciertos magnates canarios debieron su fortuna a este comercio clandestino con los piratas a lo que las autoridades hacían la vista gorda. La cuestión era sobrevivir en un espacio insular a medio camino entre las colonias americanas y la metrópoli española. Otras veces, los ataques tenían sencillamente motivaciones políticas.

Piratas famosos

Francis Drake (Crowndale 1543 - Portobelo 1596)

Navegó desde muy joven, ingresó a la marina y se adiestró con John Hawkins. En 1558 se alistó en un mercante destinado al golfo de Vizcaya. En 1565 intentó un negocio en las Indias Occidentales, de acuerdo con el capitán John Lovel, pero su cargamento fue confiscado por los españoles. Su barco fue, en la expedición de John Hawkins a las Indias Occidentales, uno de los dos que pudieron escapar a la destrucción a manos de los españoles (1567). Después de efectuar dos viajes más a las Antillas, zarpó de Plymouth (1572), atacó con éxito el puerto colombiano de Nombre de Dios y capturó varios barcos españoles. Cruzando el istmo de Panamá hasta la divisoria de la cordillera, pudo ser el primer inglés que contemplara el Pacífico. En 1573 regresó a Inglaterra, donde equipó tres fragatas y se puso al servicio del conde de Essex, en sus ataques a Irlanda.

Grace O'Malley

Irlandesa llamada "Graine Mhaol" por llevar el cabello corto. Era miembro de una famosa familia de ladrones marinos irlandeses. Se casó con dos de los más importantes jefes de clanes del Oeste de Irlanda. Su base estaba situada en la isla Clare en Clew Bay. Renunció a la piratería en 1586 y recibió el perdón de la reina Elizabeth.

LEYENDAS DEL MAR

Durante la edad media, los relatos de viajes marítimos certificaban la existencia de islas míticas, razas monstruosas y animales maravillosos. La tradición cristiana intentó localizar en los mapas los parajes bíblicos que aparecían en la Biblia. Muchos mapas no basados en la observación condujeron a búsquedas imposibles y conjeturas contradictorias.

Un ejemplo de esto fue la leyenda del Preste Juan. Durante siglos se creyó en un poderoso y rico rey-sacerdote que moraba en las Indias que había vencido al islam.

También creían en la existencia de razas monstruosas, como las guerreras Amazonas, antropófagos, pigmeos, hombres cíclopes, descabezados, cinocéfalos (con cabeza de perro), hipópodos (con pezuña de caballo), y hombres con labios enormes que les servían de sombrilla. De hecho, el Océano Atlántico era llamado Mar Tenebroso. Con estos relatos, cualquier viajero o navegante con imaginación trataba de relacionar lo que veía con aquello que había leído o le habían contado.



Estas leyendas continuaron en boca de todos hasta que Colón proclamó a la cristiandad que en su viaje no había encontrado monstruos y los indios no tenían nada de seres extraños.

"En estas islas hasta aquí no he hallado hombres mostrudos, como muchos pensaban, mas antes es toda gente de muy lindo acatamiento, ni son negros como en Guinea, salvo con sus cabellos correndíos, y no se crían adonde hay ímpeto demasiado de los rayos solares".

También se extendieron las leyendas sobre islas perdidas que para los navegantes tan pronto aparecían como desaparecían. Estaban dentro de la tradición de islas paradisíacas, de infinitas delicias que mezclaban reminiscencias de las islas de los Bienaventurados con las fantasías orientales de Las mil y una noches. Igualmente, respondían a los sueños cristianos del Paraíso Terrenal. Su fuerte arraigo las hizo aparecer en la cartografía durante siglos.

"...se veían ciertas tinieblas impenetrables que se levantaban desde el mar hasta tocar con el cielo, sin notarse en ellas disminución, añadiendo que estas espesas sombras estaban defendidas de un ruido espantoso, cuya causa era oculta, y que no las consideraban sino como un abismo sin fondo o como la misma boca del infierno..."

(relato de portugueses sobre San Borondón).

Para el marinero del siglo XVI existían islas en el Atlántico Norte que sólo eran verdaderas en los sueños o en la imaginación calenturienta, como:

- ? Antilia: Isla fantástica mencionada por Aristóteles. Desde mediados del siglo XIV figuraba en algunos mapamundis como la más oriental de las tierras de las indias. El genérico *Antillas* para designar a todas las islas de la región, se impuso en la cartografía por iniciativa de Pedro Mártir de Anglería.
- ? La Isla de las Siete Ciudades
- ? La Isla de San Bradán
- ? La Isla de las Amazonas

En todas ellas creía Colón y creyeron todos los españoles durante siglos. Islas repletas de maravillas y de tesoros. Incluso podía buscarse y encontrarse la Fuente de la Eterna Juventud, en busca de la cual marchara Ponce de León, el descubridor de Puerto Rico, o el mismo Paraíso Terrenal, que Colón creyó localizar en el Orinoco:

"porque el sitio es conforme a la opinión de estos sanctos e sacros theólogos, y asimismo las señales son muy conformes, que yo jamás leí ni oí con tanta cantidad de agua dulce fuese así adentro e vezina con la salada; y en ello ayuda asimismo la suavísima temperancia".

Los portugueses, en sus exploraciones al sur de África, ya habían temido llegar a tierras donde no se cumplieran las habituales leyes físicas y naturales a que estaban acostumbrados. Al temor se unía cierto inconfesable deseo de ver esos temidos mares verdes u oscuros y esas lagunas innavegables llenas de monstruos, que habían citado los geógrafos árabes. Más al sur deberían llegar a una zona tórrida, donde los hombres se tornaban negros, donde había ríos de fuego que descendían de las montañas y donde el mar estaba tan caliente que quemaba las naves. El milagro lo vivían cotidianamente, al no ver ni poder interpretar científicamente la realidad.

Islas maravillosas

Islas Salomón

En los ancestrales relatos de tradición oral de los indios del Perú aparecían referencias a unas míticas islas conocidas por Hahuachimbi y Ninachumbi. Aquellas, a las que la memoria, que se perdía en la bruma de los tiempos, situaban al poniente, en donde el sol se hundía en el mar, en lo que ya entonces se conocía por los mares del sur, venían llamándose ya antes de su descubrimiento, de Salomón, y también del Oro, queriendo vincularlas así al recuerdo del rey de Israel y de Judá, hijo de David, paradigma de sabiduría y de opulencia. La creencia en la posible realidad de tales indicios determinó que el Gobernador Lope García de Castro tomase la iniciativa de llevar a cabo las gestiones para el envío de una expedición marítima. Así lo escribe Lope García de Castro al Rey Felipe II: *'Por tener gran noticia, como se tiene, de las islas que acá llaman de Salomón, envío a Alvaro de Mendaña, mi sobrino, con cien hombres, al descubrimiento dellas'*. Completa la lista de gallegos embarcados en la expedición a los Mares del Sur, la esposa de Alvaro de Mendaña, Isabel Barreto, que a la muerte de aquel, es proclamada Adelantada. Desde el momento en que se pone al frente de la flota, demuestra grandes dotes de mando y es 'La Almiranta de

la Mar Océana' (la primera y única mujer que ha ostentado este título dentro de la Armada Española) la que conduce sus naos a Filipinas.

La isla de San Borondón

Se dice que la aparición de la isla no puede ser efecto de una acumulación de nubes porque se avista en aquellos días en los que el horizonte está mas claro y en que soplan los vientos favonios u occidentales. Con cierta frecuencia nubes detenidas al Oeste-Nor-Oeste de El Hierro conforman una ilusión de gran veracidad aparente que no explicarían la uniformidad de sitio, figura y extensión repetidos en los relatos. Probablemente es un curioso efecto óptico también descrito en Reggio y Marsella. El rumor de las apariciones de esta isla es posterior al descubrimiento y conquista de Canarias. Es constante que, desde principios del siglo XVI, la reputación de esta nueva isla aumentaba el juicio de los naturales y extranjeros. El portugués Luis Perdigón relata que el rey de Portugal había hecho merced a su padre si la descubriese. Cuando se firmó la paz de Evora (4 de junio 1519) y la corona de Portugal cedió a la de Castilla su derecho a la conquista de las Canarias, se nombró entre ellas la "Non Trubada o Encubierta". Los dibujos hechos en diversas ocasiones por personas conocedoras de la zona, desde las islas cercanas eran similares. En 1526 Fernando de Troya y Fernando Alvarez, vecinos de Gran Canaria regresaron de una infructuosa búsqueda. Con posterioridad a su llega a Canarias en 1566, el doctor Hernán Pérez de Grado, primer regente de la real audiencia de Canarias encargó una averiguación a las justicias de La Palma, El Hierro y La Gomera. Como resultado obtuvo un informe de Alonso de Espinosa, gobernador de El Hierro describiendo el avistamiento al Nor-Oeste de esta isla y a sotavento de La Palma, donde se mencionaba a cien testigos. Tres portugueses de Setúbal, entre los cuales uno llamado Pedro Vello, era piloto y práctico en la navegación del Brasil, declararon haber desembarcado en la isla de San Borondón tras ser empujados por una tempestad. Observaron en la arena unas pisadas mayores al doble de las de un hombre normal, una cruz de madera y tres piedras en triángulo. Al desatarse repentinamente un huracán perdieron de vista la isla dejando a dos hombres abandonados en la espesura de la selva. El inquisidor Pedro Ortiz de Funes recogió la declaración de Marcos Verde que regresando de la armada de Berbería arribó a una isla desconocida y tras explorarla, mientras se recogían en el navío les sorprendió un torbellino de viento de fuerza tal que fue preciso picar los cables y largarse tumultuariamente. De la Palma salió la expedición de Fernando de Villalobos, regidor y depositario general de la isla y 34 años después la del consumado piloto Gaspar Pérez de Acosta con Fray Lorenzo Pinedo, franciscano con una práctica sobresaliente en la marinería. Abreu y Galindo dejó escrita la conversación que tuvo con un aventurero francés que acababa de estar en San Borondón, que abandonó durante una tormenta, llegando a La Palma en una jornada. En 1721 Don Juan de Mur y Aguerre, capitán general de Canarias encarga al capitán Gaspar Domínguez una nueva expedición, el mismo capitán repetiría en otra ocasión en 1732 con los mismos resultados.

La isla de Cipango

Acompañante de Juan González Zarco, refiere que habiendo llegado la pequeña escuadra a Puerto Santo, les aseguraron los portugueses, establecidos allí desde hacía dos años, como al Sud-Oeste de aquel horizonte se veían ciertas tinieblas impenetrables que se levantaban desde el mar hasta tocar con el cielo, sin notarse en ellas disminución, añadiendo que estas espesas sombras estaban defendidas de un ruido espantoso, cuya causa era oculta, y que no las consideraban sino como un abismo sin fondo o como la misma boca del infierno. Sin embargo, las personas que se imaginaban dotadas de más crítica sostenían que aquella era la célebre isla de Cipango, tan nombrada en los escritos de Marco Polo de Venecia, y que la Providencia se complacía en mantenerla oculta bajo aquel velo misterioso, por haberse retirado a ellas algunos obispos españoles y portugueses con muchos cristianos, a fin de evadirse de la opresión y esclavitud de los moros, así que no se podía lícitamente pretender examinar este alto secreto, supuesto que el cielo aún no había permitido precediesen a su descubrimiento aquellas señales previas que anunciaron aquellos profetas, hablando de este raro milagro. Lejos de intimidar al comandante estos vanos terrores, le determinaron a mirar aquellas sombras como unos indicantes infalibles de la tierra que solicitaba; con todo, quiso esperar hasta la luna nueva y, como no se percibiese todavía alteración en el pretendido fenómeno, empezaron todos los aventureros a penetrarse de un terror pánico tan vivo, que se hubiera malogrado la empresas si el comandante Zarco, firme en su determinación, no hubiese hecho ver que siendo aquella, a lo que mostraban las apariencias, una isla cubierta de bosque, debía levantarse sobre ella una humedad constante que producía aquella eterna nube, objeto de sus temores y aprehensiones; el suceso confirmó la solidez de este dictamen.

Monstruos y criaturas marinas

El holandés errante

Una nave fue atrapada en una terrible tormenta cuando doblaba el cabo de Buena Esperanza. Los pasajeros, aterrorizados, rogaron al capitán (que era de origen holandés) que se refugiara en un puerto seguro o que, por lo menos, arriara velas a intentara capear el temporal, pero el enloquecido capitán se rió de sus súplicas y, atándose al timón, comenzó a cantar canciones sacrílegas. La tripulación se alarmó por la conducta de su capitán e intentó hacerse con el control de la nave, pero el intento de motín fue sofocado cuando el capitán arrojó a su líder por la borda, mientras los aterrorizados pasajeros y la tripulación se encomendaban a Dios. En respuesta a sus plegarias las nubes se abrieron y una luz incandescente iluminó el castillo de proa, revelando una figura gloriosa que según algunos, era el Espíritu Santo, mientras otros pensaron que era el mismo Dios. La figura se enfrentó con el capitán y le dijo que, ya que disfrutaba con los sufrimientos ajenos, de ahora en adelante sería condenado a recorrer el océano eternamente, siempre en medio de una tempestad, y provocaría la muerte de todos aquellos que le vieran. Su único alimento sería hierro al rojo vivo, su única bebida la hiel, y su única compañía el grumete, a quien le crecerían cuernos en la cabeza y tendría las fauces de un tigre y piel de lija. Y con estas palabras la visión desapareció, y con ella todos los pasajeros y tripulantes, mientras que el capitán y el grumete quedaron abandonados a su destino. Así que si los PJS otean en el horizonte un barco aparentemente sin tripulación, que vayan temblando...

Leviatán

San Brandón (sí, el mismo que le dio el nombre a la misteriosa isla) fue un monje escocés que, pensando abandonar su monasterio, donde empezaba a tener envidiosos, supo (o por revelación o por noticia de algunos marineros) que en el océano había ciertas islas extremadamente deliciosas y habitadas por infieles. Deseando disfrutar el sosiego de este retiro y promover la conversión de aquellas gentes, tomó la resolución de embarcarse en su solicitud, acompañado de algunos monjes. Después de haber navegado los santos monjes mucho tiempo sin descubrir tierra, llegó el día de Pascua, y, como esta festividad excitase vivamente en sus ánimos la devoción y el deseo de celebrar los sagrados misterios con todo el cristiano equipaje, puestos en oración pedían a Dios la gracia de surgir en alguna tierra para tener en aquella satisfacción; el Señor oyó los votos de sus siervos y dispuso que en medio del mar apareciese repentinamente una isla, donde, sin pérdida de tiempo, desembarcaron. Habiendo erigido luego un altar celebró San Maló el santo sacrificio de la misa y que después de haber distribuido la Eucaristía a los demás, volvieron a tomar embarcación y hacerse a la vela. Pero ¿Cuál no sería su asombro cuando conocieron que la que habían tenido por una verdadera isla no había sido, en realidad, sino una monstruosa ballena que desapareció al instante?

Fuego fatuo

"Aparecía en más de una ocasión el cuerpo Santo, esto es, Santo Elmo, como otra luz entre las nuestras, sobre la noche oscurísima; y de tal esplendor cual antorcha ardiendo en la punta de la gavia. Cuando esa bendita luz determinaba irse, permanecíamos medio cuarto de hora todos ciegos, implorando misericordia y creyéndonos muertos ya".

(Pigafetta. Cronista del viaje de Magallanes)

Los fuegos fatuos o fuegos de San Telmo, como llamaban generalmente los marineros a las "llamas" azuladas que aparecían sobre los extremos de los mástiles o en los cabos tras una tormenta, no son sino el resultado de la acumulación de la electricidad en el ambiente, bajo ciertas condiciones de humedad extrema. Pero para los campesinos de muchas regiones se trata de espíritus malignos, y el verse rodeados por ellos no hacía sino incrementar su terror. En caso de peligro extremo la sensibilidad acallada salía a flote en forma de llantos, gemidos y expresiones muy teatrales.

Serpientes marinas

Los eclesiásticos escandinavos recopilaron muchos de los primeros informes sobre monstruos marinos. El arzobispo Olaf Mansson, más conocido como Olaus Magnus, que vivió exiliado en Roma tras el triunfo de la Reforma en Suecia a mediados del siglo XVI, publicó en 1555 una historia natural de las tierras del Norte que contiene informes sobre serpientes marinas. Entre ellas describe una de 60 metros de longitud y 6 metros de grosor que era capaz de comer terneros, cerdos y corderos, y que incluso podía arrebatar a los hombres de la cubierta de los barcos. La descripción del arzobispo es muy interesante. Explica que la serpiente marina es de color negro, que de su cuello pende una melena, que sus ojos son resplandecientes

DRAMATIS PERSONAE

y que yergue la cabeza como una columna. Pues bien, estas características aparecen también en informes recientes, lo que nos permite suponer que Olaus Magnus escribía basándose en testimonios directos de los hechos, que luego fueron distorsionados por los avatares de la transmisión oral.

El capitán Lorenz Von Ferry describía con todo lujo de detalles una serpiente marina que él y su tripulación habían visto mientras se dirigían a tierra en un bote de remos, junto a la localidad de Molde (Noruega) en 1746. El capitán describía así a la serpiente: tenía una cabeza gris semejante a la de un caballo, grandes ojos negros, boca negra y larga melena blanca. Detrás de la cabeza del monstruo, pudieron apreciar hasta siete u ocho promontorios que salían del agua, y el cuerpo de la bestia se retorció formando espirales. Cuando el capitán Von Ferry ordenó hacer fuego contra la serpiente, ésta se sumergió en el agua y no volvió a aparecer.

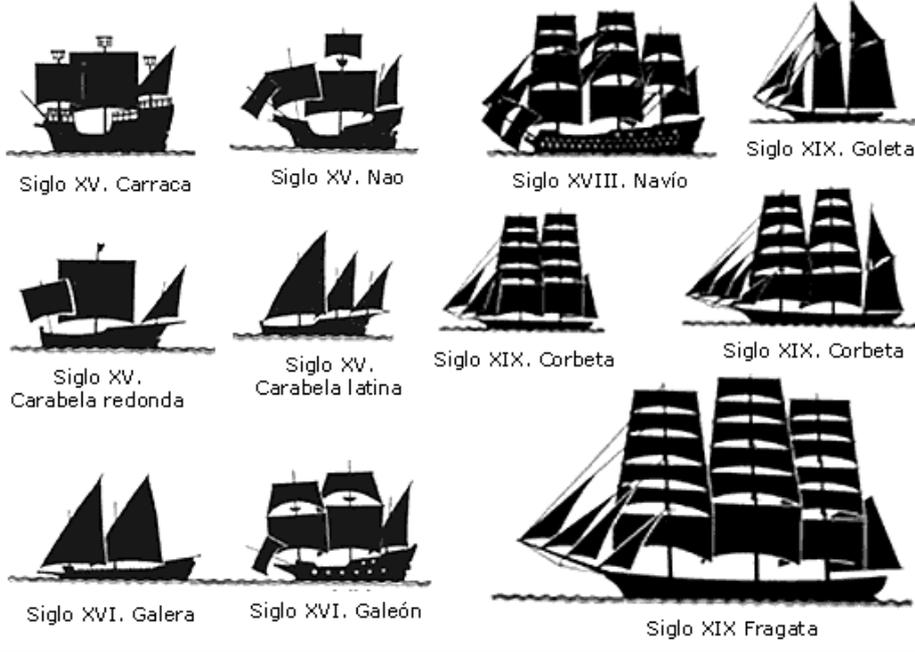
Sirenas

Desde la Edad Media y hasta bien entrado el siglo XVIII se creyó absolutamente en la existencia de las sirenas. Muchos marinos, incluso de gran prestigio, como lo era Cristóbal Colón, aseguraban haberlas visto y dejaron testimonio en sus libros de navegación. Las descripciones más sorprendentes son del siglo XVIII.

En el siglo de las luces, caracterizado por el análisis de las cosas bajo rigor científico, las sirenas son clasificadas como una especie marítima más en los libros de historia natural. El animal acuático que los marinos identificaban como sirenas son los manatíes, mamíferos del orden de los cetáceos, de formas parecidas a las focas, que viven cerca de las costas o de los grandes ríos de las costas americanas, africanas y australianas. Aquello que les hacía confundir es el gran parecido de las mamas con las de las mujeres y el hecho de que las hembras cojan las crías con los brazos replegados de la misma manera que los humanos, con unas extremidades anteriores que parecen verdaderos brazos. La visión era exagerada por la ilusión de disfrutar de la presencia de cuerpos femeninos. La visión de las sirenas solía ser interpretada como un signo de desastre o de muerte. En este caso existía una posibilidad de salvarse: desviar su atención lanzando monedas y peces al agua para que ellas se sumergiesen a recogerlos. Se sabe acerca de pueblos enteros destruidos por la furia de una sirena enojada.

Tritones

Se trata de hombres llenos de escamas que viven en el mar, y que si son separados de su medio natural, mueren a los pocos días. Se dice que eran unos excelentes nadadores y mejores buceadores, tenían la capacidad de predecir las tempestades. El más famoso de los tritones en la Edad Media es el llamado Peje Nicolao, del que hablan numerosas fuentes, incluso es mencionado en El Quijote. Algunos lo han visto salir del mar haciendo sonar una concha, y su sonido se podía oír en cualquier lugar de la Tierra; con ella pueden hacer una música muy agradable que puede inducir al sueño a quien la escucha. También se dice que los Mariños (ver *Foqar de Breogán*) son el resultado de la unión entre un tritón y una mujer humana.





NUEVAS PROFESIONES

Navegante - Explorador

“Mi reina confía en mí para llevar el mensaje de Cristo a aquellas tierras salvajes. Mi rey sólo confía en que le traiga oro. En lo que yo confío es en que las historias que hablan de las grandes serpientes marinas y los pulpos gigantes no sean ciertas. Y también en que la tripulación no se amotine cuando llevemos un mes en alta mar sin divisar ni rastro de tierra firme y el agua y los víveres comiencen a escasear. Sólo el ruido de la madera al balancearse la nave ya me inquieta... Las estrellas son mis únicas aliadas, ellas me mostrarán el camino, con la ayuda de Dios.”

Se trata del navegante que practica la navegación de altura, con grandes conocimientos de astrología y buena habilidad para gobernar barcos con tripulación numerosa, tal es el caso de Cristóbal Colón, Magallanes y otros intrépidos exploradores cuyo objetivo era encontrar una ruta alternativa a las Indias a raíz de que los otomanos bloquearan la ruta del Asia Menor. Sólo ellos son capaces de manipular los instrumentos de navegación, necesarios para estimar la posición de su navío, y de maniobrar para seguir las corrientes atlánticas.

Mínimos de características

15 en Habilidad y Cultura.

Posición social

Noble y burgués.

Restricciones en armas y armaduras

Armas tipo 1 y 2. Armaduras tipo 1, 2, 3, sin casco ni escudo.

Competencias primarias

Astrología
Leer y escribir
Navegar
Otear

Competencias secundarias

Elocuencia
Idioma
Otro idioma
Leyendas
Mando
Memoria
Nadar
1 arma a elegir

Pescador

“Hoy la mar está furiosa. No habrá buena pesca, lo presiento. La paciencia y la esperanza son mis mayores aliadas. La mar sólo premia al que persevera, y Dios sabe lo cabezón que yo puedo llegar a ser. No hay otro remedio: remo y caña en mano, a madrugar para buscar un buen sitio antes de que llegue otro, y el tiempo dirá si ha habido buena pesca. La soledad del mar a veces pesa demasiado, pero más pesa el hambre. Y yo tengo demasiadas bocas que alimentar como para preocuparme por ella; suficiente compañía me dan ya mis retoños cuando llego triunfante a casa con el pescado.”

Esta profesión se refiere al pescador que faena en solitario o en compañía de un pequeño grupo, con sus barcas, redes y demás utensilios de pesca (para pescadores de grandes buques pesqueros, se usa la profesión de marinero).

Mínimos de características

15 en Habilidad y Percepción.

Posición social

Villano.

Restricciones en armas y armaduras

Armas tipo 1 y palos. Armadura tipo 1, sin casco ni escudo.

Competencias primarias

Comerciar
Escuchar
Nadar
Otear

Competencias secundarias

Artesanía
Buscar
Conocimiento animal
Discreción
Idioma
Leyendas
Navegar
Cuchillo



Sobresaliente

“He sobrevivido a tres abordajes. Eso es mucho. La muerte está en todas partes, y aún más presente está en la mar. Si no te mata el acero de tu enemigo, una astilla puede salir volando y clavarse en tu triste cabeza, o puedes desear morir en vez de verte en manos del matasanos de turno que te está amputando lo que te queda de pierna, o puedes morir ahogado, o de una caída desde lo alto de la verga. Por eso, cuando llega la hora de luchar, lo hago como si fuera la última vez, para llevarme conmigo al infierno a cuantos pueda; por eso me atiborro de vino como nadie y me esfuerzo en conocer a todas las putas de los puertos; por eso disfruto de la vida cuanto puedo. Porque sé que en una de estas, habrá llegado mi hora...”

El sobresaliente es el soldado veterano de a bordo, el primero en batirse en combate a la hora de abordar el barco enemigo. Debido a la naturaleza de las luchas en la cubierta de los barcos, donde a veces se hacía necesario trepar por los trinquetes o arrojarse al mar, no vestían armaduras pesadas ni llevaban escudos.

Mínimos de características

15 en Habilidad, 12 en Fuerza.

Posición social

Villano.

Restricciones en armas y armaduras

Armas tipo 1, 2, A y B / C. Armaduras tipo 1, 2, 3, con casco, sin escudo.

Competencias primarias

Esquivar

Otear

1 arma a elegir

Ballesta o Arma fuego larga (siglo XVI)

Competencias secundarias

Buscar

Idioma

Juego

Lanzar

Nadar

Primeros auxilios

Trepar

Sedución

Lombardero

“Malditos sean los ingleses. Esos herejes del demonio la han tomado conmigo. Cada vez que nos enfrentamos a un barco inglés, lo primero que buscan es mi muerte y la de mis compañeros artilleros. Este muñón da fe de ello. Hace poco oí las malas nuevas sobre la gran armada que nuestro rey envió a esos malnacidos. ¡Bien hubiera sabido yo meterles las balas por donde les dolía! Dos batallas navales han presenciado mis ojos, y dos derrotas he sufrido con los míos. Pero no habrá una tercera. Basta con ver de cerca la muerte un par de veces para saber dónde tienes que apuntar la próxima vez...”

El lombardero era el experto en artillería, que se encargaba de cargar las lombardas, apuntar y disparar al navío enemigo, así como arreglarlas en caso de que se encasquillaran o sufrieran daños reparables. Conocedores de los puntos débiles de los barcos, procuraban dañar selectivamente su estructura.

Mínimos de características

15 en Habilidad.

Posición social

Villano.

Restricciones en armas y armaduras

Armas tipo 1, 2, A y C. Armaduras tipo 1, 2, 3, con casco.

Competencias primarias

Ingeniería militar

Otear

Artillería

1 arma a elegir

Competencias secundarias

Artesanía

Buscar

Idioma

Juego

Lanzar

Nadar

Primeros auxilios

Trepar



DICCIONARIO DE TÉRMINOS NÁUTICOS

Abarloar: Colocar una embarcación al lado de otra o de un muelle, de forma tal que quede en contacto por su costado.

Abatimiento: Ángulo formado entre la derrota y la línea de crujía, debido a la acción del viento.

Abatir: Caer hacia el sotavento por efecto del viento. Inclinar un objeto vertical y colocarlo sobre cubierta, por ejemplo abatir un mástil.

Abrigo: Lugar, defendido de los embates del mar, vientos y corrientes.

Abordar: Llegar, tocar una embarcación con otra, embestirla.

Aclarar: En el aparejo, cuando se aduja ordenadamente los cabos y se dispone la jarcia de labor para que trabaje sin enredos. Refiriéndose al tiempo, cuando despejan las nubes o la niebla.

Acoderar: Dar una codera, estando la embarcación fondeada, para presentar un costado en forma determinada.

Acollador: Cabo de poca mena que se pasa por la gaza de un cable y por un cancamo o landa y que sirve para tensarlo.

Acuartelar: Cazar una vela por el lado de barlovento. Achicar: Extraer el agua u otro líquido de la sentina o algún compartimiento, mediante achicadores, bombas o cualquier otro medio. También achicar el paño: reducir la superficie vélica tomando rizos.

Achicador: Elemento que sirve para achicar.

Adrizar: colocar el barco en posición vertical (en la dirección de las drizas), es la acción contraria de escorar.

Adujar: Acción de aclarar y acomodar un cabo dejándolo

listo para su estiba o uso posterior.

Alefriz: Cavidad o ranura que se lastra en la roda, quilla y codaste de un barco de madera, para que encastre la traca de apardura.

Aleta: Parte del barco, ubicada entre la popa y el través.

Alma: Cordón que forma el centro de un cabo o cable.

Alunamiento: Corte de forma curva de la baluma de una vela que se hace para aumentar su superficie.

Amadrinar: Unir o aparear dos cosas (pueden ser dos embarcaciones), a fin de reforzar una de ellas o producir en total mayor resistencia. Suele utilizarse como sinónimo de abarloar.

Amainar: Calmar el viento o la marejada.

Amante: Nombre genérico de todo cabo de gran resistencia firme por un extremo al penol de una percha y por el otro a un aparejo.

Amantillo: cabo o cable que sirve para sostener, mantener horizontal o en un ángulo determinado la botavara el tangón o alguna otra percha.

Amarra: Hacer firme un cabo. También afirmar el barco a un muelle o boya.

Amura: Uno de los puños de la vela. Parte del barco ubicada entre la proa y el través.

Anclote: En los buques, es un ancla pequeña que se usa como auxiliar o refuerzo de la principal.

Apardura: En los barcos de madera forrados con trancas, es la primera traca del fondo cuyo costado interno encaja en el alefriz.

Aparejar: Colocar todos los elementos de la jarcia, poniendo el barco en condiciones de navegar.

Aparejo: Conjunto de palos, perchas y jarcia de un barco. También se denomina aparejo a un conjunto de motones y cabos que permiten multiplicar la fuerza.

Apopar: Acción de aumentar el calado en popa trasladando pesos. Arboladura: El conjunto de mástiles de un barco.

Ardiente: Dicese del barco que tiene gran tendencia a orzar, llegando a ponerse proa al viento.

Arganeo: Grillete que se afirma en el ojo del ancla a fin de hacerle firme el cabo de fondeo.

Armar: Preparar el barco para salir a navegar, sinónimo de aparejar.

Arraigado, arraigo: Punto fijo en el cual se puede hacer firme un cabo, grillete, moton, aparejo, et c.

Arrancada: Inercia que trae el barco cuando viene navegando, estropada.

Arranchar: Ordenar, acomodar las cosas a bordo. También preparar el barco para enfrentar mal tiempo (poner el barco "a son de mar")

Arrufo: Curvatura longitudinal que se da al casco produciendo una elevación de la proa y la popa, a fin de evitar el embarque de agua.

Arribar: En un buque, maniobrar de manera que el barco caiga a sotavento. A veces se usa como sinónimo de derivar.

Arrumbamiento: Dirección que sigue una costa o que queda determinada por dos objetos.

Atracar: Arrimarse con un barco a otro, a un muelle, o a una boya a los efectos de amarrarse, embarcar o desembarcar personas o cosas.

Atracada, atraque: Maniobra de atracar.

Azimut: Angulo comprendido entre el norte y la vertical de un astro, o punto notable. A veces se lo usa como sinónimo de marcación.

Azocar: Apretarse, ajustarse bien a un cabo o nudo de manera que resulte muy difícil soltarlo.

Babor: Lado izquierdo del barco, visto de popa a proa.

Balandrajo: Embarcación de un solo mástil, nombre genérico de los barcos de un solo palo.

Baliza: Señal luminosa automática, generalmente sostenida por una estructura en forma de torre.

Baluma: Relinga de popa de las velas, que no se hace firme a ninguna percha.

Bancada: Elemento que cumple funciones de asiento.

Banda: Costado del barco.

Bandazo: Golpe violento con el costado contra el mar, debido a las olas y/o escora repentina.

Bañera: Espacio del casco destinado a la tripulación.

Baos: Vigas dispuestas transversalmente que apoyan en las cabezas de las cuadernas. Sirven para sostener la cubierta y rigidizar el casco en sentido transversal.

Barloventear: Navegar de ceñida o bolina, es decir con el menor ángulo posible al viento.

Barlovento: Lugar o parte desde donde sopla el viento con respecto al observador.

Batten: Sinónimo de sable.

Baupres: Palo que sale fuera de la proa y sirve para hacer firme los estays en barcos grandes.

Bichero: Palo con punta y gancho metálico en un extremo que sirve para tomarse o abrirse al atracar o desatracar la embarcación.



DRAMATIS PERSONAE

Bitácora: Caja y soporte que contiene el compás magnético en barcos relativamente grandes y en buques.

Bitá: Pieza metálica de uno o más brazos que sirve para amarrar un cabo o cable.

Bolina: uno de los cabos utilizados para maniobrar las velas.

Borda: Prolongación del costado de un buque por encima de la cubierta que sirve de protección contra los golpes del mar.

Borde, bordaja: Al bordejar, se llama así a la navegación que se hace entre cada virada por delante.

Bordejar: Navegar de ceñida cambiando de amuras alternativamente a fin de alcanzar un punto ubicado justo en la dirección del viento.

Borneo: Cambio en la dirección del viento.

Botalón: Percha que se larga sobre el bauprés.

Botavara: Percha horizontal articulada al mástil por medio de la gansera que sirve para cambiar la orientación de la vela.

Botazo: Refuerzo lateral de madera que se coloca en la parte superior de la banda a fin de proteger el casco contra golpes.

Boyarín: Boya pequeña que suele colocarse como referencia para señalar la ubicación de una amarra y, en ocasiones el ancla.

Boza: Cabo que sirve para amarrar la embarcación por proa.

Braza: Cabo que sirve para cambiar la orientación de una percha, por ejemplo el tangón. Medida de longitud equivalente a 1,828 m. (6 pies).

Brazola: Elevación del borde del cockpit o, en buques, del borde de una escotilla que tiene por objeto impedir o limitar la entrada de agua.

Brazos: Ramificaciones de la caña de un ancla de cepo.

Brama: Niebla que se levanta del agua.

Bularcamas: Cuadernas reforzadas que se intercalan entre las cuadernas normales un barcos grandes y buques.

Burdas: Cables que corren desde el mástil hasta las aletas en forma similar al estay popel, con aparejos en sus extremos que permiten realizar ajustes para controlar la flexión del mástil.

Cabecear: Uno de los movimientos del barco consistente en una elevación y descenso alternativos de la proa y la popa, debido a las olas de proa.

Cabeza: Extremo superior de la caña del ancla, donde va el arganeo.

Cable: Medida de longitud, submúltiplo de la milla marina, equivalente a su décima parte, es decir 185,2 metros.

Cabina: Parte de la embarcación cerrada por la carroza, donde se encuentra el espacio habitable para la tripulación.

Cabo: Cualquiera de las cuerdas que se utilizan a bordo. Accidente geográfico consistente en dos puntas que se intercala en el agua, determinando entre ellas una concavidad en la costa.

Cabotaje: Navegación que se hace cerca de la costa guiándose por su conformación (navegación entre cabos).

Caer: Hacer que la proa se dirija en una dirección determinada. Por ejemplo caer a babor.

Cajera: Abertura practicada en un mástil, percha o casco destinada a alojar un moton. También se llama así a la abertura del moton.

Calabrote: Cabo muy grueso utilizado generalmente para amarras en los buques.

Calado: Profundidad máxima a la que se sumerge la parte

inferior del quillote, medida desde la línea de flotación.

Calado de diseño: Es el correspondiente al desplazamiento máximo del barco.

Calafatear: En los barcos de madera forrados con tracas es la operación de rellenar las juntas de las tablas con estopa y cubrirlas luego con masilla

Cancamo: Herraje con forma de argolla que sirve para nacer firme un moton o cabo. También se lo puede llamar arraigo o arraigado.

Candelerero: Cabilla de acero inoxidable colocada en forma vertical, que sirve para soportar el guardamancebo.

Caña: Parte del timón que sirve para empuñarlo. Parte correspondiente entre la cruz y el arganeo de un ancla.

Capear: Una de las formas de navegación con mal tiempo, consistente en tratar de presentar la amura al mar lográndose un movimiento de deriva lenta y controlada.

Caperol: Extremo superior de la roda.

Carena: Parte sumergida del barco. Similar a obra viva.

Carlinga: Herraje o refuerzo estructural en el que apoya la mecha del mástil.

Carroza: Estructura que sobresale por encima de la cubierta a fin de aumentar la altura inferior de la cabina.

Carpa: Lona que se coloca para proteger el barco de los rayos solares e impedir la acumulación del agua de lluvia.

Carta náutica: Representación gráfica de una extensión de agua y la costa con indicación de todos los datos de interés al navegante. Equivale al mapa de uso terrestre.

Casco: Armazón del barco que comprende la estructura, el forro y la cubierta pero no incluye la arboladura y las jarcias.

Cataviento: Elemento utilizado para señalar la dirección del viento relativo.

Cazar: Cobrar un cabo.

Centro de carena: Es el centro del volumen sumergido también llamado volumen de carena. En ese punto actúa la fuerza de empuje, que mantiene al barco a flote. Su posición depende solo de la forma de la carena.

Centro de gravedad: Es el punto donde actúa la fuerza de gravedad, es decir el peso o desplazamiento del barco. Su posición depende solo de los pesos existentes a bordo y de su distribución.

Centro de resistencia lateral: Es el centro del área lateral sumergida. Puede considerarse aproximadamente que en ese punto actúa la fuerza de resistencia lateral.

Centro vélico: Es el punto donde actúa la fuerza generada por el viento en la vela. Puede considerarse, en forma aproximada que coincide con el centro geométrico de la vela en cuestión.

Ceñir: Navegar contra el viento con el menor ángulo posible.

Cepo: Pieza de hierro, que se adapta a la caña del anclaje cerca del arganeo para que alguna de las uñas penetre y agarre en el fondo.

Cerrazón: Oscuridad del cielo, cubierto por nubes densas que presagia tormenta.

Chalana: Pequeña embarcación de trabajo, de fondo plano.

Chalupa: Embarcación no muy grande que puede llevar dos mástiles.

Chicote: Extremo de un cable, cabo o cadena.

Chicha: Calma absoluta.

Chinchorro: Pequeño bote auxiliar.

Chubasquera: Empaquetadura que se hace



DRAMATIS PERSONAE

al mástil cuando pasa por la fognadura, para evitar o limitar las filtraciones a la cabina.

Ciar: Remar al revés, navegar hacia atrás.

Cintón: Listón de madera que va por la parte exterior de un buque y en toda su longitud y sirve para defender el costado. En una embarcación pequeña se lo denomina verduguillo.

Codaste: Elemento estructural que continúa la quilla en la popa. En los buques antiguos era una gran pieza fundida que permitía alojar la hélice en un hueco llamado vano, limitado por el codaste proel y el codaste popel.

Cockpit: Espacio del casco, donde se ubica la tripulación, también llamado bañera.

Codera: Cabo que se hace firme en la popa y que sirve para amarrar la embarcación o para cambiar su orientación.

Compás: Elemento para dibujar y/o medir distancias en las cartas náuticas.

Condiciones marineras: Aptitud de una embarcación para navegar en cualquier condición climática.

Conserva: Compañía que se hacen dos o más barcos en navegación. Se dice "navegación en conserva".

Cornamusa: Elemento que sirve para hacer firme un cabo.

Correr: Una de las formas de navegación con mal tiempo consistente en presentar la aleta al mar con poca o ninguna vela. En este último caso se dice correr "a palo seco".

Costados: Cada uno de los lados de un casco de proa a popa y desde la línea de flotación hasta la cubierta.

Costillas: Sinónimo de cuadernas.

Cote: Vuelta sencilla que se le da a un cabo.

Coz: Parte inferior de un mástil, también llamada mecha.

Crucetas: Elementos de metal o de madera que desvían el recorrido de los obenques, permitiendo controlar o eliminar la flexión lateral del palo.

Crujía: Plano de simetría longitudinal vertical del barco. Su intersección con el casco determina la línea de crujía.

Cruz: Unión de la caña del ancla con los brazos.

Cuaderna: Miembro estructural transversal que nace en la quilla y se extiende hacia los costados dándole rigidez.

Cuadernal: Es un tipo de motón pero que tiene varias roldanas en lugar de una sola. Se lo emplea para confeccionar aparejos.

Cuaderno de bitácora: Libro en el cual se registra todos los datos necesarios para navegación por estima.

Cuadra: Dirección perpendicular a la quilla equivalente al través. También se llama así un tipo de vala de forma rectangular usada antiguamente que en la actualidad solo se ve en los grandes veleros.

Cuadrante: Es la cuarta parte de un círculo. Se denomina así a cada una de las cuatro partes en que se divide la rosa de los vientos, siendo el primer cuadrante el norte.

Cuarta: Nombre de las 32 divisiones de la rosa de los vientos que se hacía antiguamente.

Cuarterón: Carta náutica de escala grande que representa algún lugar de interés particular como por ejemplo un puerto.

Cubierta: Cierre superior del casco que se contribuye a la estanqueidad del mismo y que permite la existencia de un espacio habitable para la tripulación.

Cubierta principal: En los buques suele haber varias

cubiertas. Se llama principal a la que cierra el casco dándole estanqueidad y resistencia. También se llama cubierta de intemperie.

Cuchilla/o: Toda vela triangular que trabaja sobre estay o como si lo tuviera.

Culebra, culebrilla: Cabo delgado que, pasando por los ollaos de una vela la aferra a un mástil o percha.

Culebrear: Acción de pasar una culebrilla.

Cuter: Denominación de un aparejo formado por la vela mayor, foque y trinquetilla.

Defensas: Elementos que se colocan para preservar el casco de los choques y/o roces con otros barcos o el muelle.

Demora: Es el ángulo formado entre la visual de un objeto y la línea de crujía.

Deriva: Angulo formado entre la derrota y el rumbo por el efecto de la corriente.

Derivar: Maniobra consistente en alejar la proa de la dirección del viento.

Derrame: Se llama así al viento que se escapa por el lado del sotavento de la vela.

Derrota: Es la trayectoria seguida por la embarcación.

Desabrigado: Fondeadero expuesto al viento y al mar, sin resguardo.

Desarboliar: Acción de sacar el mástil o pérdida accidental del mismo.

Desarmar: Quitar las velas y los elementos necesarios para navegar.

Desatracar: Operación inversa atracar.

Descuartelar: Navegar con el viento más franco que de ceñida.

Desentalingar: Soltar el cabo o cadena del arganeo de un ancla.

Desplazamiento: Es el peso del volumen de agua que desplaza la parte sumergida

del barco. Es igual al peso del barco.

Driza: Cabo que sirve para izar la vela.

Durmiente: Listón que corre de proa a popa, contra la cabeza de las cuadernas, sobre el cual se apoyan los baos.

Embarrancar: Varar, clavándose el barco en el fondo.

Embestir: Chocar contra otro barco, o contra la costa ("embestir continente").

Embicar: Forma de atraque consistente en embestir la costa por proa y largar un ancla por popa.

Empaquetadura: Composición de varias materias que se coloca entre dos superficies, para que su unión resulte estanca.

Empopada: Navegar recibiendo el viento por popa.

Encalmarse: Quedarse sin viento.

Encallar: Varar, clavarse en fondo duro o entre piedras.

Encapilladura: Parte superior del mástil.

Encepar: Enredarse la cadena con el cepo o las uñas con el ancla.

Enfachar: Poner la embarcación proa al viento.

Enfilación: Línea de posición determinada por dos objetos que se ven superpuestos, es decir en una misma vertical.

Engalgar: Fondear con dos o más anclas en serie, en una misma línea de fondeo, con el fin de asegurar un mejor agarre en el fondo y aumentar la resistencia que ofrece una sola.

Enjaretado: Especie de rejilla formada por barrotas y listones que forma un piso por encima del fondo y aísla del agua que se acumula en la sentina.

Entalingar: Hacer firme la cadena o cabo al arganeo de un ancla.



DRAMATIS PERSONAE

Entena: Verga de la vela latina.

Envergar: Colocar una vela en el mástil y en las perchas correspondientes.

Escala de una carta: Es el cociente entre la dimensión que tiene un objeto dibujado y su dimensión real.

Escala de gato: Escalera portátil hecha de cabo.

Escala de tojino: Escala fija, por lo general vertical, construida de barrotes de hierro.

Escandalosa: Vela triangular que se iza entre el mástil y el pico de una vela cangreja.

Escadallo: Peso generalmente de plomo de la sonda de mano.

Escarceo: Especie de efervescencia en la superficie del agua, formando pequeñas olas, producidas por el encuentro de corrientes.

Escoben: En los buques se denomina así al orificio practicado en la proa, por el cual salen las cadenas de las anclas y amarras.

Escollo: Arrecife o peñasco semisumergido.

Escora: Inclinación del barco con respecto a la vertical.

Escota: Cabo que sirve para cazar una vela.

Escuadra: Elemento estructural que vincula el bao con la cuaderna.

Eslora: Longitud de la embarcación.

Espejo: Parte plana o ligeramente curva de la popa.

Espia: Nombre que se da a un cabo que se utiliza en un buque para maniobrarlo.

Espiche: Agujero pequeño que se hace en el casco para desagotarlo, también suele llamarse así al tapón que se utiliza para cerrarlo.

Estanco: Todo espacio, compartimiento o mamparo que no permite el ingreso de líquidos.

Estanqueidad: Propiedad de un casco o compartimiento del mismo de no permitir el ingreso de líquidos. Hermeticidad.

Estay: Cable que da sustento al mástil en el sentido proa-popa.

Estela: Rastro que queda en el agua debido al paso de la embarcación.

Estima: Procedimiento que permite calcular la posición del barco, en base a los rumbos y distancias navegadas.

Estribor: Lado derecho de la embarcación mirando de popa a proa.

Estrobo: Trozo de cable con gazar en ambos extremos que se utiliza para suplementar una driza, algún aparejo, o elevar el puño de amura de una vela.

Estropada: Inercia que trae la embarcación arrancada. Fibra de vidrio: Material que, combinado con resinas apropiadas, permite la construcción de cascos y elementos por moldeado.

Filar: Aflojar, largar un cabo.

Filástica: Cada una de las fibras o hebras finas que componen la base de un cabo.

Flechaste: En grandes veleros se denomina así a los cabos que se atan horizontalmente entre los obenques para subir a la arboladura.

Fondeadero: Lugar apto para fondear. También se lo llama tenero.

Fogonadura: Orificio practicado en la cubierta por donde entra el mástil al casco.

Fondear: Sinónimo de anclar.

Fondo: Parte interior del casco.

Foque: Vela de forma triangular que se iza en el triángulo de proa, con poca o ninguna superposición con la vela mayor.

Fortuna: Todo arreglo de emergencia que se improvisa

en navegación. Se habla así de timón de fortuna, aparejo de fortuna, ancla de fortuna, etc.

Forro: Conjunto de tablas y maderas que cubren la estructura del casco, proporcionándole estanqueidad.

Fragata: Barco con aparejo de tres o cuatro mástiles, con vergas y cofas en todas ellas.

Fraile: Especie de bita de madera que se colocaba generalmente en la proa para amarrar.

Franco: Nombre que se da a los vientos que soplan desde un descuartelar hasta un largo. También se usa para designar al viento que permite navegar a rumbo directo sin necesidad de bordejear.

Francobordo: Distancia medida verticalmente desde la línea de flotación, hasta la cubierta. De su valor dependen la seguridad y la comodidad interior de la embarcación.

Gallardete: Especie de bandera pequeña pero terminada en punta teniendo variada significación según sus colores.

Galleta: Sombrero que se coloca en el tope de un mástil o también de un asta de bandera.

Garete: Ir "al garete" significa estar a la deriva, sin gobierno, quedando el barco librado a la acción del viento, olas, corriente o marea.

Garrear: Dicese del ancla cuando no hace cabeza, no permitiendo al barco quedar fondeado con seguridad.

Garrucho: Herraje que permite hacer firme la vela mayor al mástil.

Gatera: Tubo por el cual sale la cadena del ancla de un buque de la caja de cadenas al cabrestante.

Gaza: Vuelta en forma de ojo que se hace con un cabo.

Goleta: Embarcación de dos mástiles aproximadamente de

alturas iguales o mayor el de popa. Puede haber de tres mástiles.

Grampín: Pequeño rezón.

Gratil: Lado de la vela que se sujeta al mástil o al estay constituyendo el borde de ataque de la misma.

Grillete: Herraje en forma aproximadamente de "U" de múltiples aplicaciones a bordo.

Grímpola: Gallardete pequeño que se ubica en el tope del mástil para indicar la dirección del viento. Moderadamente se lo reemplaza por una veleta.

Groera: Abertura que se practica en las varengas para dar paso al agua de la sentina.

Guaira: Vela de forma triangular cuyo gratil va afirmado al mástil en su parte inferior y en su parte superior a un pico que se iza contra el palo.

Guadrpear: Acción de flameo de la vela ya sea por falta de viento, defecto de forma y/o cazado de la misma o por un exceso de orzada.

Guardacabo: Anillo de metal que se coloca en el interior de una gaza para evitar los deterioros del rozamiento

Guardamancebo: Cabo que, sostenido por los candeleros, se coloca en bandas para seguridad de la tripulación.

Guindaleza: Cabo que forma parte de la sonda de mano.

Guindola: Especie de asiento generalmente formado por una tabla y cuatro vientos unidos por un grillete y que se afirma a una driza a fin de izar un tripulante para hacer reparaciones en los mástiles.

Guiñada: Caer la proa hacia una dirección distinta de la que tenía anteriormente ya sea en navegación o estando el barco amarrado.

Hacer cabeza: Al fondear, se dice que el ancla "hace cabeza" cuando se afirma, se clava en el fondo.



DRAMATIS PERSONAE

Hembra: Herraje que puede estar ubicado en el timón, en el codaste o en el espejo, donde encastran los machos del timón.

Imbornal: Orificio practicado en algún miembro estructural para permitir el paso del agua.

Izar: Hacer subir algo por medio de una driza, amante o amantillo.

Jarcia: Todo el conjunto de cabos de un barco.

Jarcia firme: Término utilizado para todos los cables de a bordo. Comprenden básicamente los obenques estays.

Jarcia móvil o de labor: Término utilizado para los cabos de a bordo. Comprende básicamente las escotas y todos los cabos de maniobras.

Ketch: ver queche.

Landa fija: Herraje general mente abulonado al casco al cual se hace firme un obenque o estay.

Landa móvil: Herraje que vincula un estay u obenque a la landa fija. Se llama móvil porque tiene varias posiciones posibles para el perno, permitiendo de esta forma cambiar la puesta a punto del mástil.

Lantia: Farol que sirve para iluminar la bitácora.

Lanzamiento: Distancia que se prolongan los extremos de popa y proa por sobre la línea de flotación.

Largo: Se denomina viento al largo al que viene más franco que a la cuadra, y menos que por la aleta.

Lastre: Material de alto peso específico (plomo o hierro), que se coloca en el quillote para aumentar la estabilidad del barco.

Latitud: Angulo formado entre el paralelo de un lugar y el ecuador, medido en grados, minutos y fracción.

Levar: Levantar el ancla de fondo.

Limera: Abertura practicada en el fondo del casco para el paso de la mecha del timón.

Línea de crujía: Eje de simetría longitudinal del casco.

Línea de fe: Es aquella que se marca en el interior del mortero del compás magnético, para indicar la dirección de la proa o paralela al plano de la crujía.

Línea de flotación: Es aquella que coincide con la superficie del agua cuando el barco flota en su calado de diseño separando la obra viva de la obra muerta.

Línea de posición: Es la sucesión de los posibles puntos de ubicación de un barco con respecto a un punto notable.

Llamador: En las drizas compuestas de cabo y cable es la parte de cabo de las mismas.

Longitud geográfica: Angulo formado entre el meridiano del lugar y el de Greenwich, medida en grados, minutos y fracción.

Lua: Cara de sotavento de una vela.

Lumbrera: Abertura en la cubierta de un buque, con tap de cristales que permite la entrada de luz.

Machos: Herrajes de timón que encastran en las hembras del mismo.

Maestra: La cuaderna mayor, la de más manga del barco.

Manga: Ancho del barco.

Maniobra: Evolución del barco en el agua. Nombre genérico que se da a un conjunto de cabos y/o aparejos.

Mano de rizos: Conjunto de matafiones y ollaos que permiten aferrar la vela cuando se reduce el paño.

Mapa: Superficie plana de la uña de un ancla.

Marcación: Angulo formado entre la visual de un objeto y el norte.

Mástil: Sinónimo de palo.

Matafiones: Cabos delgados que se hacen firmes a cada lado de la vela constituyendo la mano de rizos.

Mayor: Nombre que se da a uno de los palos del barco, en caso de que hubiera varios y a la vela que iza en él.

Mecha: Parte inferior del mástil, que encaja en la carlinga, a veces de forma cuadrangular o prismática. También se llama así al eje del timón, que vincula la caña con la pala del mismo, cuando no es del tipo suspendido en el espejo.

Mena: Grosor de un cabo medido por su circunferencia.

Mesana: En los aparejos de varios mástiles es el de más a popa. El mismo nombre se da a la vela que se iza en él.

Milla náutica: Longitud de un arco de meridiano que subtiende un ángulo de un minuto, medida a la altura del ecuador. Equivale a 1852 metros.

Molinete: Artefacto mecánico con forma de tambor y que tiene un mecanismo interno de crique, que facilita el cazado de los cabos.

Mordaza: Herraje que permite hacer firme un cabo en forma similar a una cornamusa, permitiendo filarlo con gran rapidez.

Morder: En el caso de un cabo, quedar apretado entre dos objetos. En el caso del ancla, clavarse bien en el fondo.

Mortero: Caja cilíndrica o semiesférica que contiene la rosa del compás magnético.

Mosquetón: Herraje similar a un garrucho que sirve para hacer firme el foque al estay de proa.

Motón: Herraje que sirve para cambiar la dirección de un cabo. Es el equivalente a las roldanas de uso terrestre.

Muerto: Ancla de gran peso o bloque de material pesado, fondeado con una cadena y/o cabo para construir la amarra.

Navegación: Es la ciencia y el arte de determinar la posición del barco y de conducirlo de un lugar a otro con seguridad y exactitud.

Nervadura, nervio: Refuerzo estructural que se hace a una placa de material o fibra de vidrio, para aumentar su rigidez.

Norte del compás: Es el que señala al que apunta, el compás magnético.

Norte geográfico: Es el verdadero, o sea la dirección del polo norte. No existe ningún instrumento que lo señale sin error.

Norte magnético: Es el correspondiente al campo magnético terrestre. Para conocer su ubicación se utiliza el compás magnético.

Nudo: Medida de velocidad equivalente a una milla náutica por hora.

Obenque: Cada uno de los cables que sostiene el mástil en sentido transversal.

Obenquillo: Obenque bajo, que sale a la altura de las crucetas.

Obra muerta: Es la parte del casco que sobresale de la superficie del agua.

Obra viva: Es la parte del casco que queda debajo de la línea de flotación.

Ollao: Ojal redondo que se hace en las velas, toldos o carpas.

Orejas de burro: Forma de navegar con viento en popa, llevando la vela mayor en una banda y el foque o la genoa en la otra.

Orla: Refuerzo de madera que se coloca alrededor de la cubierta, sobre la regala.

Orza: Elemento de un barco pequeño que cumple funciones similares a las del quillote.

Orzar: Maniobrar de tal manera que la proa se acerque a la dirección del viento.



DRAMATIS PERSONAE

Pabellón: Es la bandera nacional.

Pairear, ponerse al paio: Disminuir la velocidad orzando y/o filando las velas.

Palmear: Enjaretado de madera que se coloca a modo de piso.

Pala: Parte plana y ancha del remo que va sumergida, también suele llamarse pala a todo el remo. Cuando esta integrado con el bichero se lo llama pala bichero. Parte plana del timón que va sumergida.

Palo: Elemento básico de la arboladura, que sirve para establecer velas.

Palo seco: Dícese de un barco que tiene todas sus velas amarradas.

Pantoque: Parte del casco. Zona de transición entre el fondo y el costado, generalmente de forma curva.

Paño: Cada uno de los trozos de tela con que se confecciona una vela.

Pasamanos: Elementos de madera que suelen colocarse sobre la carroza o cerca de la proa para poder sujetarse al desplazarse sobre cubierta.

Pasteca: Especie de motón pero fijo por uno de sus lados al mástil, botabara, cubierta, o alguna otra superficie. También se llama así a un tipo especial de motón, que puede abrirse para colocar un cabo.

Pendura: Se dice del ancla suspendida por encima o debajo de la superficie del agua, "ancla a la pendura".

Penol: Punta o extremo de una percha o verga.

Percha: Todo palo que forma parte del aparejo de un barco.

Pico: Percha que se apoya o articula debajo del mástil por uno de sus extremos, llevando el otro más levantado, cargando una vela cangreja, o guaira.

Pico de loro: Parte extrema de la uña del ancla.

Pie de amigo: Pequeño puntal que se coloca debajo del mástil cuando este apoya sobre cubierta a fin de transmitir los esfuerzos a la quilla.

Pie de gallo: Ramales de un cabo o cable donde se hace firme un aparejo.

Pinula: Instrumento que se adiciona a un compás magnético, a fin de tomar marcaciones.

Pinzote: Herraje extremo de la botavara o el tangón que se articula con el tintero, que va fijo en el mástil.

Plano lateral: Proyección del perfil longitudinal de la carena sobre el plano de cuja.

Popa: Parte trasera de la embarcación.

Portaespía: Herraje que sirve para pasar los cabos de remolque o amarre evitando su deterioro por el roce contra la cubierta.

Proa: Parte delantera de la embarcación.

Publicaciones náuticas: Son aquellas que se editan expresamente como ayudas a la navegación, tales como las tablas de mareas, cartas náuticas, etc.

Puesta a punto: Ajuste de una vela o mástil que se hace con la finalidad de lograr su mayor eficiencia.

Pujamen: Relinga inferior de la vela.

Quebranto: Deformación, flexión del casco, que produce un descenso de la proa y de la popa.

Queche: Aparejo compuesto por dos mástiles: mayor y mesana. Este último tiene su fognadura delante del timón.

Quilla: Elemento estructural que corre de proa a popa siendo el principal refuerzo longitudinal, en el cual descargan los demás. Equivale a la columna vertebral. En la quilla encastran las cuadernas, la roda y el codaste.

Quillote: Elemento que se hace firme a la quilla y cumple las funciones de alojar el lastre, que asegura la estabilidad, y dar al barco un plano lateral.

Rabiza: Cabo delgado unido por uno de sus extremos a un objeto para sujetarlo, como el cabo o trenzado que lleva la navaja marinera, para asegurarla a la muñeca o al cuello.

Rastrera: Vela utilizada en los grandes veleros que se coloca casi a ras del agua.

Recalar: Luego de una larga navegación, aproximarse a una costa para reconocerla y determinar la posición.

Recalmón: Calma repentina del viento.

Regala: Refuerzo que se coloca como una prolongación vertical de la banda por encima de la cubierta.

Relinga: Lado de una vela, también cabo que se cose por dentro del mismo.

Repicar: Tensar una relinga, aparejo o cabo.

Restinga: Punta o lengua de arena o piedra bajo el agua y poco profunda.

Retenida: Todo cabo o aparejo que sirve para evitar la caída, resbalamiento o movimiento de una cosa.

Rezón: Ancla de cuatro uñas y sin cepo, usada en embarcaciones para rastrear objetos en el fondo, dándosele también el nombre de grampín cuando es pequeño.

Ría: Brazo de mar que se interna en la costa y en la desembocadura de un río próximo al mar.

Rifadura: Desgarramiento de una vela

Rizos: Ver mano de rizos, matafiones.

Roda: Parte de la proa del casco encastrada en la quilla que va desde esta a la cubierta.

Rol: Lista de la tripulación de un barco.

Rolar, rolo: Uno de los movimientos del barco consistente en una oscilación transversal, escorando alternativamente a una y otra banda.

Ronza: Desplazamiento lateral del barco, caída a sotavento.

Rosa de los vientos: Círculo en el cual están marcadas las divisiones de los rumbos en el horizonte, dividido en 32 cuartas.

Rumbo: Angulo formado entre la línea de crujía y el norte. Abertura producida en el casco por accidente.

Sable: Listón de madera plana, que se introduce en los bolsillos que llevan en su baluma, para mejorar su forma aerodinámica y sostener el alunamiento.

Sagula: Driza fina que se utiliza para izar banderas.

Saltar: Filar el foque antes de virar. Cambio repentino de la dirección del viento.

Sargazo: Alga de color rojo pardo, que abunda en algunos lugares del mar, formando verdaderas praderas que se denominan "Mar de los Sargazos".

Sección transversal: Es el resultado que se obtiene de cortar el casco con un plano transversal perpendicular al de crujía. Corresponde al trazado de las cuadernas.

Sección maestra: Es la mayor de las secciones transversales, la que corresponde a la manga máxima.

Senó: Vuelta sencilla que se le da a un cabo.

Sentina: Es la parte más profunda del interior del casco, donde acumula toda el agua que penetra en él.

Serreta: Elemento estructural que corre de proa a popa, reforzando el costado del casco.

Sextante: Instrumento de reflexión utilizado en



DRAMATIS PERSONAE

navegación astronómica a partir del siglo XVIII para determinar la posición del barco en base a la medición de alturas de los astros. Cada uno de los sectores de un círculo cuando se lo divide en seis partes iguales.

Sigladura: Es la distancia recorrida por el barco en 24 horas de navegación. Habitualmente se cuenta de un medio día al siguiente.

Sirgar: Llevar una embarcación remolcándola desde la costa con un cabo.

Sobrequilla: Pieza que se coloca por encima de la quilla, para reforzarla y facilitar la fijación de las tracas.

Socaire: Abrigo, resguardo que proporciona una cosa.

Sonda: Instrumento que sirve para determinar la profundidad del lugar en que se está navegando.

Sondaleza: El cordel de la sonda de mano, en cuyo extremo se fija el escandallo.

Sotavento: El lado contrario a donde sopla el viento, con respecto al observador.

Tambucho: Abertura practicada en la cubierta para el pasaje de velas y cosas, ventilación y entrada de luz.

Tarquina: Vela de forma trapezoidal que se enverga al mástil por su gratil y lleva una percha diagonal desde el puño de amura hasta la parte superior de la baluma.

Templar: Equilibrar proporcionadamente la tensión de la jarcia.

Tenedero: Lugar apto para fondear.

Tensor: Herraje que permite ajustar la tensión de los obenques.

Tingladillo: Forma de colocar las tracas del forro de manera tal que sus bordes se superpongan.

Tintero: Herraje hembra de la gansera en el cual encastra el pinzote.

Tomadores: Cabos generalmente elásticos que sirven para sujetar cosas tales como una vela de proa arriada, una mayor adujada en la botavara, etc.

Tope: Extremo superior del mástil.

Tracas: Tablas que componen el forro del casco.

Trancanil: Primera fila de tablas de cubierta, que cubren las cabezas de las cuadernas.

Transluchar: Cambiar la amura de las velas en la virada por redondo, tomar por la lúa.

Través: Dirección perpendicular al costado del barco.

Trinca: Cabo con que se sujeta alguna cosa.

Tricar: Hacer firme, sujetar, asegurar una cosa de manera que no pueda caerse o ser arrastrado por el agua.

Trinquete: Denominación que se da al palo de proa cuando existen varios y a la vela que se iza en él.

Trinquetilla: El primer foque en los barcos que llevan más de uno y que se iza en el estay más bajo.

Uña: Extremo de cada brazo de un ancla, también llamado pico de loro.

Vagra: Miembro estructural longitudinal paralelo a la quilla que refuerza el casco contra la flexión.

Varadero: Lugar apropiado para sacar las embarcaciones a tierra, con el objeto de repararlas, pintarlas, etc.

Varar: Poner en seco una embarcación. Encallar un barco en la costa o un bajo.

Varenga: Pieza estructural transversal que se afirma en la quilla y enlaza las ramas de una cuaderna.

Vareta: Cuadernas finas, formadas por listones de madera curvados a vapor.

Velamen: Conjunto de velas de una embarcación.

Verdín: Filamento adherido al casco de un barco cuando permanece mucho tiempo en el agua. También se lo llama barba.

Verdugillo: Listón de madera de media caña que se coloca al costado como adorno refuerzo o defensa.

Verga: Percha en la cual se establece una vela cuadra.

Veril: Borde de un canal.

Viento: Cabo que se ata a una cosa, para sostenerla. Cabos con los que se hace firme la carpa.

Virar: Cambiar de amura, cruzando la dirección del viento. Cuando se lo hace por proa se llama virar por avante. Cuando se lo hace por popa se lo llama virar por redondo.

Virazón: Viento de origen convectivo que sopla desde el agua hacia la costa cuando no reinan vientos generales.

Zafar: Librarse de una varadura. Desembarazarse de un estorbo o peligro.

Zapata: Tablazón compuesta de una o varias piezas, que se afirma a la quilla por su lado exterior, como refuerzo o relleno para bajar más el lastre

LA TEURGIA

Nuevo tipo de magia basado en la Cábala cristiana, por Lindelion Sireo

El teúrgo es el practicante de la teurgia, una especie de magia divina basada en el poder de los dioses, usado para adquirir conocimientos sobre sus divinidades y adquirir poder a través de ellas. Cada religión tiene asociada un tipo de teurgia, aunque hay hechizos teúrgicos de diferentes religiones que pueden ser equivalentes. Este tipo de magia era practicada por los griegos y los romanos en la antigüedad. Durante la Edad Media se conocía la Teurgia como un tipo de magia utilizado por los antiguos gentiles, es decir, paganos e idólatras de religiones politeístas, aunque comenzó a crecer el número de teúrgos de religiones monoteístas, como en el caso de los judíos, cuya cábala no es ni más ni menos que la práctica de la teurgia hebrea. A finales de la Edad Media comenzó a crecer una corriente hacia la teurgia cristiana, también conocida como cábala cristiana. También podemos considerar a las sorguiñas vascas un tipo de teúrgos dedicados al culto de la Dama de Amboto, y algunos ejemplos de sus hechizos los encontramos en *Jentilen Lurra*. Nada se sabe acerca de una teurgia islámica, aunque los hechizos que aparecen en *Al Andalus* (Invocar a un Djinn y Esclavizar a un Djinn) bien se podrían considerar ejemplos de hechizos teúrgicos pertenecientes a esta religión. A continuación se desarrollará la profesión de teurgo cristiano y un sistema de magia basado en la religión cristiana.

Mínimos en Características

15 en COMUNICACIÓN y 20 en CULTURA

Origen Social

Villano o Burgués

Armas y armaduras

Armadura de tipo 1, sin casco ni escudo, armas de tipo 1 y palos.

Competencias principales

Astrología
Conocimiento Mágico
Demonología
Teología

Competencias secundarias

Alquimia
Elocuencia
Enseñar
Escuchar
Latín
Leer / Escribir
Leyendas
Psicología

La teurgia cristiana

La teurgia cristiana es la magia destinada al conocimiento del cielo y del infierno, de Dios y de los ángeles. Un teúrgo no persigue el conocimiento de los demonios para saber más sobre ellos, sino para aprender a distinguirlos de los ángeles, pues bien es sabido que el demonio suele presentarse en formas muy diversas para confundir a los hombres. Del mismo modo, el teúrgo se interesa por el conocimiento de la magia no teúrgica para distinguirla de ésta, especialmente la magia negra, la cual pretenden contrarrestar y erradicar. No obstante, siempre hay casos en los que el teúrgo se interesa demasiado por el estudio de la goecia y de los demonios y acaba siendo seducido por Lucifer. Podría decirse que la teurgia es el opuesto de la goecia, y que sirve para combatir sus efectos del mismo modo que los rituales de la fe sirven para contrarrestar a las criaturas demoníacas; de hecho muchos de sus hechizos sirven para suplir los rezos a los santos y adquirir los beneficios que pueden reportar. Así pues, los teúrgos pueden ser

considerados hombres de Dios a todos los efectos, pero en lugar de usar los rituales de la fe se decantan por este tipo de magia divina. Los teúrgos suelen ser tipos solitarios al estilo de los anacoretas, totalmente dedicados al conocimiento de los ángeles y la creación. Por supuesto, la Iglesia rechaza cualquier tipo de magia, y no los reconocen como buenos cristianos, considerándolos iguales que los brujos. Lo mismo opinan los miembros de la Fraternitas Vera Lucis. El teúrgo podría ser considerado un clérigo con poderes mágicos, aunque al necesitar de una alta Irracionalidad para hacer sus hechizos, renuncia a los poderes de la fe. Para poder hacer uso de la teurgia es necesario cumplir los siguientes requisitos:

- ? Creer en Dios.
- ? Estar absuelto (ver *Ultreya*, pg. 88).
- ? Practicar al menos un voto privado (ver *Ultreya*, pg. 92).
- ? No practicar magia negra ni ponerse al servicio de ningún demonio.

El teúrgo perderá sus poderes de manera temporal si pierde el estado de absolución.

Los poderes de la teurgia se perderán de forma definitiva si ocurre alguno de los siguientes puntos:

- ? Perder la fe: Esto puede ocurrir si solicita la ayuda divina y se falla la tirada (ver *Ultreya*, pg. 91).
- ? Romper un voto privado.
- ? Practicar la magia negra: Se pueden conocer hechizos de magia negra pero no practicarlos.
- ? Vender el alma: Ponerse al servicio de un demonio y obtener beneficios a cambio.

A la hora de escoger los hechizos se usan las mismas reglas que para los demás usuarios de magia: 50 puntos en conocimiento mágico y en IRR, pero a la hora de determinar los hechizos iniciales se tendrá en cuenta la puntuación en teología, ya que la teurgia se basa en el conocimiento de las leyes de Dios y del cielo. Si se desea escoger algún hechizo no teúrgico (de magia blanca o negra), este contará como dos hechizos a la hora de determinar el número de hechizos escogidos, a excepción de los siguientes, todos ellos de magia blanca:

- ? Anulación de Maldición (nivel 2)
- ? Bálsamo de Curación (nivel 2)
- ? Curación de Enfermedades (nivel 2)
- ? Inmunidad al Fuego (nivel 2)
- ? Protección contra Demonios Nocturnos (nivel 2)
- ? Protección contra Rayos (nivel 2): ver *Jentilen Lurra*.
- ? Racionalidad (nivel 3)
- ? Invocación de Ánimas (nivel 4)
- ? Expulsión (nivel 5)
- ? Recinto Mágico (nivel 5)

Los siguientes hechizos cabalísticos también cuentan como hechizos teúrgicos, pero hay que tener en cuenta que se aprenden y se ejecutan de manera distinta (es decir, si un PJ encuentra un grimorio con uno de los siguientes hechizos, el DJ deberá especificar si es cabalístico o teúrgico):

- ? Inspiración Divina (nivel 3)
- ? Puerta de los Perdidos (nivel 4)
- ? Anatema (nivel 5)
- ? Círculo de los Benditos (nivel 5): Lo podrán hacer teúrgos con 75% como mínimo en teología. No se puede hacer conjuntamente con un cabalista, ya que las letanías son diferentes.
- ? Destierro Menor del Pentáculo (nivel 5)
- ? Juicio de Dios (nivel 5)
- ? Invocar al Gemelo del Alma (nivel 6): El teúrgo debe usar los siguientes componentes: Polvo de un lugar sagrado (por ejemplo, una iglesia), Sal, Perfume de la luna, Piedra de Ara, Cirios benditos, Teología como mínimo al 90%.
- ? Bendición de los Justos (nivel 6)

Además, los hechizos teúrgicos presentan las siguientes características:

- ? No se ganan puntos de Irracionalidad por presenciar hechizos teúrgicos.
- ? No pueden lanzarse en voz baja o sin pases de manos.
- ? No pueden lanzarse mientras se esté bajo la influencia de un hechizo goético.



DRAMATIS PERSONAE

- ? No pueden ser afectados por ellos los receptores que estén bajo la influencia voluntaria de un hechizo goético, a no ser que el hechizo sea utilizado para contrarrestar a la goecia.
- ? No se pueden conseguir durante la creación del PJ a no ser que sea Teúrgo. Para aprenderlos posteriormente hay que tener un mínimo de 50% en teología cristiana.

Nota: Aquellas pociones, ungüentos o talismanes que tengan como componente agua bendita o una bendición, caducarán o dejarán de ser efectivas si el que ha realizado el ritual de bendición lo retira. La magia de los teúrgos se basa en rituales que requieren algo de tiempo (maleficios e invocaciones), pero he querido también introducir talismanes, pociones y ungüentos para darle mayor variedad.

Detección del Mal

Nivel: 1

Tipo: Talismán

Componentes: Pulsera de oro, plata y estaño, Sangre de Lutín, Coral blanco, Bendición.

Caducidad: El talismán no caduca a no ser que sea destruido.

Duración: 1 hora.

Descripción: Una vez fabricado, el talismán debe ser bendecido. Cuando se activa, ejerce una leve presión en la muñeca del teúrgo, avisándole cuando hay cerca una criatura demoníaca o un hechizo goético activado o no. Este hechizo responde a la Prudencia, la primera de las cuatro virtudes cardinales.

Fortaleza

Nivel: 1

Tipo: Maleficio

Componentes: Meditación, Cuatro cirios benditos, Incensario, Incienso.

Caducidad: No aplicable

Duración: 1D6 horas.

Descripción: El ejecutante debe meditar rodeado de cuatro cirios benditos encendidos hasta que estos se apaguen (1D4 horas), mientras alguien agita un incensario cerca de él. Lanzando este hechizo, el ejecutante podrá realizar hechizos teúrgicos mientras se esté bajo la influencia no voluntaria de un hechizo goético. El hechizo debe estar activo antes de que el ejecutante esté bajo la influencia del hechizo goético. Además, hace que el ejecutante pierda el miedo a los demonios y criaturas irracionales (así, por ejemplo, no se quedará paralizado de miedo ante la visión de un Afriet), y no se verá afectado por ningún hechizo que implique experimentar ese sentimiento. Aquel que haya sujetado el incensario durante el ritual, en caso de que sea un PNJ verá reducidos a la mitad los malus a la moral, o bien, si no se usan las reglas de moral, no huirá fácilmente aunque sea herido en combate, a discreción del DJ. La Fortaleza es la tercera de las cuatro virtudes cardinales.

Templanza

Nivel: 2

Tipo: Poción

Componentes: Agnos castos, Agua bendita.

Caducidad: 2D3 + 1 semanas.

Duración: 1D6 horas.

Descripción: Al beber la poción, el receptor recibe un bonus de +25% en sus tiradas de RR contra hechizos relacionados con el sexo. Además, cualquier tirada de seducción dirigida al receptor recibirá un malus de -25%. Durante el transcurso del hechizo, el receptor no puede usar la competencia de seducción. La Templanza es la cuarta virtud cardinal.



Búsqueda de Almas sin Descanso

Nivel: 2

Tipo: Talismán

Componentes: Pluma de cuervo, Diente de león, Cera de abeja.

Caducidad: No caduca.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: Se untan todos los componentes con abundante cera de abeja y se forma un colgante. Una vez activado, el colgante le pesará al ejecutante cuando esté en la dirección correcta para hallar un cuerpo insepulto. También sirve para encontrar los cuerpos cuya ánima no ha partido debido a que han sido enterrados junto con un objeto sagrado.

Partida Demorada

Nivel: 2

Tipo: Maleficio

Componentes: Objeto sagrado, Teología al 75%

Caducidad:

Duración: Inmediata.

Descripción: El receptor del hechizo debe ser un moribundo (alguien que tenga su Resistencia por debajo de 0). El hechizo hace que el receptor pueda permanecer el doble de asaltos inconsciente antes de morir. Por ejemplo, un receptor con 15 puntos de RES moriría cuando llegara a 30 en puntos negativos. Una vez que el receptor quede fuera de peligro, los efectos del hechizo desaparecen.

Curar la Lepra

Nivel: 3

Tipo: Ungüento

Componentes: Saliva de perro, Eléboro, Agua bendita, Vendas.

Caducidad: 2D3 semanas.

Duración: Permanente.

Descripción: La saliva de perro debe mezclarse con el agua bendita y con el eléboro, formando un ungüento, y empapar las vendas con la mezcla. A continuación hay que vendar todo el cuerpo del leproso y rezar las plegarias necesarias. Si todo ha ido bien, al retirarle las vendas habrá sanado (aunque no recuperará los puntos de características perdidos por la enfermedad). El ungüento puede hacer que un agote pierda sus poderes si éste lo toca.

Profecía

Nivel: 3

Tipo: Maleficio

Componentes: Cruz de madera, Tierra bendecida, Espejo, Compás.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Unos segundos.

Descripción: Este hechizo es parecido al hechizo "Visión de Futuro", pero los componentes son distintos, y el ejecutante no corre peligro de muerte. El ejecutante espolvorea en el suelo la tierra bendecida y traza un círculo sobre ella con el compás, y a continuación coloca el espejo dentro del círculo, se arrodilla y reza unas plegarias sosteniendo la cruz de madera (que puede estar atada al cuello) y reflejándola en el espejo. Al poco la imagen reflejada de la cruz desaparecerá del espejo y en él se verá una imagen breve perteneciente al futuro inmediato (la cual sólo puede ver el teúrgo). Esta imagen pertenece a un posible futuro, pero puede no cumplirse si los acontecimientos se desarrollan de forma diferente. Si se saca una pifia, el espejo se quiebra.

Espada Sagrada

Nivel: 3

Tipo: Talismán

Componentes: Espada de un héroe cristiano que haya muerto luchando contra los infieles.

Caducidad: Hasta que la espada se quiebre.

Duración: 2D10 asaltos.

Descripción: La espada debe tener forma de cruz, es decir, no valen espadas de hoja curvada (especialmente las de origen musulmán), sólo valen una espada corta, espada normal o espadón. Un buen ejemplo sería Tizona, la espada del Cid Campeador. Tras ejecutar el hechizo, aquel que empuñe la espada recibe un bonus de +25% al ataque y a la defensa contra personajes no cristianos, humanos sin alma y engendros del infierno. Los adversarios del PJ reciben un malus de -50% a su puntuación de Moral. Si no usas las reglas de moral, simplemente tira por RR por cada uno de los adversarios del PJ que empuña la espada; aquellos que fallen la tirada saldrán huyendo aterrorizados por la visión del PJ, al que percibirán como un ser invencible e inmisericorde. Sin embargo, este miedo sólo se afecta a personajes no cristianos y humanos sin alma (no así los engendros del infierno).

Rechazo de Energía Goética

Nivel: 4

Tipo: Talismán

Componentes: Azabache, Hiedra, Hojas de laurel, Agua bendita, 75% en Teología.

Caducidad: El talismán no caduca a no ser que sea destruido.

Duración: El efecto es automático e inmediato.

Descripción: Se debe tomar el azabache y darle forma de cruz. Este trabajo lo puede hacer un artesano o el mismo teurgo con una tirada de artesanía. A continuación debe cubrirse el objeto con una densa capa de hiedra hasta que no se vea el azabache y utilizar las hojas de laurel para hacer un colgante. El talismán debe introducirse completamente en agua bendita a la vez que se pronuncian unas oraciones. A partir de ese momento el teurgo podrá llevarlo al cuello, y le servirá para contrarrestar los hechizos goéticos que pretendan ejercer alguna influencia sobre él, incluso los que no permiten tirada de RR. Para ello basta con que pase una tirada con el porcentaje que tiene en este talismán cada vez que sea objeto de uno de estos hechizos. Si el hechizo goético no permite tirada de RR, el porcentaje se reduce a la mitad.

Levitación

Nivel: 4

Tipo: Maleficio

Componentes: El teurgo debe permanecer dormido mediante un trance previo al que se llega a través de la meditación, pudiéndose ayudar de unos rezos determinados (mínimo de 75% en teología).

Caducidad: No aplicable.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: Una vez dormido, el teurgo puede hacer que su alma abandone su cuerpo a voluntad, de manera que podrá ver y oír a través de ella mientras su cuerpo descansa. Sin embargo, el alma no podrá abandonar la habitación en la que se encuentre el cuerpo del teurgo. Si se hace el hechizo al aire libre, el alma no podrá abandonar el término donde se encuentre el teurgo (un bosque, una colina, un pueblo, etc.), y en este caso, si se falla o pifia la tirada, el alma perderá contacto con el cuerpo y se convertirá en un ánima errante, quedando el cuerpo en coma hasta que el alma se instale en otro cuerpo, momento en el que el cuerpo del teurgo morirá. Si esto ocurriera, se podría intentar devolver el alma al cuerpo del teurgo mediante un hechizo de Invocación de ánimas, aunque nada se podrá hacer una vez que su cuerpo muera.

Aura Consagrada

Nivel: 4

Tipo: Maleficio

Componentes: Objeto sagrado bendecido de la religión del teurgo.

Caducidad: No aplicable.



DRAMATIS PERSONAE

Duración: 1D6 minutos.

Descripción: El teúrgo enarbola el objeto sagrado bendecido a la vez que recita unas oraciones. Impide ser afectado por los hechizos y poderes especiales de los Engendros del Infierno que tienen 150 puntos de IRR o menos, y otorga 5 puntos de protección mágica contra todos los Engendros del Infierno, independientemente de su IRR. Sin embargo, los demás demonios, criaturas irracionales y humanos no se ven afectados por el hechizo. Si se tiene activado un talismán de Invulnerabilidad además del de Aura Consagrada, los puntos de protección mágica se suman y se aplican a los ataques físicos de los Engendros del Infierno (teniendo sólo los puntos de protección del talismán de Invulnerabilidad para las demás criaturas).

Rechazar la Muerte

Nivel: 5

Tipo: Talismán

Componentes: Piedra que haya sido alcanzada por un rayo, Piel de un muerto viviente, Agua bendita, Poligonato.

Caducidad: No caduca a no ser que sea destruido.

Duración: Varía.

Descripción: Primero se estira la piel del muerto ayudándose de pinzas o cualquier otro instrumento, para que quede suspendida; a continuación se debe quemar el poligonato debajo de la piel estirada para que su humo penetre en ella. Una vez hecho esto, se echa un poco de agua bendita sobre la piel durante unos días, y finalmente se cubre la piedra con la piel. Este hechizo sirve para deshacer la magia nigromántica. Lanzado contra un muerto que halla sido levantado por un mago, este volverá a su estado inanimado (aunque el mago puede volver a levantarlo lanzándole de nuevo el hechizo Despertar a los Muertos). Si se lanza sobre un cadáver, este nunca podrá ser levantado mediante el hechizo "Despertar a los Muertos". Si se lanza sobre un receptor que no sea un muerto, este quedará protegido contra los hechizos Maldición, Robar Fortaleza, Tortura, Maldición del Hierro, Para Matar a Distancia y Muerte, durante 1D10 + 2 asaltos.

Invocación de Hadas

Nivel: 5

Tipo: Invocación

Componentes: Madreselva, Tierra del bosque al que pertenece el hada, Consentimiento del hada.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Varía.

Descripción: Para realizar la invocación se debe conseguir el consentimiento del hada en cuestión y tomar un puñado de tierra del bosque al que pertenece, así como una madreselva indicada por la propia hada. La invocación se lleva a cabo dibujando ciertos signos en el suelo de un lugar no maldito con la tierra y poniendo la madreselva en el centro. Si el hechizo tiene éxito, el hada surgirá de la madreselva y concederá una petición al teúrgo. Sin embargo, antes de desaparecer, el hada puede pedirle algo a cambio al PJ (desde objetos hasta una misión), no volviendo a aparecer si no la satisface.

Neutralizar Goecias

Nivel: 5

Tipo: Talismán

Componentes: Amatista, Azabache, Achicoria, Resina de laurel, Bendición.

Caducidad: No caduca a no ser que sea destruido.

Duración: Ver descripción.

Descripción: Impide que el portador se vea afectado por los hechizos de Goecia que él conozca (es decir, aquellos que haya aprendido; recordemos que los teúrgos pueden aprender a usar cualquier hechizo de Goecia, aunque si lo utilizan pierden su facultad para usar la Teúrgia). Este efecto es permanente mientras el ejecutante desee mantenerlo, aunque no recuperará los PC gastados en el hechizo hasta que lo rompa o se destruya el talismán. Si el mago goético quisiera afectar al ejecutante con un hechizo goético que este pueda neutralizar, tendría que usar el doble de los PC normales (se dará cuenta de esto si pasa una tirada de con. mágico después de ver que no le ha afectado), y aún así el talismán actuará como un talismán de "Rechazo de Energía Goética" para los hechizos que el ejecutante sepa neutralizar (eso sí, con malus de -75, en lugar de -50, ya que este hechizo es de nivel 5).



Eliminación de Energías Goéticas

Nivel: 6

Tipo: Talismán

Componentes: Sangre de Aoun o Agote o de un Engendro del Infierno, Azabache, Agua Bendita, Bendición de un hombre santo.

Caducidad: No caduca a no ser que sea destruido.

Duración: 1D6 + 2 asaltos.

Descripción: El azabache debe bañarse con la sangre, a continuación se aclara con el agua bendita y por último debe ser bendecida por un hombre santo. Este poderoso talismán hace que el receptor no se vea afectado por ningún tipo de magia goética, ya sea esta beneficiosa o negativa. Si el receptor ya estaba afectado por algún hechizo, sus efectos desaparecerán inmediatamente (lo cual no le hará mucha gracia a algún brujo que estuviera usando un hechizo de vuelo...). Además, el receptor se verá incapacitado para ejecutar hechizos goéticos, a no ser que se trate de hechizos prohibidos.

Justicia Divina

Nivel: 6

Tipo: Talismán

Componentes: Una página del Éxodo, Un Evangelio, Vara de Roble, Cruz de plata, Bendición de un hombre santo, Piedra del Santo Sepulcro.

Caducidad: No caduca a no ser que sea destruido.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: En uno de los extremos de la vara debe acoplarse la piedra, y en esta la cruz de plata (puede hacerlo un artesano o el propio teúrgo con una tirada de artesanía), habiendo sido previamente preparadas alquímicamente (es decir, debe transcurrir el tiempo necesario para hacerle talismán y después hacer la tirada de artesanía, rompiéndose los componentes si se falla); después el hombre santo debe leer unos versículos del Éxodo y a continuación cualquiera de los cuatro Evangelios, y por último bendecir el talismán. El hechizo, lanzado sobre el receptor, le obliga a cumplir los diez mandamientos. Es decir, mientras se encuentre bajo la influencia del hechizo, el receptor no podrá matar, robar o mentir si no es por una causa justa, profanar lo sagrado, romper una promesa o voto, pecar de lujuria, adorar al diablo, practicar magia negra, ni ordenar a otros que hagan cualquiera de las cosas anteriores. Obsérvese que a diferencia del hechizo "Eliminación de Energías Goéticas", este hechizo no impide que el receptor se vea afectado por magia negra ni anula sus efectos, aunque sí impide lanzar hechizos goéticos. La Justicia es la segunda de las virtudes cardinales.

Trampa contra Demonios Elementales

Nivel: 6

Tipo: Maleficio

Componentes: Hierbas consagradas, Enebro, Consagración o Recinto Mágico, Cirios benditos, Incienso, Demonología al 100%, Componentes específicos para cada Demonio Elemental.

Caducidad: No aplicable.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: Dentro de una habitación que esté bajo la influencia de un ritual de Consagración o de un Recinto Mágico, hay que quemar el incienso, el enebro y las hierbas consagradas, y encender un cirio bendito en cada esquina del recinto (no tiene por qué ser un lugar cerrado). A continuación el teúrgo debe formar un círculo con un componente determinado, dependiendo del tipo de demonio del que se quiera proteger: piedras de la tumba de un hombre santo (Gnomos), sangre de Salamandra (Ígneos), 5 dosis de poción de Templanza (Incubos y Súcubos), agua salada cuya sal sea bendita (Ondinas), 20 cirios benditos encendidos (Silfos), 10 dosis de agua bendita (Sombras). Si el hechizo tiene efecto, los demonios que entren dentro del círculo quedarán atrapados en él. El hechizo debe activarse antes de que el demonio entre en el círculo (permaneciendo activo 1D3 horas). Una vez expirado el tiempo, los componentes del hechizo pierden su efectividad (excepto la Consagración o el Recinto Mágico) y el demonio queda libre.

Viaje Astral

Nivel: 7

Tipo: Maleficio



DRAMATIS PERSONAE

Componentes: El teúrgo debe permanecer en trance y en ayunas durante todo un día (perdiendo por ello 3 puntos de Fuerza, Agilidad y Resistencia hasta que coma y beba al día siguiente), totalmente concentrado y meditando, ayudándose de unas oraciones determinadas (mínimo de 100% en teología), y debiendo portar una Aguamarina.

Caducidad: No aplicable.

Duración: 1D3 horas.

Descripción: Antes de la caída del sol, si el hechizo tiene éxito, el alma del teúrgo abandonará su cuerpo y podrá dirigirse a cualquier región de la Tierra o de los Reinos Celestiales, en las que no podrá permanecer durante más de 1D3 horas. Varios teúrgos que conozcan este hechizo pueden hacerlo al mismo tiempo, cogiéndose de las manos para permanecer unidos durante el viaje; sin embargo, si alguno se suelta, será empujado por una fuerza misteriosa hacia un lugar inesperado y bastante apartado del que tenía pensado. Esto también ocurrirá si se falla la tirada de IRR. De sacar una pifia, el alma del teúrgo quedará atrapada en el Infierno, de donde deberá intentar salir antes de que se cumpla la duración del hechizo o quedará vagando por sus tierras para siempre. No obstante, si alguien usara un ungüento de Viaje al infierno podría rescatarlo. Puede usarse este hechizo para ir a entrevistarse con alguna criatura celestial. Durante el viaje astral se pueden usar todos los hechizos que se conozcan, incluidos talismanes, ungüentos y pociones, pero si el teúrgo se encuentra en el Cielo y usa un hechizo de Goecia, será como un suicidio, ya que de inmediato aparecerán numerosas hordas de la hueste celestial para aniquilar a quien ha cometido semejante blasfemia... Se dice que los teúrgos suelen usar este hechizo para visitar regiones oscuras que no se sabe muy bien si pertenecen al Cielo o al Infierno, para investigar las criaturas que allí habitan y adquirir conocimiento. Esto es muy peligroso, y sólo deben hacerlo los teúrgos más experimentados, ya que muchos han caído en las garras de demonios o han sido corrompidos por ellos de esta forma.

Invocación Teúrgica

Nivel: 7

Tipo: Invocación

Componentes: Altar consagrado, Túnica blanca, Cirios consagrados, Aceites consagrados, La Biblia, Cruz grande de madera, Espejo de tamaño humano, Conocer el hechizo "Invocación de Ánimas", Teología al 100%.

Caducidad: No aplicable.

Duración: Inmediata.

Descripción: Este es uno de los hechizos más famosos de los teúrgos. El teúrgo debe pasar todo el día en ayunas, rezando frente al altar y leyendo algunos pasajes de la Biblia vestido con la túnica blanca, y detrás de él debe haber una gran cruz de madera (tamaño humano como mínimo) sobre la tierra del templo de Jerusalén. En la fase final el teúrgo entra en trance y se comunica con el alma de un personaje notable de la antigüedad mediante el hechizo de Invocación de Ánimas. Este personaje debe ser conocido mediante escritos suyos o en los que aparezca su nombre (y que el teúrgo debe haber leído), y si los escritos no son suyos, estos deben haber sido realizados por alguien que conociera bien al personaje o tuviera la suficiente información sobre él, mejor si es contemporáneo suyo. Por ejemplo, el Cantar del Mío Cid serviría para invocar al Cid Campeador, pero si alguien escribiera en el siglo XV un libro sobre el Cid sin haber leído el Cantar, no serviría. También se puede utilizar la Biblia para invocar a las criaturas celestiales; en ese caso, se seguirán las reglas del hechizo "Invocación Cabalística" (v. *Sefarad*), añadiendo sólo la tierra del templo de Jerusalén a los componentes anteriormente citados. Los personajes invocados se reflejarán en el espejo, y el teúrgo podrá ver su imagen tal y como era en vida, pudiendo conversar con ellos e incluso aprender competencias de Cultura o hechizos de ellos (en ese caso habría que seguir las reglas del apartado de mejora de personaje del manual básico). En caso de que se intente invocar a alguna criatura angelical, el espejo no es necesario (se siguen las reglas del hechizo "Invocación Cabalística"). Por cierto, también se puede invocar cualquier personaje humano de la Biblia para que se refleje en el espejo. Si se invoca a un personaje malvado, su alma podría atacar al teúrgo, y si conoce hechizos podría ser capaz de afectar con ellos a los presentes, a discreción del DJ. Con un crítico, el personaje invocado será capaz de salir del espejo, permaneciendo en estado material todo el tiempo que desee el teúrgo, aunque este no recuperará los PC gastados en el hechizo hasta que lo rompa, haciendo que el personaje se desvanezca.

ARQUETIPOS PASTORILES: TRES NUEVAS PROFESIONES DE CAMPESINO

por K. Lobo Solitario

Un nuevo punto de vista sobre los pastores. Creo que vamos a dejar a cambiar nuestros personajes por ellos.

Introducción

Acorde a la atmósfera oscura y lóbrega de la época medieval, el oficio de pastor no era tan apacible y sosegado como suelen reflejar los romances y canciones populares. Lejos de esa visión romántica y novelesca, la vida de un pastor era solitaria y poco descansada, muy a menudo mal pagada y cargada de riesgos, debiendo defender frente a hambrientos depredadores y asaltantes de caminos -y aún a costa de la propia vida- la suerte de las cabezas ganaderas (que a menudo ni siquiera pertenecían al pastor, sino al noble bajo cuyo mando se encontraba) o afrontar pleitos contra agricultores cuyas tierras sirvieron accidentalmente como pasto, sufrir las inclemencias del tiempo y subsistir apenas con lo que el rebaño y la naturaleza pudiesen ofrecerle.

Este artículo pretende ofrecer determinados trasfondos que ayuden a definir el historial de un personaje de vida rural mediante profesiones relacionadas (pero alternativas) con el pastor básico; de este modo:

¿...qué podía hacer un noble para proteger a su rebaño de las destemplanzas de bandidos y malhechores? Quizá tener bajo sus órdenes a una auténtica milicia de *caballeros de rafala*.

¿...qué modo de vida puede quedarle a un ganadero que ha perdido su rebaño frente a las fauces de las bestias salvajes? La filosofía del *santo lobero* bien sirve para reflejar la desdicha de su tragedia y sus consecuentes ansias de venganza.

¿...qué trama una mujer solitaria pero de carácter seductor, que vive lejos de la civilización, oculta entre cerros y montes? Desde luego nada bueno, como revela la *serrana*.

Nota aclaratoria: serrana histórica y serrana legendaria

Además de la ofrecida en este artículo, existe otra versión de la *serrana* (descrita por Abel Peña) más fiel a los romances tradicionales en que se basa esta profesión: la una es más humana y "terrenal", una suerte de pastora que ha decidido (o se ha visto obligada) a elegir una vida solitaria y apartada de sus semejantes, mientras que la otra es como una oscura y siniestra bruja que ha aprendido a vivir sin ayuda de nadie en un ambiente rural... si bien es cierto que ninguna de ellas deja de ser ciertamente femenina y ambigua.

Así, la *serrana histórica* es más apropiada para campañas orientadas a una ambientación puramente histórica y/o en la que no se permitan PJs capacitados para la magia, mientras que la *serrana legendaria* descrita más adelante resulta más indicada para campañas con cierta inclinación hacia la variante más mágica y demoníaca de Aquelarre.

Caballero de Rafala

Hay quien, risueño, se refiere a mi como "pastorcillo a caballo", otros dicen que soy un guerrero, un soldado o incluso un mercenario. Para algunos soy motivo de burla, señalando a estas ovejas y llamándome "capitán de ese ejército" o aún diciéndome estar bajo mando de ellas... Ríe cuanto quieras, aunque te diré que todas ellas son mis profesiones, pastor, guerrero y soldado, y más aún, pues si es necesario arar un campo, levantar una casa, cortejar una doncella o combatir al infiel ¡yo puedo hacerlo con mis propias manos! Pero has de saber que quienes conocen mi verdadero hacer, me llaman por el nombre de caballero, sí, caballero de rafala. Tal vez no posea la sangre de aquellos auténticos nobles para quienes trabajo, pero ¡ay! de aquel que ose acercarse a mi ganado, tan sagrado como la misa, o se atreva a horadar mis tierras, pues habrá de responder ante mis iras. Recuerda bien mis palabras, hombrecillo: estas son mis tierras y estas cabezas, mis protegidos. Guárdate bien de hacerles ningún mal... o desearás no haber sabido jamás de este "pastorzuelo".

Pastor-soldado que defiende el ganado trashumante sobre un caballo, típico de la Dehesa extremeña. Como fuerza soldadesca, constituían un auténtico ejército (surgido, posiblemente, a partir del siglo XI), que a menudo solía hospedarse en los palacios de los nobles. Estos hombres eran hábiles y diestros, tan

pronto construyendo como labrando, pastoreando o luchando para proteger su rebaño. En ocasiones solían invadir nuevas tierras para posteriormente encargarse de su manutención.

El personaje debería ser nativo de la actual Extremadura o emigrado de pequeño a esta tierra (de manera similar a los almogávares respecto a Cataluña). A discreción del master, puede poseer caballo (gratis, pues con los fondos iniciales de un campesino no tiene para comprarlo), aunque perteneciente al noble o señor que ha encargado al PJ pastorear su rebaño; por tanto sólo debería poder usarlo en la dehesa extremeña y siguiendo la ruta pastoril, llevando el rebaño (es decir, no puede darle un "uso personal" durante sus aventuras).

Clase social: campesino.

Mínimo de características: 20 en Percepción y 15 en Agilidad.

Limitación de armas y armaduras: armaduras tipo 1, 2 o 3 (cuero reforzado o peor), sin escudo ni yelmo (se permite casco). Armas de tipo 1, 2 (garrote o espada, preferiblemente), A o B.

Competencias primarias: Con. animal, Cabalgar, Otear, 1 competencia con arma.

Competencias secundarias: Artesanía, Astrología, Buscar, Correr, Lanzar, Primeros auxilios, Rastrear, Tregar.

Conocimiento mágico paterno: 10%

Santo Lobero

El lobo es un depredador voraz y feroz, desde luego. Fue esa sucia criatura del Diablo la que devoró todo mi rebaño, ¡hasta los cuernos hizo desaparecer, por el amor y los clavos de Cristo! ¿Tengo que deciros por qué ningún noble me confía ahora su rebaño? Así, ya que él se lamió las fauces tras dar buena cuenta de mi ganado, ahora yo persigo sus huellas, siguiendo su rastro sanguinolento hasta dar con la maloliente guarida en que se esconde, para luego cazarle y despellejar su sarnosa piel. ¿Venganza personal? Bueno... podría llamarse así... algunos dicen que la venganza se sirve fría, pero no sé a qué se refieren... aunque yo ahora lo considero mi único oficio, a falta de cabras, borregos y ovejas que dirigir. Y no, no es culpa mía si vuestro... mmm... difunto perro de caza visto de lejos se asemejaba a un pequeño lobezno...

Históricamente, el santo lobero es un simple cabrero con derecho a mendigar por las casas del pueblo cercano mostrando una piel de lobo que había logrado abatir él mismo.

En términos de juego, diremos que un santo lobero es un pastor especializado en la caza de lobos (y, posiblemente, otras criaturas... que no tienen por qué ser animales), que, a falta de ganado u otro oficio mejor, subsiste vendiendo las pieles de los animales que consigue cazar; no siendo raro verlo acompañado de un perro especialmente entrenado para ello. No es ni un cabrero ni un cazador, sino una mezcla de ambos, que posee los conocimientos sobre animales y ganadería del primero (pudiendo dirigir un rebaño sin problemas) y el olfato e instinto de depredadores del segundo, además de su pericia en armas de proyectiles.

Clase social: campesino.

Mínimo de características: 10 en Agilidad y 20 en Percepción.

Limitación de armas y armaduras: armaduras tipo 1, 2 o 3 (cuero reforzado o peor), sin escudo ni casco. Armas de tipo 1, A o B y garrote (tipo 2).

Competencias primarias: 1 arma de tipo B (arco, ballesta u honda), Con. animal, Otear, Rastrear.

Competencias secundarias: Artesanía (orientado al trabajo de pieles), Buscar, Correr, Escuchar, Escondarse, Lanzar, Tregar, 1 arma a elegir.

Conocimiento mágico paterno: 10%

Serrana (legendaria)

Bueno, no... no estoy prometida, vivo aquí sola, en esta cueva que me sirve de casa y refugio, sin nadie que me haga compañía, aunque de vez en cuándo recibo alguna visita inesperada... No estoy demasiado interesada en el matrimonio, ¿sabes? Demasiadas complicaciones para una muchacha humilde y sencilla como yo. ¿Te apetece otra perdiz? Espera, te echaré más vino en el vaso, debes estar sediento... ¿Por dónde iba...? Ah, sí... Como te iba diciendo, aborrezco la vida de casada, lo mío es la música y la caza, no el lavar, fregar y parir como una coneja. Y ahora que me conoces mejor... ¿por qué no te acercas, te sientas junto a mí... y me hablas sobre ti mismo, buen pastor?



DRAMATIS PERSONAE

Según romances tradicionales, una serrana es una hembra de buena estatura y presencia, rasgos ligeramente primitivos y vida rural (de hecho, el nombre le viene de vivir en sierras o montañas), que, cual sirena, atrae a los hombres hacia su lecho con música y comida... para, tras acostarse con ellos, matarlos a golpes. Se dice de ella que es cazadora y hábil con la ballesta.

En términos de juego, le daremos a la serrana legendaria un aire más misterioso (aún), mediante el empleo de hechizos. Así, una serrana posee conocimientos mágicos que le ayudan en su propósito, siendo sus conjuros principalmente de seducción y encantamiento.

Clase social: campesino.

Mínimo de características: 10 en Percepción, 10 en Comunicación y 18 o más en Aspecto.

Limitación de armas y armaduras: armaduras tipo 1, 2 o 3 (cuero reforzado o peor), sin escudo ni casco. Armas de tipo 1, A o B (preferiblemente, cuchillo, honda, palo... armas sencillas y de clase humilde).

Competencias primarias: Cantar, Con. mágico, Música, Seducción.

Competencias secundarias: Alquimia, Ballesta, Con. animal, Con. de plantas, Con. mineral, Elocuencia, Psicología, 1 arma a elegir.

Conocimiento mágico paterno: 35%

Conjuros recomendados: *atracción sexual, belleza, deseo, dominación, fidelidad, filtro amoroso, virilidad...* es decir, aquellos de belleza física, encantamiento y seducción principalmente, también se recomiendan: *aquejarre a Masabakes, frigidez, impotencia, invocación de íncubos y súcubos, unión sexual, virginidad...*

Al menos la mitad (se recomienda tres de cada cuatro) de los hechizos que conozca una serrana deberán *obligatoriamente* estar orientados a la seducción.

LAS BEGUINAS

Nueva profesión para Aquelarre, por Ernest Albareda Rius

Al noble amor

me he dado por completo

pierda o gane

todo es suyo en cualquier caso... ¿Sí, hermana? ¿Por qué me interrumpes?

—Unos viajeros que se han encontrado las puertas de la ciudad cerradas esperan fuera.

—¿Están heridos?

—Algún tropiezo han tenido por el camino, pero tienen más cara de hambrientos que otra cosa.

—No sé si podremos atenderlos, tenemos las habitaciones tan llenas ya...

—Alguno lleva pieles y brocados y armas y caballos.

—¿Por qué no lo has dicho antes? Que pasen. Nosotras rezamos por todas las almas del Señor, más si tienen la bolsa repleta...

Las beguinas son una asociación de mujeres cristianas dedicadas a la caridad y al cuidado de enfermos y ancianos. Su nombre se deriva probablemente de la palabra *beguen* que en flamenco antiguo significa *pedir en oración*.

Hacia 1170, muchas mujeres, principalmente solteras y viudas nobles o burguesas, comenzaron a establecerse solas o en pequeños grupos alrededor de hospitales e iglesias. El momento era propicio: las cruzadas y las distintas guerras del momento habían creado un excedente en la población femenina noble y burguesa. Hacia 1220, estas pequeñas agrupaciones crecieron hasta el punto de crearse grandes comunidades en las afueras de las ciudades llamadas *beguinage*, formadas por multitud de pequeñas casas y otras instalaciones, como establos, un dispensario y una iglesia, rodeado todo ello por una muralla o empalizada.

El movimiento tuvo su inicio en Bélgica, pero pronto —gracias al apoyo del Papa Honorio III— se extendió por el resto de Europa: Alemania, Holanda, Francia, Italia, España...

Las beguinas llevaban una vida religiosa, pero sin tomar votos, de forma que podían abandonar cuando quisieran la orden para casarse y conservaban sus derechos de propiedad. Esto último, junto con la independencia que se vivía en las *beguinages*, las hizo muy apropiadas entre damas que huían de matrimonios concertados o que temían la alta mortalidad femenina en los partos.

Las beguinas consagraban su vida a las buenas obras, especialmente el cuidado de los enfermos y se mantenían con su trabajo (las labores sobre tela y la educación de hijos de personajes importantes) y también la caridad de las buenas gentes.

Las *beguinages* eran muy distintas entre sí, pero las que estaban constituídas principalmente por damas nobles o de la burguesía había un nivel cultural muy alto. Varias beguinas, como Hadewych de Amberes, Matilde de Magdeburgo y Beatriz de Nazaret, fueron excelentes escritoras, no sólo de mística religiosa, sino también de poética con temática inspirada en el amor cortés imperante en la época.

En algunas zonas, las *beguinages* llegaron a estar tan llenas que sus miembros hubieron de abandonarlas, solas o acompañadas, y dedicarse a realizar sus buenas obras por los caminos, en hospitales y leproserías o desde el mismo hogar paterno. Estas beguinas errantes también hacían un importante servicio de correos entre las distintas *beguinages*, que se mantenían en constante contacto y auxilio.

Las beguinas vestían con sencillos hábitos y llevaban un estilo de vida simple y austero. Defendían el entendimiento de las Escrituras por su lectura directa, sin intersección del sacerdote, lo que las llevó a bordear la herejía en muchas ocasiones. De hecho, algunas beguinas, como Margarita Porete, pagaron con la hoguera su osadía.

Durante el s. XIV fueron controladas con mano dura. Durante el Concilio de Viena en 1312, el Papa Clemente V decretó que «*su modo de vida debe ser prohibido definitivamente y excluido de la Iglesia de Dios*», aunque su sucesor, Juan XXII en 1321 permitió que las beguinas continuaran con su estilo de vida.

El 7 de octubre de 1452 una Bula del Papa Nicolás V fomentó el ingreso de las beguinas a la orden carmelita, despojándolas así de la mayoría de sus derechos. Poco a poco, fueron desapareciendo aunque aún se encuentran pruebas de su existencia durante los siguientes tres siglos.

LAS BEGUINAS EN AQUELARRE

Posición social

Cualquiera, pero especialmente Baja Nobleza y Burguesía.

Mínimos de características

15 puntos en Cultura y 15 en Habilidad

Limitaciones de armas y armaduras

Armadura y armas de tipo 1 y palos. No puede llevar escudo ni casco.

Competencias primarias

Artesanía (Coser, bordar)

Leer y Escribir

Medicina

Teología

Competencias secundarias

Alquimia

Conocimiento de minerales

Conocimiento de plantas

Enseñar

Latín

Memoria

Psicología

1 Arma a elegir (preferentemente el estilete)

LAS RAZAS MALDITAS

Por Abel Peña

¿Quieres conocer que te puedes encontrar por el Mundo de Aquelarre?

Por "razas malditas" se entienden aquellos grupos étnicos que pueblan la Península Ibérica y que se sienten diferenciados del resto de la población del reino en el que habitaban. Como es típico, son contemplados con recelo, miedo y desprecio por el resto de la población, que les discrimina y les acusa de los más variados crímenes y defectos: de ser herejes, sucios, criminales, portadores de enfermedades, de tener costumbres obscenas o antinaturales y, por supuesto, de tener tratos con el diablo y de practicar brujería. Las formas en las que se les discrimina son variadas. A los vaqueiros de Asturias se les reservaba una esquina en la iglesia que no podían rebasar, y tenían una pila de agua bendita para ellos, otros no podían ejercer algunas profesiones, especialmente la de soldados, monjes (o goliardos) etc. Un verdadero apartheid, similar al que sufrían los judíos y los mozárabes. Ricard Ibañez describe en el manual y en distintos suplementos a algunas de estas desgraciadas etnias: maragatos, agotes, catites, soliños y baluros.

Por supuesto, y siguiendo la línea de Aquelarre de que los mitos tienen una base real, todas estas razas tienen poderes o habilidades mágicas en mayor o menor medida y tienen tendencias malvadas. Eso sí, no todos tienen por qué ser brujos, tener tratos con el diablo o conocer hechizos. Simplemente, tienen aptitudes para ello. A continuación pasamos a describir las características de las razas descritas por Ibañez. Después añadiremos algunas más: vaqueiros, chuetas, pasiegos y gitanos (la más famosa y extendida de todas). Sólo los gitanos no tienen una región que les sea propia, debido a su carácter nómada, así que en la descripción de la raza se incluirá el lugar que habitan. Por supuesto, ningún "maldito" puede ser de clase social más alta que villano y en general no pueden ser soldados. Además, su irracionalidad es siempre muy alta, como mínimo de 75%.

Agotes (Manual, pag. 98)

Reino: el de Navarra y Castilla (señorío de Vizcaya).

Lugar de origen: Valle de Baztán, Navarra, aunque se les suele encontrar solos o en pequeños grupos por todo el norte de la Península.

Descripción: Fuertes y rubios, padecen la lepra desde la cuna, al parecer debido a una maldición del ángel Samael. Cuanto más les corroe la lepra, más aumentan sus poderes mágicos. En un módulo aparecen como caníbales.

Profesiones: en Baztán viven como campesinos normales.

Poderes y magia: pueden conocer cualquier hechizo hasta el nivel seis, pero tienen un bonus del 35% de la magia negra.

Baluros (Fraternitas Vera Lucis, pag. 74)

Reino: de Castilla, (Galicia).

Lugar de origen: Terra Cha de Lugo, concentrados en la zona comprendida entre Castro de Rei, Xermar, Riberias de Lea y Pino en Cospeito "terra da Valura". Su lugar sagrado es una lagoa (laguna) en Cospeito, donde se supone que está su antigua ciudad, Veria, ahora asolagada (Ver Fogar de Breogán), destruida por intercesión divina.

Descripción: según el módulo del suplemento FVL, tienen cicatrices rituales en las manos y en la cara. Dado que se les supone adoradores de Frimost (ver más abajo) es posible que estas marcas sean producto de la Danza del Cuchillo, que forma parte del Aquelarre a Frimost. Habría que preguntárselo a Ricard.

Profesiones: no pueden ser sacerdotes, ni recibir las ventajas de la absolución. Según parece, tenían fama en todas las profesiones relacionadas con la magia, según la tradición gallega (agoreiro, vidoeiro, curandeiro, etc) y que se pueden encontrar en Fogar de Breogán.

Poderes y magia: No necesitan componentes para lanzar sus hechizos. Al parecer, el término baluro procede de Baal, el demonio al que adoran (es decir, Frimost).

Catites (al-Andalus, pag. 72)

Reino: de Castilla (Andalucía).

Lugar de origen: las Alpujarras.

Descripción: tienen un aspecto totalmente humano, aunque quizá se les note algo raro en los ojos, algo saltones y con la mirada fija y penetrante.

Profesiones: tienen fama de brujos, así que ésta sería su profesión favorita, pero, dado el lugar en que se localiza este clan familiar, también serían campesinos.

Poderes y magia: pueden lanzar el hechizo Mal de Ojo sin componentes materiales. Además, tienen un bonus de +10% con los hechizos de Goecia.

Maragatos (Fraternitas Vera Lucis, pag. 24)

Reino: de Castilla (León).

Lugar de Origen: Astorga es la capital de la Maragatería, como se llama a su comarca. Su monte sagrado es el Teleno.

Descripción: es imposible distinguir a un maragato de cualquier otro leonés, aunque tienen sus trajes y costumbres típicas.

Profesión: dada que su tierra es pobre, los maragatos se dedican a comerciar por el Camino de Santiago, que la atraviesa y muchos son arrieros y buhoneros. Todas las maragatas saben emplear la magia y muchas son brujas.

Poderes y magia: uno de cada tres maragatos, los de sangre más pura, no necesitan componentes mágicos a la hora de lanzar hechizos.

Soliños (Fogar de Breogán, pag. 33)

En el suplemento se dice que son fruto de la unión de mouros y meigas, pero que muy probablemente descienden de moros.

Reino: de Castilla (Galicia).

Lugar de origen: península del Morrazo.

Descripción: totalmente humanos

Profesiones: los soliños no tienen limitación de profesiones.

Poderes y magia: no necesitan componentes mágicos para lanzar hechizos, y tienen un bonus de +25% a la hora de lanzar hechizos de magia negra.

A mayores, añadiremos:

Chuetas

Del catalán *xuia* (tocino), se designó con el nombre de chuetas o xuetas a los judíos de Mallorca. Tras la conquista de la isla por Jaime I el Conquistador (1229), los judíos -ocupados básicamente en el comercio y la artesanía- fueron obligados a vivir en el call o aljama (barrio judío). Hubo chuetas de notable reputación como los integrantes de la familia Cresques, catógrafos muy apreciados. Durante los siglos XIV y XV, los judíos mallorquines fueron objeto de múltiples persecuciones, especialmente a partir de 1478, fecha del establecimiento de la Inquisición en la isla. En la Edad Moderna constituyeron una minoría marginada, formalmente convertida al cristianismo y discriminada por parte de la población y autoridades, no siendo admitidos en el sacerdocio ni en la milicia y no pudiendo ejercer "oficio de la república", situación a la que intentaron poner remedio algunas disposiciones del rey Carlos III.

Actualmente perviven distintos apellidos de raigambre judía en Mallorca, como Picó, Miró, Aguiló, Forteza, Cortés, Bonnín, Tarongí, Pinya y Valls, entre otros. Algunas familias chuetas siguen regentando negocios en la calle de la Platería, último reducto del call de Palma de Mallorca.

Reino: de Aragón (Islas Baleares).

Lugar de Origen: Mallorca.

Descripción: dado que los chuetas son judíos conversos, supondremos que se les distingue por sus rasgos semíticos.

Profesión: no pueden ser ni sacerdotes, ni soldados, ni ejercer cargos públicos.

Poderes y magia: ¿?



Gitanos

Se supone que llegaron a la Península Ibérica en el siglo XIV. Al parecer, fueron bien acogidos y se les dio trato de nobles, por lo menos en un principio. Pero su negativa a asentarse en ningún lugar y su insistencia en mantener su individualidad en una sociedad feudal hizo que pronto fueran contemplados con recelo y desprecio por el grueso de la población.

Reino: cualquiera.

Lugar de origen: posiblemente la India, vía una colonia de Asia Menor llamada Pequeño Egipto (de ahí el nombre: egipcianos/gitanos).

Descripción: piel oscura, rasgos atezados, etc.

Profesión: artesano, juglar, comerciante...

Poderes y magia: incluso hoy en día, los gitanos son relacionados con artes adivinatorias como leer las palmas de las manos, etc. Es decir, en términos de juego de vez en cuando nace alguien en la familia con Visión de Futuro.

Pasiegos

Se sabe que los pasiegos de el mismo origen que el resto de los cántabros o montañeros que componen todo lo que hoy es esa región aunque son algo distintos por su aislamiento entre las breñas, sus costumbres ancestrales, conservadas y diferenciadas del resto de Cantabria por su modo de vida acomodado al hábitat que lo rodea. Sin embargo, durante mucho tiempo se les creyó descendientes de judíos, y fueron consecuentemente discriminados.

Reino: de Castilla (Cantabria)

Lugar de origen: los montes de Pas y en villas como Vega del PasSan Roque y San Pedro del Romeral

Descripción: son pastores de ganado vacuno y viven en los montes (pas viene de paso montañoso).

Profesión: pastores especialmente.

Poderes y magia: No he podido encontrar ninguna referencia a la magia, pero sí tienen un "poder" especial, el salto pasiego (bonus de 40% a la competencia de Saltar si se sabe usar Palo)

Vaqueiros

La mejor definición de los vaqueiros de alzada fue y aún es hoy la dada por Jovellanos, allá por el siglo XVIII, en su "Carta Novena": "Llámanse VAQUEIROS porque viven comúnmente de la cría de ganado vacuno; y de ALZADA, porque su asiento no es fijo, sino que alzan su morada y residencia, y emigran anualmente con sus familias y ganados a las montañas altas. El pueblo llano les suponía descendientes de los moros.

Reino: de Castilla (Asturias).

Lugar de origen: Oviedo, Gijón, Castrillón y Babia en León

Descripción: a causa de su modo de vida trashumante y al aislamiento de sus aldeas, la endogamia entre ellos se convirtió en una práctica habitual. Consecuencia de ella y de otras razones, fue el padecer la discriminación tanto por parte de la sociedad que les rodeaba como de la iglesia y la autoridad civil. Sin embargo esas mismas razones les sirvieron, durante algún tiempo, para gozar de ciertos privilegios de los que no disfrutaba el resto, como era el estar exento de levas, de algunos impuestos y de trabajos comunales. En resumen los "vaqueiros" o vaqueros fueron un grupo humano de pastores trashumantes asturianos que mantuvieron un modo de vida diferente al resto de sus paisanos, en su mayoría agricultores sedentarios, llamados por ellos "xaldos y/o marinetos".

Profesiones: pastores (de ganado vacuno, claro).

Poderes y magia: ¿?.

LOS ACÓLITOS DE GULAND

¿Recordáis aquellos libro-juegos de Timún Mas?. Pues ahora, sobre nuestro juego favorito. A disfrutar.

Los Acólitos de Guland es un librojuego basado en el juego de rol *Aquelarre*. ¿Que qué es un librojuego? Es una especie de aventura interactiva en la que el lector encarna al protagonista de la historia. Es muy parecido a jugar una partida de rol: el jugador debe tomar una serie de decisiones que afectarán al desarrollo de los acontecimientos. Para que esto sea posible, la aventura se estructura en párrafos o secciones numeradas, al final de las cuales se ofrecen una serie de opciones que conducen a otras secciones, y así sucesivamente hasta que termina la historia. Por ejemplo:

63

Cuando la luna llena reluce en lo alto de un cielo estrellado, te dispones a ir al cementerio en busca de la criatura que tiene atemorizado a todo el pueblo. Los búhos ululan sobre las retorcidas ramas de los árboles raquíuticos, cuyas ramas parecen retorcerse de dolor a medida que te acercas a tu destino. Entrás en el cementerio, una lúgubre ciudad de lápidas y cruces de madera bajo las que reposan los que tarde o temprano serán olvidados en sus terrosos lechos. Te encuentras sumido en estos pensamientos, cuando de pronto una sombra emerge de detrás de una de las lápidas. ¿Qué harás a continuación?

Si te acercas a ella furtivamente para ver de qué se trata, pasa al 13.

Si corres hacia ella y te lanzas al ataque sea lo que sea, pasa al 46.

Si prefieres salir de ese lugar para evitar encontrarte con lo que quiera que sea eso, pasa al 78.

El jugador debe decidir si investigará la sombra, si la ataca sea lo que sea, o si huye del lugar. Si elige la primera opción, en el párrafo 13 seguramente se le indicará que haga una tirada de *discreción* para comprobar si consigue acercarse sigilosamente, y de nuevo, dependiendo de cómo lo haga, se le mandará a uno u otro párrafo. Si elige la segunda opción, lo más seguro es que comience un combate, y el párrafo dará instrucciones acerca de cómo luchará la criatura. Si elige la tercera, puede que en el párrafo 78 se pida alguna tirada para comprobar si la supuesta criatura detecta al PJ, o puede que simplemente este consiga salir de allí, sin más.

La historia suele tener un solo final feliz, y varios finales malos o las llamadas “muertes automáticas”, que son secciones en las que el personaje muere de alguna forma, sin que se pueda hacer nada por remediarlo. Normalmente es necesario jugar varias partidas hasta que el jugador consigue acabar con éxito la aventura.

Los Acólitos de Guland es una aventura que consta de cuatro capítulos de 111 secciones cada uno. A lo largo de estos cuatro capítulos, el protagonista, un muchacho de Bellver, viaja atravesando Castilla y Aragón para regresar a su pueblo. Conforme avanza la historia, el jugador va conociendo más detalles sobre él y su historia personal. Sin embargo, el azar quiere que este muchacho tenga unos contratiempos con unos sirvientes del demonio Guland durante su viaje, y comienza a ser perseguido por este enemigo terrible e implacable del que ya nunca podrá librarse. Solo de ti depende que este personaje pueda burlar a Guland y sus acólitos, al menos temporalmente.

Cada aventura esconde varios enigmas, combates a muerte y algún que otro guiño a personajes clásicos de *Aquelarre*. No será fácil, pero puede que con tu ayuda el personaje pueda salir ileso.

Por supuesto, el librojuego sigue las reglas originales del juego de rol, pero incluye también una versión simplificada de las reglas para aquellos que no conozcan el juego, mediante el uso de dos dados normales de seis caras.

Para jugar sólo necesitas crear un personaje, pero es necesario que este no conozca ningún hechizo, debido a la propia historia del PJ, que aprenderá magia en aventuras posteriores a esta. Y es que en este librojuego, tanto el escritor como el lector colaboran para definir al PJ: el lector decide cuál es su profesión y sus características, pero este ya tiene una historia personal, que el lector podrá ir descubriendo conforme avance en la aventura.



DRAMATIS PERSONAE

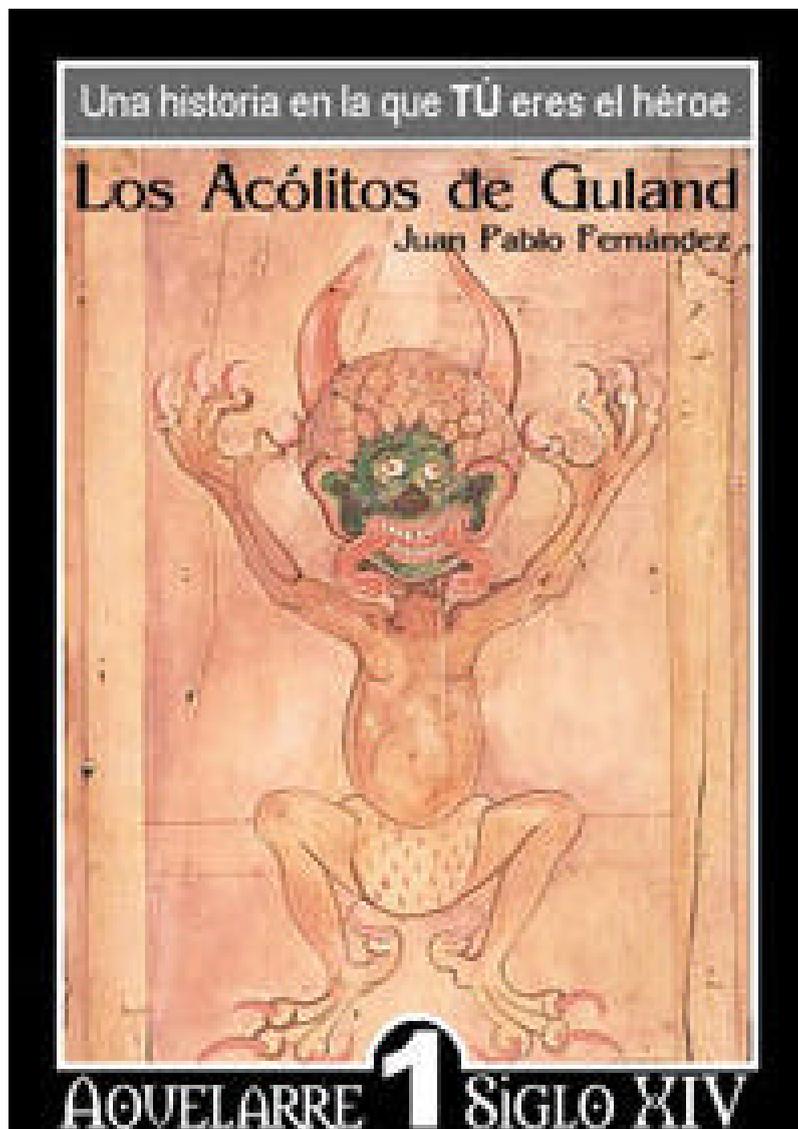
Se incluyen algunas reglas adicionales, como una que limita el transporte de objetos, y otra que define el efecto de las pifias en los combates. Además, en *Los Acólitos de Guland* se hace uso de reglas y criaturas aparecidas en diversos suplementos, como *Dracs*, *Al-Andalus* y *Ars Magna*. Todo esto amenizado por el arte de los grandes ilustradores de Aquelarre: Montse Fransoy, Manolo Carot y Raúló Cáceres.

Los Acólitos de Guland también puede servir perfectamente de introducción al mundo de Aquelarre y su sistema de juego, para aquellas personas que nunca hayan jugado una partida. El sistema simplificado de reglas es fiel a los elementos característicos de Aquelarre: la Suerte, la Racionalidad y la Irracionalidad, los Puntos de Aprendizaje, los sangrientos combates, y ese mundo de pícaros, bandidos, barraganas, superstición y fanatismo religioso que caracterizan nuestra Edad Media. Para los jugadores veteranos, en cambio, puede resultar una experiencia original, parecida a una partida con solo un DJ y un jugador, siendo el DJ el escritor y el jugador el propio lector.

Así que ya sabes: hazte un PJ e intenta que llegue sano y salvo a Bellver. Espero que sobrevivas al que tal vez sea tu último viaje...

Los Acólitos de Guland está disponible de forma gratuita en la siguiente dirección:

<http://lindelion.iespana.es/librojuegos1.htm>



Cantar de la Mocedad

Por Ricard Ibáñez

Aquí tenéis en exclusiva, el primer capítulo del nuevo libro de Ricard. Estamos deseando que salga cuanto antes

La mujer que así había hablado se acercó a un pequeño brasero, en un extremo de la estancia. Susurró unas palabras, lanzó algo sobre las brasas y de pronto las llamas se alzaron vivamente. La mujer se giró, y encarándose al yaciente gritó:

-¡Por el poder del fuego yo os conjuro, recuerdos del pasado! Mira las llamas, espíritu libre, y viéndolas recordarás aquellas que vio hace tiempo Ruy, el niño, el escudero, en aquella noche en que se hizo hombre...

Sin saber muy bien por qué lo hacía, el yaciente se giró. Y miró. Y recordó...

El Ritual

Merindad de Sotocueva, noche del veintitrés de Junio de 1062, en el XXVI año del reinado de Fernando I

Las llamas se alzaban muy altas, y las figuras de aquellas que danzaban a su alrededor se recortaban negras contra su fulgor. Desde la espesura en la que estaba escondido, el muchacho no acertaba a ver si era cierto lo que decían, que esas mozas bailaban en cueros, o había sido solamente una broma de su primo Alvar, que le daba codazos de pura y simple excitación, con tanta fuerza que temió que le quebraría el brazo.

Alvar y sus confidencias se presentaron al mediar la tarde, cuando Ruy estaba sentado en el suelo del patio trasero, junto a las caballerizas, y se esforzaba por quitarle las manchas de óxido a la cota de malla de un infanzón demasiado descuidado.

-Será esta noche, Ruy- le dijo en un susurro- En el claro de la piedra manchada, en el corazón del bosque.

Ruy suspiró, e inconscientemente miró por encima de su hombro. Alvar era su primo, y su mejor amigo, pero no se podía decir que fuera una persona discreta. Tendría unos catorce años, uno menos que Ruy, pero su altura y corpulencia ya los quisieran para sí muchos hombres de pelo en pecho. Su idea de un susurro confidencial era acercarse dando aspavientos a una oreja y gritar luego su secreto, con tanta fuerza que un sordo lo oiría desde las almenas de la torre del homenaje.

-¿Estás seguro, Alvar? Piensa que son muchos los cuentos que se imaginan los soldados, en especial a los críos crédulos como tú. Que las noches de vigilia son largas, y las ocasiones de divertirse, bien pocas.

-¿Y cuando te he dicho yo que me lo había dicho un soldado? -replicó su primo con una media sonrisa.

Ruy alzó los ojos y se olvidó por un momento de su tarea. Su primo se guardaba algo para sí, eso era cosa segura. La media sonrisa en su cara lo decía a gritos. Entrecerró los párpados y se abrazó las rodillas, cambiando de postura y aliviando su dolorida espalda. Cuando habló, lo hizo muy despacio:

-Hace ya casi una semana que me das la tabarra con esto de que sabes que en uno de los claros del bosque se reúnen un grupo de prójimas para bailar como Dios las trajo al mundo. Me lo has dicho y redicho docenas de veces, y yo te he dejado hablar, que bien se que me lo has dicho para que yo te lleve, que como vayas tú, no se donde acabarás antes, si las entrañas de los lobos o en tierra de moros, con el culo perjudicado por un emir bujarrón, que una piedra se orienta mejor que tú. Saltas y brincas nervioso como un potrillo joven, y para mí que con todo lo que me has dicho no me lo has dicho todo. Si no es un cuento de la soldada ¿de dónde lo has sacado?



DRAMATIS PERSONAE

La sonrisa de Alvar se hizo más ancha, mientras guardaba un satisfecho silencio. Ruy suspiró. Conocía bien a su primo, así que simplemente lo ignoró, volviendo a su trabajo. Agachó la cabeza y siguió frotando la malla. Oyó a Alvar resoplar, dar un par de pasos impacientes, y finalmente su primo habló:

-¡Bueno! Pero vendrás conmigo esta noche... ¿no?

Ruy sonrió para sí, guardándose muy mucho de que Alvar lo viera. Fingiendo aburrimiento contestó:

-Pues la verdad es que no, Alvar. Con el séquito de la princesa alojado en el castillo hay mucho quehacer. Y yo, aunque sea el ahijado del rey de Castilla, aquí soy un simple escudero. Esa es la costumbre, y bien que la sabes. Nos crían otros para que no nos malcrien los nuestros. Aprendemos a servir para ser dignos de que nos sirvan.

-¿Y si te dijera que sé de buena fuente que las mozas bailarán desnudas esta noche?- le preguntó Alvar al punto con ansiedad

-Pues no te creería, primo, y no porque crea que mientas, sino porque pensaría que alguien te está tomando el pelo. Y aunque pudiese salir a la chita callando del castillo en noche cerrada para ir a pasear por el bosque, (que puedo) y pudiese llevarte conmigo a ese sitio al que me dices (que yo si lo encontraría, y con los ojos vendados), como que no me apetece pasar una noche al raso si no es por una muy buena razón. Y los cuentos de un charlatán y tu credulidad en verdad que no son motivo suficiente.

-¡No me lo dijo ningún charlatán! -contestó Alvar picajoso

-¡Pues dime de una vez quién te lo dijo, y acabemos con esto de una puñetera vez!

Alvar se sonrojó y desvió la mirada. Se pasó la lengua por los labios y finalmente musitó:

-Lo cierto es que nadie me lo dijo... Lo oí

-¡Alvar! -le reprendió burlescamente Ruy- ¿No te ha enseñado nuestro preceptor que no debes escuchar conversaciones ajenas? Meneó la cabeza, como si se sintiera decepcionado, y finalmente, con el mayor desinterés del que fue capaz de fingir añadió: -Y... ¿a quién oíste que dijera eso?

Alvar sonrió de nuevo, con sonrisa ancha, sabiéndose triunfador de este pequeño juego que había llevado con su primo. Y antes de que las palabras floreciesen de sus labios, Ruy adivinó la respuesta. Y se supo perdido.

-A tu Jimena, Ruy, a la hija del conde, tu señor, y sobrina del rey, tu amo. Y se lo decía a Urraca, su prima, la hija del rey, y estaba con ellos esa vieja aya que siempre las acompaña.

Ruy tragó saliva, y nada dijo.

En verdad, no había nada que decir.

...

Las ocho que danzaban en torno a las tres estaban, en efecto, completamente desnudas, salvo por las grotescas máscaras con las que se cubrían el rostro y el pringoso unguento que se habían untado lascivamente en el cuerpo las unas a las otras. Las máscaras representaban criaturas ya olvidadas por los hombres, salvo en sus pesadillas, y estaban mal curtidas y toscamente cosidas, y eran viejas, muy viejas, creadas cuando la magia era poderosa en la Tierra, antes de las olvidadas Guerras de los Pueblos. Al ponerse la máscara y embadurnarse con el unguento, las ocho mujeres, ocho tontas doncellas del cortejo real, habían entrado en una espiral de la que ya no podrían salir por propia iniciativa. Pues ahora, su voluntad ya no las pertenecía. Era posesión de una mujer que los sacerdotes del Dios macho habían bautizado como Juana. La que la princesa llamaba simplemente "Aya". La que esta noche veía la culminación de muchos años de cuidadosos estudios y maquinaciones. La que para sí se hacía llamar Daphoene, la servidora de la Abominación. (1)

Vestida con una túnica blanca, el rostro pintado de rojo, contemplaba a sus dos acolitas. Una, hija de un rey. La otra, sobrina de ese mismo rey. Ambas estaban ante ella, de rodillas, en éxtasis, vestidas al igual que ella sólo con una fina túnica blanca, los rostros y el pelo embadurnados de blanco, ajenas a las ocho que danzaban y aullaban a su alrededor, cada vez más frenéticamente. Daphoene las miró, satisfecha. Parecían idénticas. Y así había de ser, pues así lo requería el viejo ritual. Ocho danzantes, dos gemelas, una sacerdotisa. Once. Que es uno más uno. Esos eran los números sagrados del ritual de la unión.

Daphoene sabía que funcionaría, pese a que la magia libre de la Abominación ya no era tan poderosa como en otros tiempos. Había empezado a educar a estas dos desde que empezaron a tener uso de razón, hablándoles de la vieja historia oculta, cuando la mujer gobernaba al hombre, antes de la revolución del Dios macho. Las atrajo con cuentos y leyendas, las fascinó con pequeñas magias que apenas eran algo más que un juego de manos hábiles, las halagó revelándoles sus verdaderos orígenes y el destino que podían protagonizar. Y, finalmente, como el metal cuando es bien trabajado, ellas terminaron moldeadas según la forma que se les impuso.

Daphoene sabía que tendría éxito, porque ya había visto el ritual funcionar una vez, hace casi veinte años, cuando concibió su plan: había formado parte del grupo que ayudó al gran Maestro Asmodeo de Sinán, por encargo del conde de Barcelona, a hacer este mismo hechizo en sus dos hijos gemelos. Ya entonces, cuando era más joven, menos sabia e infinitamente menos poderosa, concibió el plan. Pues a su gusto, el gran mago realizó el trabajo de manera imperfecta, o no se dio cuenta del potencial del hechizo.

Vertió el líquido en la vasija de arcilla blanca, y se lo dio a beber primero a una y luego a otra. A continuación pronunció una palabra, LA palabra, y ambas giraron lentamente, se miraron frente a frente y se besaron en los labios, apenas rozándolos, apenas por un instante. Bien sabía la sierva de la Abominación que ese instante había sido eterno para ellas, aturcidas por las drogas y los hechizos. Bien sabía que a partir de ahora sus corazones latirían siempre al unísono, y lo que sintiera una lo sentiría la otra. Bien sabía que ahora las dos eran una sola, pues sus almas se habían fundido en el ritual.

Bien sabía que el poder de ambas, que era con mucho superior al de las demás, pues tenían gotas de la sangre de los Grandes, se había mezclado ahora como se mezclan los líquidos de dos recipientes cuando se echan alternativamente uno en otro.

Bien sabía que cuando una muriera, su poder no se evaporaría junto con su alma, sino que iría a parar a la otra.

Bien lo sabía mientras acercaba lentamente la mano al cuchillo de los sacrificios. Y cuando degollara a una, sólo tendría luego que repetir el ritual con la otra, para terminar finalmente ella misma con un poder que hacía siglos que no se había visto sobre la tierra.

Mientras, perdidas en el fondo de sus sueños, las llamadas Urraca y Jimena la miraban a los ojos, confiadas y sonrientes, ajenas a todo y a todos...

...

-¡Maldita sea, Ruy! ¡Entre lo mucho que se mueven y la maldita hoguera, que deslumbra, no veo nada! ¿No crees que podríamos acercarnos un poco más?

-Claro que podríamos primo, y seguro que las veríamos mejor. Pero estaríamos delante de los árboles, no detrás, y entonces ellas nos verían también a nosotros. Y me da que no les gustaría...

Ruy entrecerró los ojos, evitando mirar directamente a las llamas. En verdad que parecía que estuvieran desnudas, al menos la mayoría de ellas, pero se movían de una manera muy rara. Salvo las tres vestidas de blanco, que se mantenían inmóviles...



DRAMATIS PERSONAE

-Alvar... ¿Qué crees que están haciendo?

-¿Y qué creéis que estáis haciendo aquí vosotros, rapaces?

La voz, apenas un susurro, surgió de oscuridad, a sus espaldas, y les rebotó en la espalda. Los dos primos giraron la cabeza al unísono, con tan mala suerte o poca habilidad que una chocó contra la otra. Pese al dolor del golpe y el sobresalto, a Ruy le llegó entonces el fuerte hedor a bravío de la sombra, y supo quien le hablaba:

-¡Maese Hugo! Nosotros...Yo...

El recién llegado se sacudió silenciosamente con una risa cascada, y emergió de su escondrijo entre las sombras, revelándose como un hombre achaparrado y nervudo, vestido con pieles de animales que, como bien sabía Ruy, él mismo había cazado. Era tan peludo que la cabellera casi rozaba su única y poblada ceja, justo encima de los ojos, y justo debajo de ellos ya le crecían los primeros pelos de la barba. Decían las sirvientas que lo habían visto desnudo que el pelo le cubría todo el cuerpo, incluso el cuello, de modo que la barba se le juntaba con la pelambreira del pecho, y la cabellera de la nuca con su peluda espalda. Ahora miraba a los dos primos, con un brillo malicioso en sus ojos, a todas luces divirtiéndose con su incomodidad...

-¡Deja los Maeses para los artesanos, pajecillo! ¡Que yo nunca he tenido otro arte y oficio que los que me han enseñado mis hermanos del bosque! Que ya me duelan los huesos de dormir bajo los árboles y haya tomado amo para calentarme junto a su fuego y comer de su plato no quiere decir que me hayan domesticado. No me confundas con esos perros ladrones y lameculos que me hacen cuidar, que cuando ellos ladran yo muerdo. Y aún no me habéis contestado: ¿Qué coño hacéis aquí, junto a la piedra sangrante?

Alvar y Ruy se miraron azorados, sin saber qué contestar, y Hugo se puso entre ellos, para mirar por la hendidura de la espesura al claro. No tuvo que esforzarse mucho en abrirse paso, que los dos primos se apartaron apresuradamente, no fuera a rozarles con sus fétidas ropas. Hugo, el montero del conde de Orgaz, era conocido por todos como "el apestoso", aunque evidentemente era algo que pocos osarían decirle a la cara. Cuidaba de los perros de caza del conde, que le tenían un miedo atroz y paralizante, y era tenido, con muy buen tino, como el mejor rastreador de la comarca. Olía de tal modo porque se embadurnaba de tanto en tanto con mierda fresca de lobos, para que éstos lo tuvieran por uno de los suyos y no lo atacaran en sus frecuentes visitas al bosque. Al menos, eso decía él, y por las sufridas narices que soportaban su presencia que bien que pudiera ser cierto.

Miró a las que bailaban, se rió de nuevo entre dientes y dijo sin mirar a los muchachos:

-Así que es cierto lo que el perro del obispo dijo... Que de nuevo vuelven a bailar entorno a la piedra... ¡Pobres desgraciadas! ¿Y vosotros qué, rapaces? ¿Ya os habéis pajeadado bastante? ¡Pues rematad la faena si la habéis dejado a medias, que esto pronto se va a acabar!

-¡Oh! -exclamó Alvar con la decepción pintada en la cara- ¿Ya se van a ir?

-No cachorro, no, no se van a ir. Las vamos a matar a todas. Antes de que la llamáramos la piedra manchada esa piedra se llamaba la piedra sangrante, porque de cuando en cuando la teñían con sangre fresca, de mocitos como vosotros. Y el obispo, que su Dios se lo lleve pronto al puto infierno, pues como que no le apetece que las viejas costumbres se vuelvan a poner de moda, ahora que las teníamos tan olvidadas... Así que está ahí detrás, con hombres de armas y caballeros, para darles las buenas noches a esas pobres putas... Yo me he adelantado para echar una ojeada, como siempre, que encima de un caballo no pueden ver los senderos del bosque, que se los tapan las ramas bajas...

El montero dijo esas últimas palabras con rabia, casi con desprecio, y escupió al final como si tuviera que limpiarse la boca. Los dos primos se miraron con los ojos muy abiertos, con una expresión tal pintada en la cara que no se le hubiera pasado por alto ni a un ciego.

-Uh oh... -ejem- Hugo. Que hay un problema... -dijo por fin Ruy



DRAMATIS PERSONAE

-¿Qué? -dijo distraídamente el montero, que se había girado a ver el baile, al parecer muy interesado

-quejimenayurracaestánalli -dijo por fin el escudero

-¿Qué?

-¡Que la princesa y su prima están allí!

-¡Oh, mierda! -exclamó Hugo

-¡Tienes que avisar al obispo para que no ataque! ¡Una cosa es matar brujas, pero otra es cargarse a mujeres de sangre real! ¡A don Fernando no le hará mucha gracia que le traigan el pellejo de su hija diciendo que era una bruja!

-No creo que tengas que preocuparte demasiado por ello, cachorro. Están a punto de matarlas ahora mismo sus amigas, las brujas. Que ya te he dicho que las fiestecillas que se montan en este lugar se riegan con sangre... Tal como lo veo, o se las carga Dios, o el Diablo, pero esas dos dentro de nada ya no respiran

Y tanteó entre sus ropas, sacando un cuerno de caza, con el que iba a dar la señal...

BAUTISMO DE FUEGO

O CÓMO DIOS ESCOGE EL CAMINO DE SUS FIELES

Historia narrada de una aventura de Aquelarre, por J. Vilches.

Un relato que os tendrá pegados a la pantalla del ordenador.

Un consejo: leerlo con vino caliente con especias

PRELUDIO DE UNA HISTORIA

Y Así Empezó Todo.

Primera Jornada.

Dios no ha podido hacer al Hombre a su imagen y semejanza, alguien debió de equivocarse aquella frase en las Sagradas Escrituras. Yo no tengo la autoridad de los prelados de Avignón para asegurar tal cosa, ni incluso la de los de Roma, así sigan al anticristo, y soy consciente que defender afirmación como esa bien puede costarme una soga al cuello o un costal de leña ardiendo bajo mis botas pero juro que he visto lo suficiente en estos años como para comprobar que las obras de los hombres en poco pueden parecerse a las del Altísimo. Y si todo lo que ocurre en realidad es un plan trazado por su infinita sabiduría, sin duda es infinitamente sabio, aunque no menos retorcido.

En cierta ocasión escuché a un tal Simón de Poitiers a quien todos creían loco afirmar que si Dios era nuestro Padre probablemente los Hombres habíamos sacado más parecido de nuestra madre, aquella de la que nunca se habla, por eso de ser auténticos hijos de puta. Me pregunto qué habría sido de aquel infeliz... aunque imagino que no llegaría a viejo.

Parpadeé regresando de mi fugaz paseo por las vaguedades del recuerdo a tiempo para escuchar a mi noble anfitrión ofrecerme rellenar la copa.

-¿Más vino, Monsieur de Santiago?- Me solicitaba con su voz rasgada, preñada de aquel curioso francés de provincia, apenas mitigado por algunos años de formación en la Corte. Amablemente rechacé la invitación mostrando elafiligranado retorcimiento de mi cristal veneciano apenas intacto. Era caldo borgoñón de la cosecha del 56; según el señor Conde la mejor añada del siglo... un siglo, por otra parte que poco bueno había traído hasta el momento.

Mi buen amigo y anfitrión es Ambrose Guillaume de Ançon Perygnac-du-Lettien y Volais, Conde de Calegny, un hombre de gustos refinados y ni siquiera los turbios años que vivíamos, en una guerra contra los Ingleses que trazas tenía de durar cien años, le privaba del disfrute de un generoso vino, aunque fuera fruto de vides enemigas.

-Contaba vuestra merced la elección de su nombre.- me recordó, Giacoppo Baptiste di Campopío, un erudito toscano protegido de mi anfitrión, quien seguía mis relatos con suma atención, garabateando con vivacidad de cuando en cuando en sus amarillentos pergaminos. Al señor Conde le gustaba ofrecer asilo a ilustres viajeros y hombres de arte. Como pueden imaginar, Monsieur di Campopío resultaba de este segundo grupo. Había oído hablar de nuestras gestas incluso en la Toscana... ignoraba yo que mis viejos camaradas y éste que aquí reposa hubiésemos llegado a tanta distancia; desde luego viajaron nuestras historias y nombres mucho más lejos que nosotros, fe doy. Él se hallaba gozoso de encontrar vivo a uno de tan escurridizos personajes y me aduló hasta el extremo para conseguir de mis labios la garantía de las historias que ansiaba conocer, pues el vulgo, que todo lo sabe y de todo se entera a medias, aseguraba que nos habíamos enfrentado a negocios que un buen cristiano no podía ni siquiera intuir sin arriesgarse al pecado mortal y a condenar su alma para siempre.

En algo tenían razón aquellas fábulas, es cierto que habíamos hecho cosas sin nombre y que por ver, sólo a Dios, y bien digo, sólo a Dios nos quedó por ver en este mundo.... Todo lo demás, de un lado a otro de la balanza, cruzó ante nosotros... unas veces pasó de largo y otras trató de hacerlo por encima de nuestras cabezas. Hoy sé que en el fondo luchamos por Nuestro Señor, - nuestro, por que otros tienen el suyo y hacemos bien en defenderlo- y también por nuestro rey.... a pesar de todo, como otrora hiciese aquel que llamaron el Cid, sin buscar gracias, que ya todos saben que Castilla resulta una madrastra y sus

reyes no merecen a sus súbditos; no sólo Pedro, Pedro I de Castilla, que ahora llaman El Cruel... y entonces apenas era un chiquillo. Por todos ellos nos hemos ganado el Infierno esa partida de bastardos y aquí el que ahora habla... a mucha honra; que no va a ser tan malo si vamos todos juntos, igual, que ya conocemos algo por ahí abajo.

Trate de hacer memoria y recordar el punto en el que había abandonado mi relato a merced de aquellos otros pensamientos y lancé una mirada cómplice a mi querido amigo el Conde, que parecía más divertido con la expectación de nuestro acompañante que en el contenido de mis aventuras, que por otro lado él me había escuchado en cien ocasiones.

-Santiago... solo Santiago. Cuando me preguntaban el nombre contestaba Santiago, sólo Santiago.- ese no era mi verdadero nombre y él lo sabía pero prefirió dejarme narrar, como si tuviese la certeza que volveríamos de nuevo a tan polémico asunto.- Adopté ese nombre por mi devoción al Santo. Me acostumbré a escuchar cómo se le invocaba a cada carga, en cada refriega, mientras estuve al servicio de Alfonso durante las campañas contra los Benimerines en Río Salado y más tarde en los cercos a Alcalá la Real, Rute, Priego y la campaña de Algeciras a la que libramos del yugo infiel. Yo apenas era un crío y voto a los santos que si salí vivo de allí fue por que el patrón tuvo a bien protegerme. Supongo que eso fue lo que me empujó a servir la causa del infante Pedro cuando tuve la menor ocasión.

-¿Fue entonces cuando Vuestra Merced conoció al Condottiero Bustamante?- No puede reprimir una carcajada al comprender que aquel personaje circunspecto y letrado conocía mis andanzas y la de mis viejos camaradas casi mejor que yo mismo. Íñigo Torcuato de la Vera Cruz y Bustamante. No era más que un infanzón de poca monta pero sobrado de talle y gallardía... así engañó durante toda su vida a mujeres y hombres por igual, a nobles, tribunos y plebe... entre los que por fortuna me encuentro.

-... Sí, el Condottiero, le Chevalier, el Caballero Bustamante... A su sombra creció aquel grupo errante y heterogéneo, protagonista de esa otra historia que nunca se refleja en las crónicas reales... fue en la real villa de Burgos, en la primavera del año de nuestro señor de 1350. Eran tiempos de incertidumbre y yo había llegado hasta allí atraído por los numerosos festejos celebrados ya fuere por las exequias de nuestro rey Alfonso, a quien había entregado mi lealtad y adolescencia; o por los festivales que alumbraban la disputa del vacante trono a favor de sus muchos pretendientes. Esa, sin duda, fue la excusa, la que contar a vecinos y caminantes; la realidad es que todo el mundo iba a Burgos. Mi mayor incentivo, como el de tantos como yo, se debía a la poderosa atracción de un plato caliente y algo de caridad -o distracción- para una bolsa exigua como la mía, y cómo no, protección, cuanto menos distancia, ante aquel misterioso mal que habían traído las hordas turcas y que dejaba en el Levante ciudades como desiertos en pocos días. Como una plaga divina, anunciada por Moisés para castigar a pecheros y monarcas por igual... aquello que muchos llamaban La Peste, la Muerte Negra.

El Chevalier participaba en los torneos para plebeyos que paralelamente se celebraban a los organizados para los gentilhombres del burgo. Supuse que en aquellas fiestas quizá el Señor me concediese alguna empresa en la que poder embarcarme, puesto para un veterano de las armas, siempre hay negocios con los que llenar de plata la bolsa sin tener que recurrir al hurto.

Apenas había acomodado mis posaderas en suelo burgalés cuando escuché a las gentes prodigar admiración ante las destrezas de un apuesto caballero que desmontaba a los mejores jinetes apenas sin esfuerzo y sin quebrar siquiera su peinado. Como si mis pasos se viesan guiados por la intervención del Cielo me apresuré a encaminarme hasta la plaza mayor, donde acontecían los eventos y donde, pasados estos torneos para villanos, discurrirían los verdaderos entretenimientos para la nobleza local.

Me colé por entre el gentío, entusiasmado con el espectáculo, a tiempo para ver cómo el Caballero sacaba de su silla a Juan Escobero, el hijo mayor de Maese Tomasso, de refutada fama, según las lenguas del mentidero, de buen jinete y mejor lanceador, -y alguna otra virtud que al cuento no viene-. Estallé en vítores como buena parte del corral. Aquella había sido la mejor genialidad de un hombre a caballo desde los tiempos del Campeador.

Su aspecto era el de un mármol romano, aún entre el sudor de la refriega y aquella gastada indumentaria de torneo. Era muy alto, como vuestra merced ya conocerá; de brillante cabellera dorada y cuerpo proporcionado a pesar de sus luengas dimensiones. Resultaba de todo punto asombrosa la perfección de su tez, su expresión altiva, sin resultar arrogante; su mirada rapaz de rasgos seductores y

sombría elegancia.... Y qué decir de aquella sonrisa entre galán cortesano, púber imberbe y felino de monte.... capaz con ella de admirar, seducir y cazar. Apenas había nada donde hallar falta; su voz era cadenciosa, sus gestos de refinada apostura, y su talante le volvía cortés sin empalago, simpático, sin ser acusado de vulgar o de bufón; cercano, aunque sin comadreo, y solemne, sin un rastro de despotismo o tiranía.

En resumen, Monsieur de Bustamante, podría haber sido, si otras fueran las circunstancias y del pueblo la decisión, coronado allí mismo sucesor del malhadado Alfonso. Creo que por estos términos hubieron de andar mis comentarios cuando vi volverse a un tipo achaparrado y fornido justo ante mí sólo para asegurarse que yo era el infeliz que había dicho aquello del fabuloso caballero.

Dudando si había herido la sensibilidad de alguien y presto a agarrar con disimulo el cortacuellos que escondía en el cinto, decidido a hundir el acero y hacer de piernas, le repetí más o menos aquel comentario exagerado aguardando cualquier cosa. Aquel rufián de pocas luces y torso de roble tenía aspecto de saberlas gastar. Su rostro joven estaba maltratado por la dureza de una vida peregrina; pelo oscuro, ala de cuervo, barba montaraz mal afeitada y cargaba a cuestras fajón, saco, manta y pellejo; como aquí un servidor temeroso de Dios, así que casi me estaba contemplando a mí mismo intentando apuñalarme por la espalda. La sorpresa, y juro por el Apóstol que fue mayúscula, resultó verlo doblarse en una carcajada estrepitosa y palmearme la espalda con tanta vehemencia que pensé me haría escupir los hígados de un momento a otro. Y no paró de reírse hasta saber cuál era mi nombre.

-Santiago...

-Santiago- repetía él- ¿y de dónde sois, generoso Santiago?

-Un poco de cada reino, señor; Algo de Castellano, un poco de Aragonés, aires de Valenciano, un tanto de Mallorquín.

-Ya veo, Santiago de todos los reinos, sois vecino de mundo, pero apuesto mis tripas en un espetón, a que no tenéis una boñiga de navarro.

-¿De... navarro, señor?- y quedé mirándole un instante.

Tener que buscarse la vida desde apenas el primer paso te brinda unas salidas brillantes en ciertas ocasiones.- No Señor, no podría. De lejos se atisba que Vuestra Merced es navarro. Y si se me permite ya destila Vuestra Merced estirpe navarra por todos los demás. Cómo podría competir con Vuestra Merced en semejantes lides; sin remedio acabaría como los pobres adversarios de ese fabuloso Caballero.

El vecino me cercenó con una mirada torva... creo que imaginó que con aquello de destilar estirpe navarra me estaba refiriendo a su olor. Tal vez encontró el sentido de mi frase o quizá estuviere de humor aquella tarde; id y pensad lo que os plazca, pero lo cierto es que volvió a carcajear como un poseso y me arrastró hasta la primera fila del gentío para que pudiera ver con él el resto de la contienda.

-Debo suponer que ese hombre rudo de modales relajados había de ser Imanol, el Navarro.- se apresuró a confirmar nuestro improvisado cronista antes de continuar con su insistente garabateo sobre el pergamino. El Conde de Caleygn me sonrió desde su retirado sitio y después de apurar el borgoña de su copa me invitó a responder al invitado.

-Supone Vuestra Merced con acierto. Aquel hombretón cordial y exagerado era Imanol, Vasallo del reino de Navarra a quien pronto coloqué para su desventura el seudónimo de Navarro, por el que siempre le llamé. Era un corazón leal pero tenía un pronto de demonio que en más de una ocasión fue causa de desgracia para todos; pero sabed que aún hoy me destriparía con gusto con quien tuviere una mala palabra para él.

Desde nuestra aventajada posición en la barrera comentamos las hazañas del bravo Chevalier de quien me confesó era su leal compañero, su hombre de confianza y por encima de todo su amigo. Creí entender, puesto el Chevalier de Bustamante no era noble de sangre, que con su apostura y educación, sus refinados modales y en fin con toda su deslumbrante apariencia, gustaba de adoptar la imagen de gentilhomme quedando para segundo plano el papel de recio y leal escudero para mi recién conocido compadre, el cual parecía muy a gusto y satisfecho de desempeñar tal destino; y que por encima de todo ello quedaba una profunda y sincera amistad, como la que se profesan los soldados durante las campañas, de la cual, para mi infortunio, pudiere darle abundante detalle.

La segunda vez que me tropecé con el Navarro, ya estaba en compañía del Caballero Bustamante. Tras las lides de la mañana me despedí del Navarro no sin antes arrancarme la promesa de una buena ronda de vino, si el Altísimo tenía a bien volver a tropezarnos durante estas fiestas. Y así fue, apenas después, entrada la noche del siguiente día.



Supe que impresionados por las destrezas del Caballero los nobles del burgo decidieron invitarle a participar en los espectáculos de la nobleza. Fizo un extraordinario papel, tan digno que voto al Apóstol se hubiese alzado con el laurel de no ser por un desastre de esos que pone el demonio, -el Señor nos libre- y al pobre Chevalier no se le hubiese quebrado la espada al primer golpe. Uno, que ya tiene algunas dentelladas en las costillas, se inclina a pensar que el infortunio de Monsieur de Bustamante no fue tanto obra del demonio como de alguna treta destinada a facilitar que ganase quien tuviese que ganar, ya me comprende Vuestra Merced, que por otra parte no podía ser bajo ningún concepto un villano, por muy noble que parezca, valiente que se preste y reluciente tenga la sonrisa.

Lo cierto es que volví a toparme con el Navarro y su deslumbrante señor en una concurrida posada cerca del paso de las Ventas apenas a unos metros del convento de Santa Catalina. Yo había logrado afanar una bolsa repleta de maravedíes y quise darme el gusto de poder saldar aquella promesa que *in extremis* le adeudaba al Navarro.

Divisarles entre la muchedumbre resultaba fácil. Aún en una mesa perdida entre las sombras, las vestiduras del Chevalier relucían como un segundo sol. En torno a la tablazón, al menos de un par de trancos, se reunían tres personajes que se despachaban muy a gusto unas jarras generosas de caldo, probablemente de las viñas del Duero, aunque sin duda distaba de compararse con los caldos curados por los que esta región resulta afamada. El Chevalier se veía entorpecido, de cuando en cuando por un grupo de admiradores que venían a rendirle homenajes por su aventura, a los que él, con muy buen hacer, despachaba elogios e invitaciones; marchándose aquellos con tan buen sabor de boca como si hubiesen disfrutado de la mesa de un obispo; con disculpas de su Ilustrísima, allá doquiera que ahora esté.

Yo pretendía hacer como uno de tantos: acercarme al Caballero, elogiar sus virtudes, saludar al bueno del Navarro y ofrecerme a saldar mi deuda a salud del pobre desventurado al que afané la bolsa y luego, contento como si hubiese besado el pie de un santo, buscarme camastro en algún albergue de caridad o tirar mis huesos por ahí, que no sería la vez primera...

Pero heme aquí que un hombre está destinado a los ojos de Dios, y Él nos coloca a su libre albedrío para que no podamos escaparnos a su voluntad; y si dudáis de lo que digo, contemplad con qué fortuna hube de estar en el lugar correcto a la hora adecuada para compartir proezas con los que a santo de entonces serían poco menos que mi familia.

Al tropezarme con Navarro, justo al concluir mi agasajo al Chevalier, y reconociéndome éste de inmediato, me saludó con efusión y comentó a Monsieur de Bustamante...

-Éste es el vecino que quería coronaros Rey de Castilla ayer mismo.- Enrojecí de vergüenza, como puede Vuestra Merced comprender, pero al Chevalier fizole mucha gracia mi ocurrencia y me invitó a acompañarles en la cena con la que se disponía celebrar sus recientes victorias. Acepté encantado puesto mi estómago lanzaba más gruñidos que el Dragón de San Jorge y no quería comprobar si algún candidato a héroe estaba dispuesto a lancearlo, que ya el hambre lancea por todos.

El Chevalier era un verdadero gentilhombre. Su amabilidad rozaba, si mi buen amigo el señor Conde me permite, casi la santidad. Un hombre desprendido, incluso con desconocidos aduladores, como era cierto que yo lo era. Capaz de hacerte creer inteligente incluso frente a tus propias torpezas... que siempre tenía un gesto conciliador y sereno... escuchaba, aparentemente interesado cualquier conversación por vulgar y necia que a todos pareciese. En fin, que se ganaba pronto el aprecio de la concurrencia y la lealtad de los que le seguían. Hablando de esto último, uno de esos que como el que habla acabó enredándose en las redes de los negocios del Chevalier era José, el Aragonés, a quien yo llamé pronto, como intuyo vuestra Merced sabe, el Abuelo.

Era un hombre vetusto, ya no por la madurez de sus rasgos, sino por tener un pellejo curtido en algunas lides. Era un viejo sombrío y callado de cabellos largos y barba espesa cuajada de canas que se hacía acompañar por un bello y enorme can de agrisado pelaje que llamaba *Cenizo*. Un mastín Aragonés, como confesó en cuanto yo me interesé por el noble animal. Se calaba con un sombrero de cuero de alas grandes y vestimentas ajadas también de piel curada muy recia. Era un hombre de monte, un cazador profesional que había accedido a acompañar al Caballero y al Navarro al través de los bosques hasta Burgos, aunque evidenciaba pronto que no le agradaba la vida de las urbes, prefiriendo la paz de la arboleda. No me sorprendió que un aragonés, aunque fuese un ermitaño de los caminos huyese de su reino a juzgar por los estragos que las Pestes habían causado en el reino vecino.

Apenas habíamos comenzado a dar buena cuenta del estofado de vaca con garbanzos, que después de tres días a base de bizcocho y queso a mí me pareció banquete de Reyes; e iniciado algunas conversaciones entre nosotros, aparecieron en escena un par de nobles personajes, enfundados en riguroso luto, en busca del Caballero de Bustamante y sus hombres.

Tras las cortesías propias del protocolo que el Caballero conocía y dominaba con mucha soltura se presentaron como enviados de un noble local, que impresionado ante las dotes del Caballero quería hacerle partícipe de un negocio, diríamos, delicado para el cual vendrían como llovidas del Cielo un grupo de espadas diestras como las que se suponían allí reunidas.

Tras unos instantes de negociación fuimos citados a primera hora de la mañana en el Hospital del Rey para conocer el resto de los detalles, que dígame Vuestra Merced si esos detalles no eran toda la historia... Ante la pregunta de por quién teníamos que responder, se nos anunció que nuestro benefactor ya nos conocía. Intrigados, continuamos la cena.

En ningún momento tomé este negocio como de mi incumbencia hasta que el propio Caballero me invitó a acompañarles. Me dijo.

-Vuestra apariencia delata que sois hombre de mundo y que habéis cruzado armas a menudo.

Por mi parte y abrumado por la confianza que el Caballero mostraba para conmigo, decidí sincerarme y confesar que mis días de batalla quedaban lejos y que hoy por hoy sólo era un vagabundo errante que sobrevivía a duras penas entre la caridad de unos y la torpeza de otros. Sin embargo el Caballero insistió en que me sumara a su comitiva. Lo cierto es que la promesa de oro que nos aguardaba era demasiado tentadora como para rechazar la oferta.

Y así a las primeras luces del alba nos reunimos ante las puertas del Hospital del Rey. El Caballero había desplegado su mejor plumaje y montaba un rocín cuyo talle y aspecto casi ensombrecía al del propio jinete. Un animal que bien habría sido la envidia de cualquier Hijosdalgo.

Los mozos llevaron a tan noble bruto en dirección a las cuadras al tiempo que los guardias de la puerta, avisados de nuestra llegada nos abrían el paso. Una vez más comprobé cómo las dotes del Caballero hacían quebrar las normas de cualquier recinto, puesto que bastó su moderada intervención para que dejaran de poner impedimentos a la entrada del coloso *Cenizo*, quien ya mostraba los dientes al airado camarero que imprecaba a voces su desalojo de los nobles salones.

Superado el trance alcanzamos el aposento donde nuestro benefactor acababa de dispensarse una generosa comida.

Era un hombre barbado y obeso de airadas expresiones y gesto huraño que nos brindó una parca bienvenida. En aquel instante comprendimos que habíamos sido los últimos en acudir a tan insólita llamada.

Había dos hombres más en la sala. Uno era un de buena estatura, entrado en peso, en cuyas ropas figuraba un blasón de la nobleza local de Córdoba. Nos fue presentado como Don Antonio de Aguilar. Pronto supe que nos hallábamos ante un hijo ilustre. Durante mis andanzas como soldado por tierras del sur escuché con frecuencia nombrar a los Aguilar de Córdoba asociados a las más altas jerarquías de la Iglesia y del poder civil.

-Habla Vuestra Merced de don Antonio de Aguilar, Obispo que fue de Córdoba.- Sugirió nuestro cronista haciendo un alto.

-Por aquél entonces todos ignorábamos que estuviésemos tratando con un Obispo, puesto sus vestidos eran de laico y nada hacía nos suponer tan alto cargo en la Iglesia; aunque he de decir que por otro lado, Don Antonio no ocultaba su noble ascendencia.

-Habládme del otro personaje- se interesó Monsieur de Campopío volviendo a sus incesantes garabateos.- debo deducir que por eliminación se trate del Gallego.

-Su nombre, no lo preguntéis, Era Brast, o Brass; en fin, de raíz galáica, sin duda, pero no un nombre cristiano y en seguida busqué la facilidad del sobrenombre para reconocerle. Su aspecto era el de un Hércules a quien sólo faltasen los leones. No era un vecino muy alto, aunque yo no soy sin duda nadie para hablar de tales menesteres, puesto resultaba y sigo resultando el más pequeño de cuantos éramos, pero su torso ya lo hubiese querido un mulo para tirar o un toro para embestir. Sin duda le faltaba la cornamenta, y yo no soy quién para meterme en los asuntos de alcoba de nadie, pero cuello le puedo asegurar que tenía sobrado para tan innoble corona.

Como el resto de nosotros parecía un errante, de hecho era un profesional de la guerra y eso lo llevaba escrito en la cara, en la cara y en el cinto, donde alojaba un descomunal acero, del que podrían haberse sacado una docena de espadas, que difícilmente hubiésemos podido levantar del suelo todas a una.

Sin duda fue con este titán del norte con quien más y mejor me vinculé. Si tuviera que contar las veces que me salvó la vida, que evitó que me atravesaran las costillas necesitaría, yo tiempo del que a estas alturas ya no dispongo y Vuestra Merced paciencia y tinta como nadie tiene. Poseía el acento cerrado, en ocasiones hablaba tan deprisa que apenas si entendías palabras sueltas, mezclado con ese pronunciar musical e insistente de aquellas tierras; luego, te acostumbrabas a sus arranques y directes, convirtiéndose en una amena distracción en el camino. Era curioso, a pesar de su corpulencia y de sus

destrezas admirables con aquel monstruoso acero, siempre buscaba una salida pacífica... era un ser extraordinario.

Antes siguiera de las presentaciones, nuestro anfitrión mandó llamar a un paje al que le ordenó traer a un reo de las mazmorras. Apenas unos minutos después hacían su aparición dos recios guardias que arrastraban como a un pelele retorcido a un insignificante personaje cargado de palos y cadenas que no había recibido precisamente un trato de rey en las mazmorras.

Era un hombre pequeñajo y cadavérico, que no debió tener mejor aspecto antes de pasar por los sótanos y por las manos del interrogador. Se había meado encima de las calzas que aguantaban mierda suficiente para enriquecer doce fanegas de trigo. Los dedos de su mano izquierda se retorcián en quiebros sólo posibles para las habilidades de un verdugo. El pobre infeliz temblaba de miedo ante su infortunio. Nuestro anfitrión le pidió con unos modales sólo atribuibles a la mordacidad que fuese tan amable de entonar aquella simpática letrilla; asunto que fue fácil deducir, le había llevado derecho a los calabozos.

El malhadado juglar, con un halo de voz se volvió a la concurrencia, a la que se diría acababa de contemplar por primera vez, y comenzó a tararear una versos de rima fácil y factura mediocre, muy al gusto de lo que el populacho solicitaba. En ellos contaba a modo de mofa burlesca cómo un charlatán, al que los versos otorgaban el generoso rango de sabio, había abominado al mismísimo rey de Castilla hacía sólo unos meses en aquella misma villa de Burgos, donde nos encontrábamos, como así había sido también con su padre. Los versos auguraban que Alfonso moriría en breve, tal cual le fue vaticinado a su predecesor, cumpliéndose con él los fatales augurios; y que tras su muerte sobrevendrían sobre Castilla toda suerte de catástrofes y malignidades, como las plagas de Egipto.

Los versos provocaron de nuevo la ira de nuestro anfitrión, que daba muestras de montar en cólera con suma facilidad y tras ordenar que le quebraran el resto de los dedos y le cortaran la lengua a aquel pobre diablo se volvió hacia nosotros con la intención de entrar en los detalles.

Aquel pretendido *sabio* había salido a patadas de Burgos. Parece ser luego iría por los pueblos de las cercanías vociferando sus maledicciones contra el rey. Aquel infortunado juglar de poca trecha escuchó en Ibero los eventos, donde al parecer se había afincado nuestro *sabio*, y compuso los versos de su mala fortuna, que resultaron todo un éxito entre los convecinos del lugar. Ilusionado por su pronta fama se encaminó hacia Burgos donde, necio de él, anticipaba la misma estrella encontrándose a las primeras de cambio con los huesos molidos en una mazmorra.

Aquella historia no hubiera sido más que una anécdota para las comadres si no fuere porque Alfonso había perecido en Gibraltar aquejado de aquel horroroso mal que llamaban la Peste, justo en el intervalo de tiempo augurado por el *sabio*.

Así que ya eran dos los reyes muertos, padre e hijo, en similares circunstancias y tal como se presentaba el panorama en Castilla, al borde la de la contienda entre los partidarios del infante Pedro y los de sus hermanos bastardos; lo último que se necesitaba era a un charlatán vaticinando una guerra por castigo de Dios y a la postre injuriando la stirpe del infante.

En resumidas cuentas, el negocio era simple. Alguien diestro y no vinculado directamente a ninguna de las partes debía de eliminar del tablero aquella molesta pieza y la cantidad en oro era sugerente. Navarro llamó la atención del Caballero y le previno de un punto oscuro en aquella propuesta pero fue el apuesto hidalgo quien la hizo saber a todos...

-Debéis perdonar mi atrevimiento, noble señor, pero qué os impide mandar una nutrida dotación de hombres que hagan el trabajo.- Aquel le respondió hosco.

-Nadie debe vincularos con el infante, ni con ningún otro; si fracasáis o corréis de cabeza a metros en algún mal negocio nadie sacará el rostro por ninguna de vuestras Mercedes; por eso no podemos enviar a nuestros hombres, con o sin blasón.

El Caballero dio por zanjado el debate pero sé a buena tinta que el Navarro aún tenía sus dudas. Tardamos aún algunos minutos en cerrar definitivamente este negocio pero en la mente de todos rondaba no hacer ascos al oro que tan generosamente nos ofrecían por cortar el cuello a un viejo y necio charlatán injuriador, para mí, adorador de Satán.

Se nos pagó a modo de anticipo una bolsa con veinte doblas de oro que repartimos cristianamente a partes de igual, sin que el Aguilar hiciere con ello prevalecer su condición de noble. Es más puedo asegurar en beneficio de Don Antonio que definitivamente rompió todas mis previas expectativas cuando tuvo la gentileza, y no menos el valor, de aceptarme un trago del caldo rancio y picado ya bastante calentón que guardaba en mi pellejo. Desde aquel momento sí que se ganó mi lealtad.

Don Antonio fue siempre un personaje desconcertante; nunca llegamos a saber muy bien por qué se embarcaba en favor del Infante cuando todos sus iguales preferían a otros candidatos... No tenía gestos de opulencia y resultaba extraordinariamente cordial y cercano en el trato a los plebeyos, pero siempre tuvo

un punto egoísta y nunca desdeñaba la ocasión de guardarse las espaldas... aunque fuere a costa de la mala estrella de otro. Tenía ganada fama de libertino y buen bebedor, pero eso era algo de lo que podían presumir buena parte de los ricoshombres destes reinos de Castilla y no sólo los jerarcas de la Iglesia.

En fin, que tras lo visto y oído decidimos reunirnos en una hostería elegante en la que celebrar nuestra fortuita compañía y conversar acerca del mejor proceder en nuestra misión. Dando cuenta del asado de pavo y bebiendo un vino mejor del acostumbrado decidimos que teníamos pocos datos sobre los que comenzar nuestras pesquisas.

Buscar un pertrecho adecuado debía de ser prioritario así que decidimos invertir buena parte de nuestro recién adquirido botín en equipo y víveres para nuestra pronta marcha. Por otro lado contábamos con una parca información acerca de nuestro injurioso charlatán. Monsieur de Bustamante apuntó que no era cosa de desdeñar la información que puede obtenerse en los corrales, donde suelen ir a pavonear las damas de bien; y sugirió utilizar su don de gentes para buscar algo de información; ya conoce V. M. el dicho, si una alcahueta no lo sabe, apostad el cuello a que no lo sabrá ni el Confesor del Rey.

Por otra parte Don Antonio se excusó diciendo que visitaría al obispo de Burgos, quien sin duda se dignaría a recibir a un igual, ya que tanta diligencia no podríamos esperarla ninguno de los pobres diablos que allí nos reuníamos; y trataría, con ello, de saber cómo se hablaba de aquel asunto entre la curia eclesial de Burgos. El Abuelo, incómodo con tanto bullicio urbano, masculló una protesta y anunció que saldría extramuros, al bosque, que ya daría señales de vida cuando el grupo tuviese a bien partir de la Villa; *Cenizo* marchó con él.

Así, tanto el Gallego como el Navarro y aquí un servidor decidimos recorrer los mercados de la ciudad en busca de los atavíos y provisiones.

Dimos un largo paseo y hablamos de infinidad de asuntos, relatando a cual vida más perra y azarosa. No sé si resultaba su acento sonoro y veloz o las propias situaciones vividas por aquel mercenario gallego, pero lo cierto es que había algo en las palabras de aquel trotamundos que invitaban a la risa.

A la caída de la tarde nosotros habíamos adquirido un par de cotas reforzadas y algunos artilugios más; yo había tropezado con un fabuloso casco normando en pleno mercado franco, pero poca fue la información adicional que logramos rescatar. No tuvo tan mala fortuna nuestro hermoso señor. Monsieur de Bustamante había logrado extraer de algunas señoritas de bien valiosas noticias, amén de otros suspiros e intenciones. Al fin sabíamos el aspecto físico de aquel charlatán, de perfiles judíos y su nombre, Anselmo o Adelelmo, de resonancias germanas. Así que se abrían dos nuevas puertas ante nosotros.

Suponiendo que aquel agorero fuese un hijo de David, podíamos pasarnos por el barrio de los Judíos a ver si rascábamos la lengua de alguno sin que nos vaciasen el bolsillo. También podíamos suponer por su nombre que era de origen franco, para lo cual también valdría ir preparando la bolsa con la que alimentar la memoria de los tenderos.

Apenas faltó tiempo para decantarnos por la segunda de nuestras opciones. Al punto del ocaso y con las ya sabidas ausencias, pusimos pies hasta el mercado donde horas antes habíamos conseguido buena parte de los pertrechos. Y allí nos encontramos entre toldos y gentío en un ir y venir de artículos, monedas y olores.

El Caballero trató de sonsacar la información con el mismo argumento que tan buenos resultados había dado con aquellas damas, el de ser un juglar interesado en la historia de las injurias al Rey fallecido con objeto de componer unas letras para limpiar su nombre. Todo fue bien hasta que el Caballero nombró al funesto charlatán que puso en recelo al comerciante franco con el que intermediaba que trató presto de eludir la respuesta.

-¡Ay, pero bien sabía el Caballero que la lengua de los francos sólo se ablanda con plata! Y le pido disculpas, aquí, a nuestro noble anfitrión.- Monsieur de Caleygn me miró con indulgencia y me apremió a continuar con una media sonrisa en los labios.

Después de contar el puñado de maravedíes que mi noble señor dejó accidentalmente caer en su palma abierta y regresándole a la cabeza la iluminación divina, perdida hacía un instante, recordó que el patrón de una taberna cercana llamada *El Cantero*, le había alojado, no quedando muy grato del comportamiento del susodicho. Esto así, decidimos hacer una parada a tomar algo en aquella taberna franca de *El Cantero* y averiguar algo más de nuestro polémico sabio, que al parecer dejada por doquiera que pasaba un reguero de descontentos y agravios.

Lo que va a escuchar ahora, mi estimado Giacoppo Baptiste, es cómo tres bastardos pueden jugarse los cuartos por buscar un hueco en una taberna....

Como podrá suponer a las horas que eran, ya apenas todos los puestos del mercado cerrados, *El Cantero* se hallaba atestado de vecinos, por supuesto francos en su mayoría. Apenas cabía un suspiro entre la abultada clientela. Los candiles ofrecían un inestable muestrario de cuerpos que se amontonaban en mesas y polletes entre murmullos y voces. El ambiente cargado de sudor y pobremente iluminado se enturbiaba con los vómitos de una chimenea obstruida que lanzaba sus humos sobre la abigarrada estancia. El olor de guisos en potas y otras sutilezas gastronómicas que salían de las cocinas se mezclaban con otros vapores menos succulentos que llenaban el ensordecedor espacio.

Bueno, había que colocarse y una pandilla de forasteros no iban a intimidar a recios hombres de armas como nosotros. Así me hice el bravo y traté de buscarme un hueco entre dos de los muchos concurrentes donde no lo había. Uno de aquellos francos se volvió molesto por mis empujones y me imprecó en francés, que por aquél entonces yo no hablaba.

-Hoy apenas tampoco- bromeó mi buen amigo el Conde, despreciando mi forzado acento.

Ya os puse en aviso que el bueno del Navarro tiene muy malas pulgas y cuando intuyó apenas un tono de voz insultante entró en la escena a pesar de que el Gallego le advertía con insistencia que ese no era lugar para buscar gresca. Lo cierto es que pronto, a esto de querer sacarme de apuros, se encararon también con el Navarro, sin sospechar de sus arranques y en cuanto le dirigieron la palabra en francés, aquél ni cortó ni perezoso, imaginando que el vecino le insultaba, le soltó un buen puñetazo, amén de algún que otro diente. Sin pensarlo y esperando que la sola imagen de mi cortacuellos bastase para desanimar una pelea me lancé sobre el caído y le amenacé con trincarle la garganta con mi acero. Para mi desgracia aquello invitó a algunos más a la trifulca.

Un tipo pequeño y ennegrecido salió, -yo apuntaría del zurrón de alguien- y me lanzó un extraño objeto oscuro y brillante que me golpeó en plena frente. Me hubiese dejado un buen chichón si no fuese por mi recién adquirido casco, ¡y luego hay quien duda de la Divina Providencia!

Abandoné a mi presa y me lancé de cabeza a por él.

Un par de vecinos de buenas dimensiones acudieron en auxilio de aquellos dos por los que habíamos comenzado la pelea y que se escabulleron en cuanto vieron la oportunidad. El gallego, que seguía abogando por una salida pacífica de aquel negocio les salió al paso y trató de dialogar con los brutos. Si mediar un amén recibió un costalazo de esos que parten espaldas con tan mala fortuna que cuando trató de usar su formidable arma envainada para evitar males mayores tropezó con una de las longanizas esparcidas durante la disputa y acabó hincándole el diente al alféizar de la ventana. Por otro lado un forastero vestido de peregrino y armado con una garrota que haría temblar al mismo Apóstol se lanzó bramando alaridos hacia el pobre Navarro con quien cruzó algunos lances. Monsieur de Bustamante asistía divertido a aquella refriega como un parroquiano más.

Desde luego aquello acabó pronto. El escurridizo pequeñajo se escabulló entre la gente o volvió al zurrón del que había salido y cuando me giré me encontré con el pobre gallego, el único que no quería riña, siendo pateado por los dos francos. Me coloqué tras ellos buscando la trapería y le metí el acero del cortacuellos hasta la empuñadura en plenas posaderas. Le hice a aquel desgraciado un ojal que bien le serviría de segunda raja en el culo. Navarro tardó poco en asestar un contundente golpe al fanático caminante bajándole las calenturas de inmediato.

La pelea había terminado, no sólo porque el enano se hubiese esfumado, el peregrino seguro que en esos momentos ya veía al propio Apóstol danzando alrededor de su cabeza o el franco del ojal en el culo cojease con ayuda de su compadre hacia la puerta; El propio patrón hacía su entrada junto alguno de sus hijos con la intención de sumarse a la refriega, por supuesto del lado de sus compatriotas.

El Caballero sacó al fin la cara por nosotros y después de unas palabras y algo de plata para pagar los desperfectos logramos calmar a aquel centurión enfurecido y sacarle fuera del local para preguntarle por su anterior inquilino.

No se mostró muy decidido a la cooperación hasta que le dijimos que queríamos romperle las piernas al charlatán aquél, entonces no nos apuntó nada que no supiéramos pero nos recomendó hacerle una visita a un vecino que regentaba una mancebía en los barrios marginales de la Villa. Al parecer el charlatán había embaucado a una de sus ramerías que acabó por fugarse con él. El patrón buscaba alguien que le diera su merecido al canalla y le trajera la furcia de vuelta. Con la cantidad de gentes que buscaban a ese miserable, lo realmente asombroso es que aún continuase vivo.

Antes de que el mesonero acabase de hablar atisbé a unos galopines que curioseaban a pocos metros con un objeto que me resultaba familiar. ¡Y tanto lo era!, como que lo que rondaban entre manos era aquella extraña piedra que instantes antes al punto estuvo de machacarme el cráneo; así que traté de hacerme con ella. Aquellos avispados mocosos se dieron cuenta y salieron a todo trote calles arriba; pero

la curiosidad es la ruina del incauto y no dudé en salirles al paso aún dejando a mis compadres y al patrón con la palabra en la boca.

Corrían mucho aquellos bribones y con suerte logré alcanzar a uno al que no dudé en intimidar, acero en mano para que me diese su botín, pero el pequeño bastardo se había deshecho de él. Prestos llegaron el resto de los míos preguntándome por mi actitud y por qué amenazaba con el cortacuellos a aquel mozalbete aún cuando nadie dudaba de la ocupación de aquellos pequeños cabrones. Mi respuesta les convenció aunque no la idea de seguir al bastardillo hasta sus barrios extramuros. Harían falta muchas destrezas para salir de esos barrios después de haber entrado apuntando el cuello de uno de aquellos gitanos.

Decidimos continuar hasta la casa pública que el patrón de *El Cantero* nos había mencionado. No estaba lejos de aquellos barrios míseros, pero aún intramuros de Burgos. Era un barrio adosado a la muralla, de casas medio deshechas y un rastro interminable de miseria y podredumbre. La mancebía no tenía mejor aspecto... ni siquiera poseía puerta. Una estera de esparto gastado hacía las veces de tablazón. Al penetrar en aquel decadente recinto un vapor insano golpeaba la cara como una afrenta y la imagen con dos furcias que se cubrían un rostro amarotado nos dio la amarga bienvenida. El recuerdo de Juana, *la Camacha* me retornó a la memoria como una aparición. Era una ramera judía a la que salvé el cuello en Valencia haría un par de años.... Cuando dos desterrados de la mano de Dios se encuentra o se acuchillan o se aman. Lo que hubo entre nosotros sin duda fue amor, un amor perturbado; Bueno, amor y ese herpes doloroso en tan innumbrables partes que por cierto me estaba matando aquella tarde.

El prostíbulo olía a orín como para desanimar a las ratas y amenazaba con desplomarse en un amén. Sorteando los cuerpos allí expuestos, desdentados y famélicos, atravesamos un corrompido manto rojo y accedimos a lo que alguien con más imaginación llamaría un despacho, que yo sólo vi cuatro tablonces formando paredes, una mesa atiborrada de plata y un fulano preñado de marcas de sudor en las ropas escoltado por dos colosos de cráneo pelón y menos luces.

El fulano tal era un canalla con aspecto de sapo cuajado de oros y baratijas varias. Sin muchas dilaciones nos dijo que no había oído jamás hablar de aquel franco que nos había dirigido hasta él. Sin embargo, cambió pronto de actitud cuando le confesamos que íbamos tras la pista de aquel injurioso charlatán y que sabíamos tenía motivos para atraparle.

Nos propuso un negocio. Partirle las piernas y traerle a la manceba pero nos ofrecía poca plata y le invitamos a olvidar lo dicho. Luego aumentó la cifra a condición de que escoltásemos a uno de sus brutos, una bestia llamada Goliath, a la que el nombre se le quedaba pequeño. Tras unos forzados instantes de negociación aceptamos el trato y consentimos en llevar al matón con nosotros.

Poco quedaba por hacer en esa jornada salvo regresar al calor de las sábanas y dormir cuanto se pudiese. El día venidero se presentaba cargado de incógnitas.

La Noche más Larga.

Segunda Jornada.

Se aburre el señor Conde? Puedo detenerme ahora si lo desea.- comenté desviando la mirada hacia mi anfitrión, obviando el gesto apurado de mi ilustre escribano.

-Continuad, Santiago, ¡Por el Cielo!; Monsieur di Campopío no me lo perdonaría si os interrumpiese ahora; más aún con los truculentos eventos que quedan por venir. Nuestro toscano erudito levantó la mirada al sentirse aludido y forzó una sonrisa cómplice en su rostro enjuto. Supongo que el señor Conde tenía razón...

Aún la claridad del día asomaba por el penumbroso horizonte a pesar de que el astro rey hubiese bajado a los infiernos hacía un buen rato. Yo pedí un poco más de aquel exquisito borgoña y mi cautivado cronista que le acercasen la lumbre del candil. Aclarando la garganta me propuse a continuar, a petición de mi anfitrión.

-¿Por dónde andábamos?- interrogué a mi escasa pero entregada audiencia. Giacoppo Baptiste revisó sus notas.

-El gigantón, Monsieur, ese tal Goliath...

-Ah, claro, Goliath; si..... bien, al fin decidimos incorporarlo en nuestra partida. No parecía muy listo, pero era alto como un caballo y tenía aspecto ser capaz de desjarretar un toro con las manos desnudas....

Salimos de aquel miserable antro convencidos de que habíamos iniciado un buen negocio y decidimos poner rumbo a la posada donde descansar hasta el día venidero. Quedé algo descolgado de mis compañeros, quizá porque me asaltaron algunos recuerdos que al caso no vienen y que en mejor ocasión

contaré. Caminaba por aquellas calles tortuosas de moribundos edificios y fantasmales rostros cuando escuché a alguien susurrar mi nombre.

Me giré apresurado y nervioso porque todos cuantos en aquella ciudad conocían mi nombre caminaban a unos metros por delante de mí. No divisé a nadie entre las lánguidas calles que me envolvían abrazadas entre las sombras cada vez más numerosas y el cargado ambiente inundado de vapores de orín y excremento...

De nuevo mi nombre rasgó el melancólico silencio en boca de unos labios de mujer llegando a mis oídos y ésta vez creí reconocer aquella voz de suave y sonoro acento del sur, aquella voz cálida como sus ojos negros, aquel timbre sólido y hechicero como su talle al caminar o la generosidad de sus pechos.... y pensé que debía estar soñando.

Busqué ansioso con la mirada entre las sombras de las callejuelas, entre los mendigos que sembraban las esquinas con sus lamentos, entre las rendijas de las ventanas, loco por encontrar a la dueña de aquella voz. Al fin creí ver una figura envuelta en raídas vestiduras que me hacía señales desde una esquina. Desconfiando de que alguien me tendiese alguna treta aprovechando las horas y el lugar, avancé hacia la silueta con la mano presta a desenfundar el hierro que tantas veces me había sacado de situaciones apuradas.

Se tapaba el rostro con uno de los jirones que le servían de ropa pero aquellos gigantes ojos negros la delataban ante mí. Casi no podía creer que fuese ella.... sólo hacía unos minutos que su recuerdo había asaltado mi cabeza.

-Santiago... Santiago, ¡Por las Escrituras que te encuentro!. -ella se quitó el improvisado velo y pude ver su rostro.... yo apenas si podía hablar. Su semblante se había consumido por la miseria destacando más de lo habitual aquellos pómulos redondos y firmes que apuntalaban su expresión. Su piel estaba sucia, pero seguía resplandeciendo ante mis ojos como si fuese de oro. El cabello le caía enmarañado y descaradamente suelto... la suciedad le había privado de aquellos bucles enérgicos, indomables como su alma... Seguía siendo bella, la judía más bella desde la virgen María, doy fe.... como la doy también de que Juana Camacho, a la que todos conocía como *la Camacha*, a pesar de aquellos ojos guerreros, ahora cargados y ojerosos, aquellos labios de generosas redondeces, ahora quebrados y salpicados de llagas, a pesar de aquel rostro apenas adulto, podría haber sido cualquier cosa salvo una virgen.

-Santiago, Santiago....

-Juana, por el Cielo ¿Realmente eres tú? Dime que no eres una aparición.- Ella me instó a bajar la voz y miró nerviosa a su alrededor.

-Yo soy, Santiago- dijo en un susurro- Viva, después de todo.

-¿Pero qué.... qué cuernos haces en Burgos? Creí... creí que estabas en Sevilla, con la banda del Portugués.- Ella me miraba como si hubiese visto a alguien que regresa de la tumba, me palpaba la cara como hacen los ciegos, como si dudase que yo fuese real, de carne y hueso.

-Estaba.... estaba en Sevilla.- confesó al fin mirándome con sus enormes ojos negros de cansado aspecto.- Pero nos prendieron robando ganado. Romano y el Insolente murieron allí mismo, a garrotazos de los propios cabreros. Eran tierras del Marques de Santaefemia; sus hombres nos cayeron encima. El resto de la banda fue colgada en Sevilla. Todos han muerto.

-¡Cristo! ¿Todos?

-Todos; el Almirante, Gascón, Alvarado, Robledo e incluso ese malnacido del Portugués. Antes de que lo colgaran escupió en la cara del cura que iba a asistirle y se cagó en Cristo y en la Virgen, ya le conocías.

-Era un gusano bastardo y colérico; hizo méritos para la sogá mucho antes.- contesté airado mientras me apresuraba a presignarme ante la blasfemia que acababa de escuchar.- Os avisé que esto ocurriría... ¡por el Apóstol! ¡Todos muertos! ¿Cómo escapaste tú?

-Alcancé el bosque pero me acosaron los hijos de uno de los cabreros y tuve que negociar con ellos.

-Conozco tus negocios, Juana... Apuesto que acabaron con un tajo en el cuello o con pus en los cojones. ¿Qué faces en Burgos? ¿En qué asunto andas metida?- Traté de hacerme el indolente, de fingir que su mirada vidriosa apenas si me conmovía... pero lo cierto es que aquella mujer había significado lo único verdaderamente importante en mi vida desde que dejé mi hogar.

-Te buscaba, Santiago, sabía que te encontraría en Burgos...

-¿También eres bruja?- mi comentario le alteró la expresión y se apresuró aterrada a cerciorarse de que nadie nos escuchaba.

-Maldito seas, Santiago- apostilló antes de escupir al suelo y murmurar una oración que alejase la mala fortuna.- Eres el último de la banda, he venido para quedarme contigo.- Aquellas palabras le dieron un vuelco a mi maltrecho corazón; no es que no quisiera escucharlas, muy al contrario, aquella mujer me fascinaba tanto como me asustaba; pero la conocía demasiado bien como para saber no tenían una brizna de verdad.



DRAMATIS PERSONAE

-Tuviste tu oportunidad, pero decidiste como todos los demás seguir a ese perro del Portugués a cortar gaznates y saquear aldeanos.- aquel recuerdo me obligó a escupir en el suelo.- Quizá debería entregarte y hacer que te mezas de una sogá después de todo.-
Una voz imprevista rompió la tensión entre nosotros.

-¡¡Santiago, ¿ocurre algu?- Juana se sobresaltó y noté la punta de su puñal rozarme las costillas. No pudo ser más inoportuna la llegada de mi buen amigo el Gallego.

-¡Ah Carallo, que tienes compañía!- exclamó al percatarse de la naturaleza de mi acompañante. Supongo que pensó que quería desfogarme con alguna de las mancebas del barrio antes de dormir. Quise decirle que se trataba de una vieja amiga pero comprendí que no actuaría en mi favor poniendo más nerviosa a Juana.

-Estoy bien, Gallego, vete tranquilo... ahora... ahora me reúno con vosotros. Dame dos minutos.

-U dos horas, Ah! Que el dinero escasea y la mujer abunda.- me ofreció con sorna antes de marcharse sonriente. Supongo que esta noche tendría que aguantar algunas chanzas.

-¿Amigo tuyo?- me susurró Juana, yo asentí con la cabeza.- te has dado prisa en hacer nuevas compañías- Juana retiró el puñal de mi costado un poco avergonzada; yo no le recriminé nada, probablemente en su situación hubiese actuado de la misma manera.

Mi entusiasmo cronista levantó la mirada del papel y retuvo mi comentario en su cabeza durante un instante. Comenzaba a encontrar esos aspectos que no hallaba en los corrillos de comadres o en los rumores de tabernas.

-La relación de nuestro querido Santiago, estimado Monsieur de Campopío, con esa tal Juana Camacha, tiene algunas anécdotas simpares que, por estar próxima la hora del manyar, me abstendré de revelarlas, aunque no descarto volver a sacar el tema más entrada la madrugada.-
Sonreí ante las ocurrencias y la cruel sátira de mi amigo el Conde y traté de volver a conectar mi relato.

-Deja los cuentos para los corrales de alcahuetas, Juana y dime qué quieres de mí.- La volví a notar nerviosa, supongo que dudaba entre alargar su mentira o desvelarme la verdad.

-Tienes que ayudarme Santiago, eres la única persona decente que conozco. Esta vez me he metido en un buen lío.- Carcajeé al conocer la verdad.

-¿Así que venías a buscarme?- Juana reaccionó iracunda.

-Eso era cierto. Sabía que llegarías a Burgos, me encontré con el yuntero que te dejó en Ávila, pero yo llevo aquí una semana... y tengo que comer. ¿Sabes? Así que traté de buscarme la vida, una bolsa aquí... un poco de fruta del mercado... menudencias. Pero conocí a un viejo en el barrio de los francos. Un mercader de paso con mucha plata, así que lo emborraché en una tabernucha de mala muerte. Me contó no sé qué historia de unas joyas que llevaba encima... no le presté atención. Le robé la caja de las joyas y le dejé durmiendo en la calle. Resultaba demasiado tentador para dejarlo.

-¿Cuál es el problema?-

-Me buscan Santiago. No sé qué demonios éran esas joyas pero me buscan y si me encuentran me matarán.

-Devuelve las joyas.

-No puedo. No las tengo; se las vendí a un usurero judío.

-Vuelve a comprárselas.

-No puedo.

-¿Por qué?

-Porque el judío está muerto. Apareció ahogado en un pesebre la mañana siguiente y quemaron su casa. Aquí hay algo más, Santiago; tienes que ayudarme.

-¡Maldita sea, Juana! ¡¡Atraes la mala estrella!!

-Tengo dinero.

-Guardate tu oro. No puedo ayudarte, estoy metido en algo serio. Yo no soy nadie para decidir que nos acompañes... además ¿qué te hace pensar que deseo mezclarme en tus negocios?

-Por favor Santiago... me matarán si no me ayudas. Por favor, por lo que queda de nuestra relación.

-¿Quieres que te diga qué es lo que queda de nuestra relación? Lo que queda... ¡Lo que queda me escuece justo entre las piernas!-

Pero no era cierto... del todo... lo que se dice escocer, ya lo creo que escocía, pero la verdad es que aún amaba a aquella mujer a pesar de ser consciente de que su amor enfermizo me llevaría tarde o temprano a la horca.

-Escúchame, Juana, y juro que tendrás que sudar muchas camas para pagarme esta vez. Sal de la ciudad por la puerta del sur. Busca una loma pelada, justo al lado de un roble, cerca verás las ruinas de

una pequeña ermita. Busca a un hombre de cabellos blancos y sombrero grande, viaja con un enorme mastín gris. Dile quien eres y que vienes de mi parte, sabrá que es cierto si le llamas *Abuelo*. Pregúntale si puedes quedarte con él y mañana probaremos fortuna con el resto.

Sus cansados ojos negros se abrieron como el cielo de la alborada y sus mullidos labios, preñados de heridas se plegaron en una dolorosa sonrisa. Loca de alegría me abrazó y sentí su beso herido en la áspera piel de mi mejilla.

-Eres mi hombre, Santiago.

-Te he oído decir eso a una docena de hombres en sólo unas horas.

-Por la puerta del sur.- decía a modo de despedida, mientras se alejaba caminando de espaldas.

-Juana...- ella se volvió como si hubiese sido el propio Jesucristo quien la llamase.- El Abuelo sabe de hierbas; pídele ungüento para tus labios.

Así me despedí de ella, con el agri dulce sabor de haberle arrancado una sonrisa pero sabiendo con certeza que yo lo volvería a pagar pronto con alguna que otra costilla rota.

La mañana se presentó lluviosa. Tórridas nubes de guerra cubrían la bóveda celeste con su gris amenazador descargando agua como si nunca lo hubiesen hecho antes. Nadie en su sano juicio abordaría un viaje con aquel clima a no ser que fuese luchando contra el tiempo, y nuestra empresa lo hacía.

En el desierto y sombrío salón de la posada aguardábamos pertrechados a que llegase don Antonio, que había pasado la noche en casa del obispo.

Conversábamos acerca de la dureza del camino, del torrente que habríamos de soportar sobre las espaldas y de mi supuesta y asumida escapada nocturna cuando el Aguilar se presentó ataviado para resistir las inclemencias. Nada nos dijo de sus charlas con el obispo pero en sus gestos se adivinaba la urgencia por marchar, aunque fuese a través de la galerna.

Aún quedaba por llegar el bruto de Goliath. Mientras, el Navarro y su mal despertar se peleaban con el posadero por un poco de leche que aquél se negaba a darle por tener que ordeñarla aún. Yo aprovechaba el tumulto para afanar algunas prendas masculinas con las que me proponía disfrazar a Juana y el resto ponía a don Antonio en antecedentes sobre nuestro negocio con el tratante y el mejor camino hasta Itero.

Sobre el primero no hubo apenas objeción, a pesar de que sólo entrábamos en ese negocio quienes nos habíamos presentado en la mancebía. No así resultó el asunto en el trayecto. Cualquiera hubiera sido una mala elección con aquel tiempo, pero al final decidimos marchar al través del Camino del Apóstol, por ser la vía más segura y mejor trazada.

Estábamos fuera, protegidos del aguacero por la pequeña techumbre que prolongaba el tejado de la posada y justo cuando, dentro, la bronca entre el posadero y nuestro irascible Navarro llegaba a su punto álgido, divisamos un coloso que caminaba con el torso desnudo, exhibiendo la generosidad que Dios le había proporcionado en el cuerpo a costa de su sesera. Arrastraba una tranca reforzada con la que abriría una brecha en las mismísimas murallas de Jericó... entonces supimos que no había sido mala idea invitarle a nuestro viaje.

Se detuvo justo delante de nosotros, a un par de trancos escasos, sin abrir la boca, ignorante de la furia que se abatía sobre aquellas espaldas, donde bien podían plantarse sin problema una cosecha que diese de comer a una familia de labradores. No dijo nada... y nosotros aguardábamos alguna apostilla, algún comentario... pero él tenía la mirada fija... al principio se fueron silenciando los comentarios, incluso las airadas protestas del Navarro, que aún exigía la leche de cabra con la que empezar el día... luego tratamos de identificar qué tenía ensimismada la atención del gigante... ¿alguna prenda de ropa, el blasón de don Antonio, el rocín del Caballero...? hasta que comprendimos que el gigante o había muerto, allí, en pie o, sencillamente carecía atención que pudiera ensimismarse.

...Y así podíamos haber aguardado a las campanas del juicio final... nosotros mirando a Goliath y Goliath mirando los cantos de las paredes de no ser porque don Antonio dióle fin a aquel absurdo.

-¿Estamos todos? -apremió- ¡Pues pongámonos en marcha!

Mientras salíamos de Burgos, camino de encontrarnos con el Abuelo yo trataba de ordenar las frases con las que habría de convencer a mis vecinos de sumar una nueva compañía a la expedición, que poca ayuda iba a dispensar al grupo y sí muchos problemas.

Tronaba aquella mañana y la cortina de lluvia obligaba a los hombres sensatos a quedar en casa... así que apenas nos cruzamos con nadie al salir por la puerta del sur y alcanzar la loma del roble y tras ella la ermita en ruinas. Allí mismo encontramos a José el Abuelo, preparado para el viaje, el pobre *Cenizo* empapado y junto a ellos... mi dulce y perversa Juana.



DRAMATIS PERSONAE

Se había cubierto la cabeza con unos paños de José pero eso no había evitado que el agua le pegase las ropas al cuerpo y limpiase su rostro de suciedad.... Apuesto que se habría comido hasta las raciones del pobre *Cenizo* si tuvo la oportunidad, porque apostaría un ojo que le encontré el rostro menos demacrado que la noche anterior... Además José debió aplicarle unguento porque las llagas de sus labios parecían más sanas. La comitiva paró en seco y las miradas hacia nuestro vetusto compañero no se hicieron esperar.

-José, Diantres; Ahora comprendo tus prisas de ayer por descansar en plena naturaleza- apostilló con sorna el Caballero Bustamante- y nosotros creyendo que era *Cenizo* quien os calentaba en las noches frías.

Los rostros se llenaron de sonrisas salvo el aludido que se torcía en su habitual gesto huraño. Pensé que no era él quien debía pasar por aquel trago.

-La idea de la mujer ha sido mía.- había estado ensayando mil frases y como suele ocurrir, al término me decidí por la más inoportuna. Sentí el peso de todas las miradas caer sobre mí.

-¡Jesús!- exclamó don Antonio- A esto le llamo yo sentido de la camaradería. Voy a congeniar bien en este grupo.

-He creído a bien que podría acompañarnos.

-¡Cielos, bien obrado! Habrá que pensar en poner un fondo.- y mis compañeros comenzaron a hurgarse en las bolsas para contar cuánta plata les quedaba. El negocio se me iba de las manos por momentos.

-No, no, no; no es lo que pensáis.

-A ver Santiago, explícame.- me pidió el Chevalier desde su blanca montura.- ¿Te has traído una manceba para que nos acompañe hasta Itero?-

-Sí...- dije casi sin pensar- no... Bueno, no... exactamente.- rectificué a tiempo.

-Veamos...- dijo encarándose directamente a ella que había guardado prudentemente silencio.- eres una ramera ¿no es cierto?-. Ella asintió sin complejos con un enérgico vaivén de su cabeza. Luego se volvió hasta mí- y tú pretendes que nos acompañe- mi afirmación no resultó tan sólida como la suya-.... ¿Entonces... cual es la parte del negocio que no he entendido, Santiago...? Por cierto, supongo que tienes un nombre, mujer.- Yo me adelanté a dar esa respuesta.

-Es Juana, señor.... su nombre es Juana. Es una vieja amiga.-

-Juana.... Juana....-repetía él tratando de ubicar aquel nombre en su recuerdo, de alguna de las conversaciones en la cantina- Ah! Esa Juana.- por desgracia para mí lo había recordado... y con él, el resto de la compañía que no tardaron en cuchichear entre ellos- Encantado de conocerte, Juana.- la saludó desde su hermoso corcel....- Has de saber que has dejado un recuerdo indeleble en el bueno de Santiago....- Era cierto, y él sabía exactamente en qué parte de mi vergüenza estaba aquel indeleble recuerdo.

Ella le fulminó con sus ojos negros teñidos de falsa inocencia... enseguida percibí como se admiraba ante la exultante belleza de nuestro señor... Yo me dije, ahí está otra vez, desplegando sus artes.... No mire, Caballero, o acabará rascándose donde no debe.... Pero el Chevalier jugaba con ventaja.

-Se ha metido en un lío en Burgos, nada serio, pero ya se sabe, tratándose de furcias cualquiera se cree con derecho a tomarse la ley a su cuenta. Me ha pedido viajar con nosotros... yo no le he asegurado nada y le dije que debía consultarlo y...-

La tromba de agua le había empapado las ropas hasta volverlas una segunda piel, dejando evidentes sus generosas formas..... Lo cierto es que ninguno de mis compañeros puso reparo a su compañía.

-....He traído algunas ropas de hombre para ella y podía cortarse el pelo por encima de las orejas; así parecería un muchacho... y he pensado, si V. M. desea que.....

-Dejadla como está Santiago, que no está mal.- se apresuró a corregirme el Caballero.- Buena dama, por mi parte no tengo inconveniente alguno que nos acompañéis, siempre que no seáis un retraso en cuyo caso, Santiago, V. M. será el culpable.

-Claro, señor.- dije agachando la mirada. Otra vez serían mis huesos los que habrían de responder ante las faltas de aquella embaucadora andaluza.

-Deberíamos partir ya- apostilló el Abuelo con aquel tono monocorde y grave, como una tumba, un poco hastiado de tanta monserga- Las ropas están empapadas y Vive Dios que la tormenta nos acompañará toda la travesía.

El Caballero, señaló oficialmente la orden de marchar y comenzamos la larga caminata. Primero José, junto a su fiel *Cenizo*, abriendo la marcha; tras él El Caballero a lomos de su corcel inmaculado y Navarro sobre su asno con menos gallardía pero sobrado de nobleza; tras ellos nos incorporamos El Gallego y yo, feliz de que las cosas hubiesen salido bien, después de todo.

Don Antonio no tuvo reparos, mas bien se apresuró, en ofrecer un lugar en su silla a la empapada muchacha; delante de él, por supuesto... para mayor seguridad de ella, claro. Juana, como cabría

esperar, no hizo ascos a la oportunidad de viajar sobre un caballo, aunque para ello le hubiesen pedido la honra.... que a saber dónde estaría.

-¿De donde sois, chiquilla? ¿de la Real Villa?

-No buen señor, de los Camacho de Córdoba- le contestaría ella con esa dulzura venenosa.

-¡¡Pardiez!! , ¿de Córdoba, decís? No es posible.... ¿Cómo es que no os conozco?

Tras ellos, en silencio y casi se diría en plena fatiga mental ante el esfuerzo de coordinar el paso, Goliath, lento pero seguro.

La jornada resultó infernal. Después de aquello imaginamos que en el purgatorio no habría calderas, tal y como aseguraban los que de ello entienden, sino que sería un trayecto sin fin a través de un barrizal mientras toda el agua del Diluvio caía sobre tus espaldas. La fatiga nos consumía a pasos de gigante; comidos por el barro hasta las rodillas... a duras penas pudimos evitar que las raciones y mantas quedaran inservibles. El único quien no guarda mal recuerdo del viaje es Don Antonio, feliz por sentir golpear las húmedas carnes de Juana sobre su cintura y con ello lanzar a vuelo su lujuriosa imaginación.... bueno, y el pobre Goliath, en cuya cabeza no cabe espacio para guardar recuerdos...

Hablando de Goliath, su paso cansino le retrasaba cada vez más abriendo una distancia considerable entre él y el grupo. Cansado de esperarle a cada momento, Monsieur de Bustamante decidió no aguardarle más.

-No vamos a retrasar por mas tiempo este viaje infernal. No nos pagan para vigilarle.-

-Si lo hacen, señor.- le recordó el Navarro.

-Pues no nos pagan lo suficiente. El camino no tiene pérdida antes o después acabará llegando a Itero.

Estaba anocheciendo y apenas si habíamos avanzado unas leguas. A ese ritmo haríamos el camino de una jornada en dos o en tres.

-¿Cuál es el próximo pueblo?.- preguntó a voces el Gallego.

-Hornillos.- anunció muy seguro el Abuelo. -Estaremos allí en apenas una hora siempre que mantengamos este ritmo.

-Hornillos, -dije yo- Tienen una buena hospedería para peregrinos allí. Advocada al Apóstol... grande, cómoda y seca. Dormiremos como leños si paramos allí.

-Hornillos- exclamó mi cronista toscano algo excitado...- debe saber Monsieur que he oído de todo acerca de vuestro paso por esa aldea. Aún hoy se remedan los hechos.

-No es para menos, mi querido Giacoppo; hay veces en las que Dios nos obliga a hacer cosas horribles... y ésta no sería sino la primera de una larga cadena. Atended pues.

-Haremos alto en Hornillos- propuso el Caballero.- ¿Le parece bien, Don Antonio?

-Me place.

-Pararemos en Hornillos!!- gritó entonces para todos y la noticia se recibió con un entusiasmo general.- Dejaremos dicho en el albergue que paren al primer gigantón con aspecto de no haberse despertado aún que se acerque al pueblo, diremos que viene con nosotros... - comentaba con sorna a Navarro.- No hay que alarmar a la buena gente del lugar.

-Yo creo que ese animal no duerme, o que lo hace mientras camina...- replicaba el escudero.- Con suerte sigue el Camino y acaba en Itero.

-y sin ella- añadió José- acabará en Compostela.

Divisamos los tejados de pizarra de Hornillos pasada la media noche. El valle estaba tranquilo, apenas presagiábamos lo que estaba a punto de ocurrir.... Avanzábamos muertos de agotamiento, impulsados por la agradable idea de una cena caliente y sábanas limpias en aquel albergue cuya capilla descubrimos entre el bosque de chimeneas de la aldea.

Apenas vivirían doscientas familias en Hornillos y sus casas dormían en una quietud más propia de un camposanto.... no había fuego en las chimeneas y ninguna luz en las ventanas.... pero había algo flotando en el ambiente que no pasaba desapercibido a los ojos de veteranos como nosotros, ni tampoco al sexto sentido del robusto can, algo insano, algo contenido.

Ya no llovía, no lo hacía con la violencia e impiedad de la jornada, ahora se había vuelto una leve cortinilla de agua que calaba los huesos, pero que al fin, comparado con lo caído durante el día, apenas era llover. Sin embargo el tremendo aguacero había convertido la mayoría de las calles de Hornillos en un extenso barrizal donde cascos y piernas buscaban el milagro para sostenerse derechos.



DRAMATIS PERSONAE

Mientras avanzábamos al través de la sierpe de callejas, despacio, en un hosco e inusual silencio impregnados de aquella sensación hostil, Navarro desveló el misterio.

-Nos vigilan....

-¿Quién?.

-Todo el pueblo.... a través de las ventanas.

-Esto no me gusta.

Y era cierto... prestando la debida atención se percibían con claridad las sombras, las figuras tras las cortinas, las contraventanas o los umbrales.... en cada casa, en cada ventana.... tras cada puerta. Pronto sumamos un nuevo hallazgo a nuestra desventura.

-¡Eh, allá... Ese resplandor ¿Lu veis?- anunció el Gallego.

-Parece luz de antorchas- aseguró el Caballero desde su aventajada posición.- se concentran en la plaza.

-Apresurémonos quizá ocurra algo grave.

Apremiamos la marcha todo lo que el inestable suelo permitía hasta alcanzar la explanada de lo que podría haberse llamado la plaza central. Allí en torno a un árbol seco de gruesas y retorcidas ramas se aglutinaba una multitud portando antorchas y cuantas armas, aperos o piedras podía cargar. Eran más de un centenar, por lo que prácticamente toda la población de Hornillos se citaba alrededor de aquel árbol. La turba estaba compuesta sobre todo por hombres... de todas las edades; mozos, adultos y viejos... pero también había mujeres y niños...

Nos quedamos clavados en el sitio como estatuas de sal. ¿Qué estaba ocurriendo allí?

De pronto el Navarro divisó entre la multitud la naturaleza de la situación y actuó cegado por sus impulsos.

-Es... Es un linchamiento.- bramó y desnudando la lanza, saltó de su borrico y corrió hacia la masa de gentes. Apenas instantes después contemplamos cómo eran izados de sus cuellos dos hombres con hábitos de peregrino y una mujer ante el fervor del populacho.

Navarro era un temerario, tenía un carácter de demonio y a veces se lanzaba ciego si detenerse a evaluar las posibilidades. Un hombre contra un centenar, aunque fuesen viejos y mujeres, tiene muy pocas esperanzas... aún más cuando la turba actúa motivada por la superstición o la locura y se mueve, piensa y reacciona como un solo ser.

El Navarro corría hacia ellos imprecándoles, con la única idea de hacer descender aquellos cuerpos antes de que fuese demasiado tarde. No sé qué resorte habría activado en su sesera aquella visión, pero pronto comprendí que la mejor opción era correr y ponerse a salvo, que ya nada salvaría a los infelices que se balanceaban de las sogas y que tampoco sabíamos qué delito habían cometido para merecer o no la horca.... pero Navarro corría directo hacia el infierno.

-¡¡Navarro, maldito seas, vuelve!!- le grité.- ¡Estás loco, esa dirección lleva a la muerte!

Sin pensarlo salí tras de él.

-¡¡¿Dónde vais?!- gritaban tras nuestras espaldas.- ¡¡Navarro, Santiago...!!

El Gallego emprendió la marcha tras de mí.

-Por la Sangre de Cristo. ¡¡Estáis locos!!- gritaba alguien a nuestra espalda.

Entonces escuchamos la sentencia.... desde las ventanas las mujeres comenzaron a llamar la atención y la turba se volvió estupefacta para descubrirnos, corriendo hacia ellos, armas en mano....

-Son ellos, son los extranjeros....

-Muerte a los extranjeros....

-Muerte a los extranjeros....

Muerte a los extranjeros. Aquello no sonaba precisamente a una apacible bienvenida... y por Cristo que no lo era. El centenar agolpado en torno al árbol cargó hacia nuestra posición con la ceguera que imprime el fanatismo... Todos; mozos, hombres y ancianos, mujeres y niños, como poseídos por los demonios.

Desde las ventanas próximas se inició una lluvia de excrementos, baces cargados orines y piedras contra los jinetes; y de las calles anexas comenzaron a surgir más vecinos que tiraban de carros con los que bloquear el paso. El pánico y el desconcierto se apoderaron de nosotros que hubimos de reunir las desgastadas fuerzas que aún restaban tras todo un día de lucha contra los elementos.

Al fin alcancé al Navarro, sólo a tiempo para colcarnos cerca y aguantar la embestida de aquella carga humana, que se despeñaba como la marea sobre las rocas... Saqué mi espada y el cortacuellos y me dispuse a morir como un hombre.... poco antes el Gallego, empuñando aquel acero de palmo de ancho se colocaba junto a nuestras espaldas. Vivir cinco minutos más era tiempo regalado.

Esquivando el enjambre de mierda que se le venía encima, El Abuelo y los jinetes contemplaron impotentes cómo la turba nos tragaba, sin piedad, y no les reprocho que pensarán que saldríamos en varios pedazos de aquel cerco humano..

-¡Imanol, por los Clavos que no morirás solo esta noche!- y esto diciendo, el Caballero aprestó su lanza y espoleó a su brava montura hacia la masa enardecida.

El Abuelo, como pudo armó su arco y tensó una flecha que atravesó la cabeza de un parroquiano dejando el primer cadáver en el suelo.... Habíamos cruzado una línea sin retorno.

Don Antonio, con Juana en plena efervescencia, actuó con más sensatez que ninguno, y quebrando las bridas de su bruto, dio la vuelta y emprendió camino de huida, mientras Juana le apremiaba a volar, así los llevase el Demonio y a aplastar cabezas con los cascos del caballo si para ello fuese necesario.

La lanza del Caballero hendió carne a través de la marea de piedras y objetos que se le precipitaba, y quebró cuerpos, abriéndose paso cada vez con más dificultad... pero el rocín estaba entrenado para la guerra y en lugar de asustarse se elevaba sobre sus cuartos y asestaba coces que abrían cabezas y partían espaldas... aún así la masa lo frenaba.

El Navarro, el Gallego y yo tuvimos peor suerte... Al aguardar quietos y en posición de defensa les ganamos la iniciativa y pudimos anticiparnos a su ataque... Mi acero se alojó en el pecho del primer insensato que probó fortuna conmigo y el Gallego arrancó una pierna de cuajo, así fuese de madera, sin que ello minara la moral en absoluto... pero a poco más se extendió nuestra ventaja.... a partir de entonces cayeron sobre nosotros una docena de golpes...

Cuchillos, espadas, hachas de leñar, azadas, guadañas, hoces.... cualquier cosa les servía como arma. Con suerte evitábamos las lluvias de golpes y resistimos con valor durante los primeros embates. Uno de los azotes quebró mi vieja espada y apenas tuve tiempo para desnudar el acero de la segunda arma del Gallego, una soberbia espada larga que sin embargo, apenas gocé de oportunidades para blandir.

Caían, poco a poco ante los golpes diestros de aquellos hombres de armas acostumbrados al caos de la contienda y a aprovechar cada hueco para meter el hierro y abrir las tripas.... pero se agolpaban con demasiada rapidez.... por cada muerto había diez para reemplazarle... Morir allí era cuestión de tiempo.

Don Antonio puso a galope al rocín y evitando la cascada de objetos enfiló una de las callejuelas descubriendo con frustración que estaba bloqueada por un carro, al que habían volcado y aprestado como barricada.

-¡¡Sáltelo!!- le apremiaba Juana casi fuera de sí.- ¡¡por el amor de Dios, Sáltelo!!

-¿Saltarlo?, ¿Estás loca, mujer? Nos mataremos.

-Nos matarán igualmente si nos quedamos aquí.- Don Antonio supuso que había poco que perder, salvo la vida, y aquella se encontraba pendiente de una sogá.... y si demoraban mucho la decisión, aquella sogá iría rodeando el cuello.

-Encomiéndala tu alma a Dios, Juana. - y las espuelas de don Antonio hirieron al rucio que galopó levantando olas de barro. El carro tenía buena altura y aquel animal jamás había pasado de algunas galopadas sobre la hierba, allá en sus propiedades en Córdoba. Necesitaban un milagro... un verdadero milagro para no acabar con la cabeza destrozada entre las maderas del rodal.

Varias mujeres se colocaron frente a la improvisada barricada tratando de frenar la acometida con piedras, excrementos y cuanto caía en sus manos..... sería toda una proeza que el animal no se frenase en seco asustado por cuanto ocurría a su alrededor.

-¡¡Mátalas, Mátalas, Mata a esas putas!!- bramaba Juana colérica.

Justo a dos metros, el animal hizo el amago del salto y los corazones quedaron suspendidos en vilo. Fue un salto muy largo, demasiado precipitado, muy atrás... Arrolló el cuerpo de una de las mujeres que enterró entre el maderamen.... los cascos rozaron el límite, a punto de engancharse con los tablones.... pero el animal pasó.... y aterrizó en el resbaladizo firme con tanta fortuna que no se quebró hueso ni torció el paso, continuando la galopada de la misma inercia.... Sin duda existía Dios y estaba con el señor Obispo.

El Abuelo seguía tensando la cuerda y abatiendo aldeanos con certeza de cazador hasta que una roca del tamaño de un puño estuvo a punto de desnucarle. El impacto fue tremendo y le abrió una brecha en el cráneo, pero no lo rompió.... La visión se le llenó de sangre y se cubrió los ojos con las manos pues tuvo la sensación de que se le saldrían de las cuencas. Con el mundo danzando a su alrededor cayó de bruces sobre el barro.

Cenizo ladraba como un lobo junto a él. José, palpando, se arrastró como pudo y a ciegas hasta alcanzar la tablazón de una puerta cercana a la que trató inútilmente de abrir.... la tranca que la cerraba lo evitó. Y allí quedó tendido, inerte, a la espera de pasar la nube que enturbiaba sus ojos, de recuperar el sentido que había perdido, y las náuseas que le afloraban al vientre. Por fortuna nadie se percató de su delicada situación.

Entre la muralla de gentes la lanza del Caballero se había quedado trabada y cada vez era más difícil ensartar un nuevo golpe. La marea le había distanciado de nosotros, que habíamos desaparecido de su vista... Estaba indeciso; continuar allí ponía en riesgo su seguridad y la del majestuoso corcel que montaba... Retroceder era ya un suicidio. Sólo podía avanzar, cruzar la muralla humana y tratar de sacar a alguno de los reos si es que alguno quedaba con vida.

Pronto vulneraron nuestras defensas. Una puñalada en la pierna, un golpe en el abdomen habían dejado ver nuestra sangre.... sin embargo las fuerzas se escapaban... en nuestra visión se mezclaba un centenar de brazos, los insultos y porfiadas, con la sangre de muertos y heridos y sus agónicos gritos... entre el caos abismal que nos turbaba y a la vez alimentaba nuestra rabia ciega, esa que se aprende sólo defendiendo la posición en un campo de batalla, alguien logró meter la mano y hundió un puñal a dos pulgadas de mi corazón.

Mi mundo enmudeció de repente. Sentí la muerte en mis venas... un dolor eléctrico cercenar mi espíritu y encomendé mi alma al Apóstol... antes de que mis rodillas se doblasen sin control y mi cuerpo quedase, aunque fuese en un amago pasajero, a merced de la indolencia de nuestros enemigos..... Pero para entonces el Buen Dios ya se había apiadado de mí.

-¡¡Santiago y cierra España!!- Aquella arenga me devolvió la vida. Abrí los ojos cuando ya esperaba el golpe de gracia sólo para comprobar cómo de nuevo el Apóstol se había compadecido de este pobre moribundo y había mandado una señal clara para rescatarme del abismo y devolverme con los vivos.

Sólo pudimos ser testigos de una escena que parecía milagrosa.

Un caballero, yo hubiera jurado en mi delirio el propio Santiago Apóstol enviado del Cielo, cargado de armadura y lanza en ristre; blasonado con la cruz roja sobre campo blanco de la Orden de Santiago, surgió de entre el marasmo de calles y se apresuró en una carga digna de San Miguel a abrir hueco entre la masa y darnos la oportunidad de huir. Entró como un espolón; como si con él cabalgase una cuña de caballería que barriese al enemigo.

-Rápido, al albergue; corred. No podré mantener el pasillo abierto por mucho tiempo.-

Corrimos, arrastrando al aún frenético Navarro que todavía entonces se resistía a dar la espalda al combate.

Los cuerpos caían en dos mitades partidos por la lanza y la espada de aquel caballero de Santiago enviado de Dios. Apoyado en la enorme corpulencia de mi amigo el Gallego; Corrimos, al través de tanta muerte en dirección al santuario por entre las calles sembradas de objetos y rocas hasta incorporar en nuestra huida al pobre José, aún entre este mundo y el otro y a su enfurecido *Cenizo*, mientras la turba que aún pudo organizarse nos perseguía.

Logramos llegar a las puertas del recinto, escoltados por el jinete que había logrado en breve alcanzarnos a caballo. Se abrieron, y de ellas surgieron dos caballeros más, también hermanos de la Orden, que empuñando ballestas abrieron fuego contra nuestros perseguidores permitiéndonos la entrada. Sentí los cerrojos y trancas asegurar los portones tras nosotros y luego la marabunta estrellarse sobre ellas hasta que el fuego que vomitaban las ballestas desde improvisadas saeteras les hizo desistir.

El Caballero aprovechó la confusión para alcanzar el árbol y cortar la soga del único reo que todavía daba señales de vida, si a eso llamamos a los espasmos de la muerte. El furioso ataque del caballero de Santiago fue contundente y breve, y dispersó las filas de aldeanos que por un instante se aprestaron al pánico. Este fue el momento elegido por Monsieur de Bustamente para emprender galope hacia fuera del pueblo, donde acabó reuniéndose con Don Antonio y la Juana. Al amparo de la noche buscaron un lugar seguro donde poner en orden las ideas.

En la herida de mi pecho entraban con holgura dos dedos así que le dije al Gallego que necesitaba hierro ardiente para cerrarla y algo de vino para pasar el trance. La sangre me empapaba la camisa y las fuerzas no me llegaban para caminar sólo. Recuerdo a aquellos caballeros trasladarme con las manos acorazadas mientras mi vida se escurría entre las mallas de sus armaduras y colocarme sobre una mesa mientras el Gallego me suplicaba un esfuerzo con su sonoro acento.

Viendo acercarse la barra se quitó un guante y me lo dio a morder. Allí, entre todos me aplicaron el hierro. No era la primera vez, pero el dolor hizo necesarias todas las manos y acabó por arrancarme la conciencia.

Desperté en un catre mullido, bañado en sudor y el cuerpo me dolía como si estuviese clavado al suelo. Ignoraba cuánto tiempo había durado mi delirio. La herida del pecho ardía como si el hierro aún estuviera allí a pesar del vendaje... Traté de incorporarme y un súbito mareo me devolvió a la posición horizontal. Después de algunos intentos logré alzarme sobre mis piernas aún temblorosas. Estaba literalmente machacado. Tardaría meses en volver en mí.

El hueco de unas escaleras traía la danza de brillos y sombras de unas velas y el rumor de una conversación apagada, así que decidí acercarme a la hendidura y descender los escalones.

La conversación se apagó en cuanto descubrieron aquel cadáver alzado de su tumba bajar con una lentitud dolorosa los tramos que unían ambos pisos. En torno a una mesa rectangular se reunían mis amigos, el Gallego, José, el Abuelo y el Navarro más los cuatro caballeros de Santiago que eran en total, y un hombre envejecido prematuramente, de aspecto cansado que más tarde supe era el hospedero.

Todos habíamos recibido cuchillo, pero sin duda yo fui el peor parado. Sobre la mesa, una frugal comida; varias hogazas de pan, queso y mucho vino, pues haría falta para soportar con entereza lo que se avecinaba.

Me recibieron con alegría y me senté como pude en torno a la lumbre y compartí con ellos comida, vino y palabras. El caballero que cargó contra los labradores se llamaba Lorenzo, el nombre de sus hermanos no lo recuerdo... Eran hombres jóvenes y gallardos, bien parecidos y de temple valeroso... significaban el cenit de mis aspiraciones en la vida: servir al Apóstol en la orden que lleva su nombre, ideal del honor y el sacrificio. Por eso les miraba casi con la misma devoción con la que rezaba al santo.

-Vive Dios que vuestra hazaña, -comentaba Lorenzo mientras compartíamos copa- bien valía el sacrificio de un noble caballero. Os divisamos llegar al pueblo y rezamos para que el Todopoderoso os iluminara y fijara en vuestra cabeza la idea de pasar de largo deste infierno... pero entrasteis en esta obra de Satanás y pensamos que en breve haríais compañía a los tres incautos peregrinos que estaban a punto de izar del cuello. Antes de que pudiésemos pedir por vuestras almas se desencadenó la batalla y la turba os tragó. Dije a mis hermanos: de esos locos no dejarán ni pedazos que echar a las alimañas, pero heme aquí que hube de tragarme mis palabras. ¡Por el Crucificado!, me dije; hay que ser un necio o un loco para enfrentarse a cien hombres, pero hay que ser formidable para sobrevivir ante ellos... que no he visto coraje como el vuestro desde la defensa de Numancia. Aprestad mi caballo y cargad mi lanza que pienso salir a medirme de igual con esos bravos, ordené a mis hermanos, pues si no, para qué mis votos y juramentos; para que unos villanos, hombres de armas, me enseñen dónde está el verdadero valor. Abridme el portón y que el Apóstol guíe mi mano que se he de morir será tratando de ayudar a esos valientes, que bien valdrá cualquier riesgo si con ello logramos traer a salvo a uno sólo para conocer su nombre y brindar por el aciago destino que Dios nos ha reservado en este pueblo.

¡Por los Clavos que me habéis impresionado!

Y aquella arenga cargada de elogios bien valió un entrechocar de copas que nos hiciere olvidar por un instante tan amargo trago.

Miraba los rostros marcados y salpicados de sangre de mis compañeros, el rastro seco dejado en los cabellos grises del abuelo que agachó su cabeza para dar un poco de queso y vino al fiel *Cenizo*... y quise encontrarle una explicación a aquella desproporcionada reacción de los habitantes de Hornillos.

-¡Ah, Carallo, Santiago; que tú aún no lo sabes, Ah.- exclamó sorprendido el Gallego cuando lancé mi pregunta a los nobles siervos del Apóstol- La Peste, Santiaguíño, esto es obra de la Peste, que ataca a la sesera y vuelve a la gente así, loca.-

-¿La Peste?, ¿Eso es cosa de la Peste?

-Eso ha dicho aquí maese el Hospedero.- añadió Navarro señalando al viejo que se sentaba a su lado.

-¿Es cierto eso Maestro? ¿Es cosa de la Peste?

-Es cosa del Demonio, del demonio, hijo mío.... La vieja tenía razón... el Mal se engendra así mismo, incluso en las almas piadosas y siempre dice que actúa por orden de Dios... pero los verdaderos soldados de Dios no portan cruces, ni parecen santos. Vosotros... vosotros sois los verdugos de Dios y esta noche



DRAMATIS PERSONAE

arrancaréis con sangre el mal que ellos mismos se han provocado. Porque sin saberlo han escuchado a la sierpe y no al Señor.

-¿Qué decís, buen hombre? ¿Nosotros?, ¿Verdugos de Dios? Apenas somos hombres de bien.- le dije no sin cierta sorna.- ¿Está V. M. en sus cabales?

-Más de lo que me gustaría estarlo, hijo, mucho más....- y esto diciendo se levantó del banco y marchó fuera del salón. Quedé estupefacto.

-Confieso que cual V.M. a mí me deja.- me apostilló asombrado Monsieur di Campopío haciendo un alto en sus notas para beber abundante vino. Me percaté que la narración había conseguido medrarle el espíritu a mi piadoso cronista que se alteraba con facilidad ante estos vaticinios, pero cual poderoso narcótico tampoco podía dejar de conocerlos.

-¿Así que dice V.M. que el verdadero detonante de la tragedia de Hornillos fue el demonio?

-Así se mire... si como el Hospedero pensamos que la Peste no es castigo de Dios como muchos creen sino plaga del demonio.

-Aunque en esta disputa- intervino el señor Conde que ya conocía el desenlace de la historia- El Altísimo mueve sus fichas y os juro que no cabe más que el asombro ante la jugada. Habré de recordarle a V.M. nuestra inicial conversación sobre los tortuosos caminos de Dios.... Escuchad lo que sigue y que juzgue V.M. si no me cree. Por favor, Santiago, tened la cortesía de continuad.

El caballero Lorenzo quiso aclararme las dudas y nos confesó que ellos mismos habían llegado por la mañana siendo recibidos a palos y piedras aunque lograron hacerse fuertes en el albergue. Aún no estaban bien organizados y no se mostraron muy decididos ante cuatro jinetes bien acorazados y dispuestos.

Fue entonces cuando el posadero les había contado la siniestra historia de cómo la población había sido consumida en una espiral de radicalismo religioso a consecuencia del mal de la Peste. Ante los primeros brotes hubo quienes aseguraron que se trataba de un castigo divino por haberse relajado en las prácticas de la religión. Entonces cada vez se volvieron más estrictos en la aplicación de las Escrituras y consideraban pecadores a quienes enfermaban, pues su enfermedad era la prueba de que aún estaban corrompidos a ojos de Dios. Colgaban a los enfermos como castigo y también a quien osara contravenirles. La vieja matrona del pueblo les acusó de provocar el mal y fue quemada viva acusada de brujería. Antes de morir predijo que Dios, aterrado por la depravación en la que este pueblo se sumía, ciego y sordo a sus verdaderos deseos, mandaría a sus verdugos; unos extranjeros que vendrían y acabarían con todos los habitantes corruptos de la aldea. La fecha que dio la vieja coincidía con el fatídico día. El pueblo entero había salido a defenderse y colgaron a cuanto incauto tuvo el desatino de cruzar por Hornillos. Quienes allí nos encontrábamos éramos los últimos... así que vendrían a por nosotros sólo para asegurarse que las predicciones de la vieja eran patrañas.

-Sólo si nos matan, tendrán la certeza de que la vieja se equivocaba.- dedujo el Navarro.

-y si los rechazamos por la fuerza seremos realmente los verdugos de los que hablaba la vieja; extirpando con sangre el mal que ellos han provocado, como ha augurado el ventero.

-Sólo espero que la vieja tuviera razón- masculló el Abuelo escupiendo al suelo.

-Algunos de nosotros aún están ahí fuera.- dijo a Lorenzo.

-Lo sé, buen Santiago... hemos rezado por ellos.

Don Antonio, Juana y el Caballero, alcanzaron la parte más alta de Hornillos. Era una finca deshabitada, pero por su aspecto debía ser propiedad de algún noble local afincado en Burgos. Cerca de su muramen, de tapial compacto y protegidos por una arboleda cercana, ambos jinetes decidieron descender de sus monturas. Juana insistía con todas las armas que le había dotado la naturaleza en que debían tratar de regresar al albergue de peregrinos, donde el resto ya se encontraba, o hacer por internarse definitivamente en el bosque. La lluvia había cesado pero sólo Dios sabía durante cuanto tiempo permanecerían los cielos en silencio... las oscuras nubes, que en el nocturno cielo simulaban láminas de cobre, apenas si habían hecho el intento de marcharse de allí.

Don Antonio negociaba con el Chevalier si ir o quedar, mientras aquél trasladaba al moribundo hacia un claro donde la hierba, aunque húmeda, ganase terreno al barro déspota de aquellos lares. Él por su parte hacía lo propio con la angustiada Juana, que sufría la indiferencia de aquellos gentilhombres.

-Volver es un suicidio, Caballero; Vuestra Merced lo sabe, como yo lo sé.

-Si no nos matan esos salvajes lo hará este tiempo infernal, Don Antonio.- decía mientras llevaba a cargas el reo hasta dejarlo apoyado contra el tapial de la finca.- Esas nubes no han descargado toda el



DRAMATIS PERSONAE

agua de sus panzas, voto a Cristo, y el relente de la madrugada nos helará los huesos... personalmente prefiero una muerte más rápida y piadosa.

Juana se volvió hacia la panorámica del pueblo... por todas sus calles podían adivinarse puntos anaranjados que como los fuegos fatuos de los camposantos, marchaban de un lado a otro.

-Patrullan las calles... esos malnacidos nos andan buscando.

El hombre pasaba los treinta años aunque no veía un nuevo amanecer... su rostro lucía amoratado, tenía los ojos vueltos, fuera de sí y la mandíbula desencajada... apenas le restaba aliento siquiera para gemir o abrir los párpados... El Caballero se apresuraba por alentarle a que no desfalleciese, pero no hacía falta saber de males para suponer que lo que aquel malhadado necesitaba era un confesor. Don Antonio llegó a la altura del Caballero y se disponía a absolver in extremis cuando monsieur de Bustamante, que buscaba desanudarle la soga que aún tenía prendida al cuello, saltó como si hubiese visto los cuernos al diablo.

-¡¡Pardiéz!!

Quizá la visión de unos cuernos hubiese significado mejor fortuna, pero lo que se alojaba en la base del cuello de aquel condenado era como dos uvas negras, unas uvas grandes y deformes como parásitos de animal... Bubas negras... la marca de la pestilencia.

Don Antonio saltó hacia atrás reconociendo aquellas huellas de inmediato.

-Atrás, Caballero, por el amor de Dios, no toquéis a ese hombre.- advirtió agarrándolo y tratando de alejarle de aquella exánime figura.

-No me he jugado la vida por este hombre para dejarle morir.- se rehizo el Caballero con un gesto decidido.

-Pardiéz, Bustamante, tiene la Peste... Os habéis expuesto a ella y nos exponéis a nosotros- Respondía don Antonio. Juana, que miraba hacia el pueblo se volvió rauda hacia la disputa

-¿La Peste? ¿Eso habéis dicho? ¿Tiene la Peste?, ¡¡¿ese fulano?!! Estamos muertos, estamos muertos...- chillaba Juana- ¡¡que Dios nos asista!! Si nos mira nos contagiará a todos. Hay que salir de aquí, dejémoslo... o mejor quemémoslo!!.

-Aún está vivo, por Dios, Juana.

- Pronto no lo estará... ¡¡Tampoco nosotros, por los Profetas!!

El Caballero se detuvo un instante ante la expectación de Don Antonio y la histeria de la pobre Juana, pero al fin se decidió a asistirle.

-Os estáis condenando... amigo mío.- Una rápida exploración bastó para cerciorarse de la suerte del parroquiano.

-Ha muerto.- manifestó derrotado el caballero, pero había cosas que no podían arreglarse sólo con valentía y buena voluntad. Antonio, desde prudente distancia lanzó el in extremis...

-Ego te absolvo peccatus tuus.-

-Amén.

El Chevalier hizo amago de levantarse y acercarse hasta su montura; Don Antonio, con gesto instintivo alzó las manos y se apartó del Caballero, Juana se cobijó tras de él. Ofendido, el Chevalier prosiguió en dirección a su formidable cabalgadura a la que acabó subiendo.

-Habéis corrido un riesgo innecesario y se lo haréis correr a quien comparta aliento con V.M.- censuró Don Antonio.- Ahora vos, vuestras ropas, el rocín, la silla, los arreos, las mantas, ¡Por San Blas! Todo puede estar viciado de pestilencia.

-El muerto, - decía Juana tratando de sonsacar a Don Antonio- Tenéis que quemarlo...

-Haced cuanto os plazca con ese pobre infeliz... Me adelantaré y trataré de llegar hasta el albergue.-

Apenas esperó una apostilla por parte de aquellos dos que gastaban más cuidado en mantener la prudente distancia que en escucharle; Juana incluso le evitaba la mirada, convencida de que el Mal podía transmitirse con ese simple gesto.

-y tenéis que quemarle a él también, Don Antonio, sé lo que me digo; hay que quemarlo... y al muerto también.-

La disposición del albergue pudo facilitarnos en algo la tarea de defenderlo. Tres puertas daban acceso al recinto: una, la del portón del patio de Caballos que daba entrada a un patio lateral, bien espaciado, donde se ubicaban las caballerizas; otra, en el extremo opuesto del edificio, era la entrada de la capilla y una tercera, en uno de los muros laterales, que conectaba el exterior directamente con la sala central. Tanto el patio como la capilla lindaban directamente con el salón principal y de éste arrancaban

las escaleras que subían a un segundo piso, más reducido de planta, donde se habilitaban los camastros. Las cocinas tenían acceso al salón mediante de una arcada y al patio al través de un pequeño almacén... ese era todo el espacio del que disponíamos que no era, Dios lo sabe, de la solidez de un castillo.

Dentro preparábamos las defensas para un asalto inminente. No había más armas que aquellas que venían con nosotros; así que nos distribuimos por entre los lugares de mejor defensa. Yo gasté mucho de mi tiempo en la oración, primero porque mis recientes heridas me impedían hacer algunos sobreesfuerzos... por otro lado era consciente de que ésta vez el Apóstol tendría que entregarse en pleno a nuestra asistencia y yo quería asegurarme que le tendríamos de nuestro lado.

Aún estaba orando cuando escuché un sonido tras la puerta que comunicaba con el exterior. Algo alarmado me acerqué hasta los maderos.

-¿Quién va?- pregunté

-Santiago... Santiago, soy yo.... Bustamante. ¡Abrid por piedad!-

¡¡El Caballero!! ¡¡Lo habían conseguido!!

-A mí, compañeros.... El Caballero está en la puerta.- grité.

Con ayuda de todos levantamos el pestillo y dejamos entrar al Chevalier.

-¡¡Atrás, Camaradas!! Mis manos han tocado a un apestado.- Aquello frenó en seco la marea de abrazos.

-¿Es eso cierto?- preguntó uno de los Caballeros de Santiago.

-Como que Dios existe, soldado.-

-Tendréis que quemar vuestras ropas- le instó Lorenzo que acababa de sumarse a la conversación- Venid, procurad no tocar nada; os prepararemos un aseo especial.

Quemó sus ropas y pidió para atavío aquellos calzones que yo había robado para Juana, pues otras prendas no había, salvo camisolas para dormir. Estaba un tanto ridículo pues la ropa le quedaba harto estrecha y pequeña dado que estaba preparada para un mozo de corta talla y no para las dimensiones extraordinarias del Caballero.

Al poco alcanzaron el albergue don Antonio y Juana. Aquella no pudo reprimir unas burlas al descubrir las nuevas elegancias de Monsieur de Bustamante, con calzas remendadas hacia medio tobillo. Sentí un gran alivio al verla cruzar sana y salva aquella puerta, pero no le dije nada, sólo un tímido mezclar de miradas que se difuminaron en seguida y lo que yo interpreté como un amago tierno de sonrisa que ella era ciertamente reacia a dar si no había con ello negocio o beneficio.

Juntos todos nos preparamos para un más que probable asalto. Tapiamos puertas y ventanas con toda la madera que encontramos. El portón de la capilla lo bloqueamos con la piedra del altar y algunos bancos. La puerta del albergue con mesas y sillas; y la del patio, a todas luces la más vulnerable, la preparamos con sábanas empapadas en aceite y algunos cepos que el Abuelo donó a la causa; esperando que antes o después sus maderos acabarían por rendirse.

Los Caballeros se habían entretenido durante aquel largo día de cautiverio en levantar un andamiaje que permitiese la defensa de los muros y allí colocamos a cuantos podían disparar ballestas. El resto, que no éramos sino el Caballero, Don Antonio y un servidor nos diseminamos por las habitaciones. El ventero, Juana y el Abuelo subieron al segundo piso y aprovecharon la altura y protección de sus ventanas para los mortales venablos de José o las piedras de Juana.

Las horas pasaban con una angustiosa parsimonia y había que hacer esfuerzo por no caer desfallecidos ante el acuciante sueño.

-¿Qué os ha traído por este rincón endemoniado del mundo?- quiso saber el Caballero de uno de los soldados que le acompañaban en la fría y monótona guardia en aquel improvisado adarve sobre los muros. Aquél miró por encima de su hombro tratando de encontrar a Lorenzo, al que divisó conversando con otro de los hermanos y alargó la mano con un trozo de queso que ofreció al Caballero. Aquel lo recibió con gusto y mordió con generosidad la mantecosa porción

-Marchamos en dirección a Itero.- Bustamante trató de no evidenciar su sorpresa.- Dicen que allí se esconde un loco que abominó al mismísimo rey Alfonso meses ha; muchos creen que realmente en un brujo que hizo un pacto demoníaco y que es el responsable directo de la suerte del rey.- A monsieur de Bustamante le costó sudor pasar el queso al través de la garganta.

-¿... y quién cree esas cosas? Si no es importuna mi pregunta.



DRAMATIS PERSONAE

-Don Fadrique, Gran Maestre de nuestra Orden, por ejemplo.- contestó el soldado.- Desea que lo prendamos y carguemos de cadenas y lo arrastremos hasta Burgos donde se enfrentará a un juicio público en el que ha de responder de sus terribles culpas. Le espera el verdugo si se le encuentra culpable de regicidio.

-Pero eso dejaría en mal lugar al Infante Pedro, aunque ello no me incumba.

-Pedro es mi rey como castellano, pero como hermano de la Orden, sólo debemos lealtad al Maestre y al Santo Padre que habla por boca de Dios. Poco nos importan las consecuencias terrenales, como Vuestra Merced ha de entender.

-Pues buena la caza, pues, si vivimos para mañana.- mintió descaradamente el Chevalier para sus fueros, que era consciente de que nuestros intereses y los de la todopoderosa orden de Caballeros de Santiago estaban enfrentados. Por un instante pensó que quizá lo mejor para todos era morir aquella noche.

-¡Pardiez, Gallego! Ese bruto de Goliath.... lo hemos dejado fuera- recordó alarmado el Navarro echándose las manos a la cabeza.- Lo habrán despedazado.

-Lu mismo ha entrado al pueblu y lus ha matado a tudos, el muy garrulón.

-¿Quién sabe?- comenté aún en la distancia- lo mismo se les ha unido y dentro de un rato lo tenemos aquí tratando de echar las puertas abajo.

-Dios nos libre.

La noche parecía prolongarse eternamente.... casi empezábamos a pensar que ya nadie vendría. Yo había vuelto a mis rezos en la capilla. Los caballeros se habían relajado sobre el andamio de los muros. El resto conversaba en una de las mesas en torno a una jarra de vino cuando un rumor en las calles se alargó como un eco en la lejanía, creciendo y dándose cuerpo conforme llegaba hacia nosotros.... Aquello precipitó nuestra reacción.

-Aquí llegan.- anunció Navarro profético aprestando su lanza.

-Cada cual a su sitio- organizaba el Caballero que se dispuso de un salto desenvainando espada y embrazando escudo al tiempo que caminaba hacia el patio- José, llévate a Juana arriba-

-Pero yo quiero pelear- protestó ella decidida.

-Sin discusiones, Juana.- aquella mujer lo asesinó en vida con sus ojos de cuervo.

Don Antonio se colocaba cerca de mí al tiempo que se ajustaba un yelmo compacto sobre la cabeza y que sensación daba por sus gestos y esfuerzos que entrábanle con dificultad las orejas

Navarro, el Gallego y el Caballero Bustamante alcanzaron con brío la alzada plataforma de los muros. A ellos se dirigió el capitán de los caballeros de Santiago.

-Ahí se acercan; Son los más osados, pero aún cuentan con más de medio centenar.- decía Lorenzo señalando con su brazo extendido el oscuro panorama que se avecinaba calles abajo.- Nos rodean y han construido un ariete.

La turba incontrolada vociferaba anatemas contra nosotros y derramándose por todas las callejas anexas al albergue pronto estuvieron a pie de muro con sus palos y piedras dispuestos a tomar el edificio así fuese una plaza infiel. En el interior pronto notamos su presencia en cada puerta y en cada ventana, golpeando y maldiciendo con frenesí....

-¡¡Aquí vienen!!- gritó Lorenzo a sus hombres.- Disparad sobre el ariete.

El ariete apenas si era un tronco grande cargado por una docena de hombres, pero se concentró el fuego sobre ellos. El Gallego, el único de los nuestro armado de ballesta también disparó. Los viroles dejaron en el suelo algunos muertos y el tronco se clavó en el fango.

-Eso no los parará- Decía Navarro y todos lo ballesteros se apresuraron a montar las ballestas. Desde el exterior comenzaron a llover piedras; también desde las ventanas de los edificios cercanos. Tanto el Navarro como aquellos situados en la atalaya del segundo piso hicieron también llover piedras, aunque no salían del albergue en la cantidad similar que entraban.

-Traen escalas.- Gritó el gallego, acertando en el cuerpo de uno de los aldeanos que calló retorciéndose en el fango.

-Habrà que estar atentos.

Las otras dos puertas estaban férreamente atrancadas pero comenzamos a preocuparnos por las ventanas. Los golpes y las hachas hacían estragos en las maderas.

-Hijo mío, debemos asegurar esas ventanas- me dijo Don Antonio, y cada uno se hizo cargo de una a la que volvimos a tapiar con los tablones de las mesas cercanas, aguantando sobre nuestros cuerpos lo empellones enemigos.

Fuera, la batalla se había desatado. Cada vez era más difícil cargar la ballesta con eficacia, los muros se rodeaban de individuos y las escalas se multiplicaban. Era cuestión de tiempo que salvaran la altura o tiraran el portón.

La primera andanada de hombres que saltó las tapias apenas tardaron en morir bajo los golpes del Navarro y el Gallego, pero aquello presagiaba el terreno que poco a poco iban ganando los asaltantes. Pronto, sencillamente se hizo inútil la defensa de los muros y todos los guerreros bajaron al patio y se concentraron en eliminar a cuantos alcanzaban el rellano desde la calzada. Sin nadie que disparara sobre ellos, los manipuladores del ariete sólo precisaban de algo de tiempo para volar las puertas.

-Eso tiene mal color- decía Navarro empapado de sangre tras dar cuchillo al último de los intrusos.

-Vuy dentro- anunció el Gallego- quiero ver cómo les va al Santiaguino y al Aguilar.

-Nos las arreglaremos sin ti, gran hombre- le aseguró Lorenzo trabado en pugna. Por fortuna aún había más espadas defensoras que enemigos.

La llegada del Gallego no pudo ser más oportuna. Yo aguantaba bien la presión en mi ventana pero una violenta sacudida hizo volar a Don Antonio. Habían logrado abrir una brecha en la ventana suficiente como para hacer pasar a un hombre del que ya asomaba la cabeza, así fuese un gusano.

Don Antonio se compuso con rapidez y bajando el visor de su yelmo empuñó la espada, aunque por su figura al esgrimirla, parecía que el bueno del Aguilar quisiera más pintar un lienzo que matar a un hombre. Yo asistía impotente a aquella escena, No parecía Don Antonio campeón muy diestro y ya asomaba la testa otro enloquecido parroquiano dispuesto a abrirle la cabeza al señor obispo, y no parecía que fuese a acabarse aquel reguero de adversarios si no se cerraba de nuevo el hueco.

El aldeano cargó a la desesperada, hoz en mano, sin mucha pericia y Don Antonio sintióle venir y casi apostaría volviendo el rostro para no verlo, tiró del hierro que empuñaba hacia delante a ver si por ventura pinchaba carne. Y Dios demostró de nuevo que mimaba en exceso a su siervo, pues el golpe resultó formidable y el acero del obispo atravesó la cara del infortunado asomando por su nuca. Aquello detuvo por un instante al segundo adversario, apenas con medio cuerpo dentro del recinto y dio el tiempo suficiente al Gallego para alcanzarle. El mandoble desgarrador del mercenario partió hasta el aire de aquella sala y abrió en dos al aldeano haciendo despeñarse una marea de sangre y vísceras por el pavimento, dejando un tronco irreconocible donde momentos antes había una persona.

Yo continuaba estoicamente defendiendo mi posición pero la ausencia del Gallego se hizo sentir a la postre en el patio. Aunque había más de una docena de cadáveres sembrando el pavimento otro tanto había conseguido penetrar y hacerse fuerte... y más de ellos seguían derramándose sobre los muros, como el agua en los bordes del cántaro... No quedaba más opción que retirarse hasta la segunda línea de defensa. Agotando la última posta, Lorenzo mandó a uno de sus hombres a prender las mantas antes de que todos se retirasen al interior del recinto para defender las puertas.

La antorcha destinada a prender el aceite de las mantas cumplió su cometido y abrasó a cuantos se hallaban sobre la incendiaria trampa, que corrieron cual teas, dando alaridos de reo tratando en vano de sofocar las llamas. Al tiempo, el ariete doblegaba al fin los heroicos maderos del portón, que mucho habían soportando antes de quebrar. Sin embargo, los primeros osados se toparon con la muralla de llamas y las fauces de los cepos del abuelo que se llevaron algunos pies por delante.

Los defensores se apostaron tras las puertas que comunicaban el patio y desde allí contuvieron los ataques desde la distancia que les daban las astas de las lanzas. Pronto una nueva brecha en las defensas se hizo notar: Era la voz del Abuelo.

-¡¡En el tejado!! están abriendo un hueco en el tejado.- Un grupo de aldeanos había alcanzado los tejados desde algún edificio próximo y rompían la pizarra con la intención de abrirse paso al través.

Los primeros fueron abatidos con rapidez, aturdidos por la caída, entre las certeras puñaladas de Juana o las mordidas de Cenizo... pero pronto se hicieron necesarios los refuerzos. Un par de caballeros subieron para frenar la entrada de estos nuevos asaltantes y por segunda vez las defensas volvieron a

debilitarse. Una de las puertas, la que daba acceso al comedero cedió y penetraron en tropel aquellos ciegos aldeanos entablándose una lucha sin cuartel.

El abuelo se posicionó en el hueco de las escaleras disparando su arco con puntería mortífera y el Gallego, que había ayudado a don Antonio a asegurar la ventana, se apresuró dispuesto a multiplicar a golpes de su acero el número de enemigos que osara acercarse a él. Yo por mi parte continuaba manteniendo mi posición a duras penas; los empujones que absorbía me abrieron algunas viejas heridas que volvieron a manar sangre.

Pero la clave fue el Gallego y sus brazos de titán, que nada habrían de envidiar a los de Goliath... y justo cuando los defensores no pudieron evitar la invasión de enemigos y el salón se plagó de campesinos hambrientos de venganza, las salvajes acometidas del Gallego desequilibraron notablemente la contienda. Su hoja ciega desmembraba los cuerpos como una hoz afilada corta las espigas del trigo; de uno o dos lances. Bastaba apenas un solo barrido de aquel hierro inhumano para volver en seis lo que antes eran tres. Jamás había visto a nadie combatir con tanta furia, causar semejantes estragos... Nadie se atrevería a asegurar al ver el estado de sus víctimas que era obra de un solo hombre y de una sola espada, si bien parecían las legiones romanas quienes habían resurgido de sus tumbas para combatir a nuestro lado.

Poco a poco, entre el hierro demoledor del Gallego; la furia desatada del Navarro, que también traía lo suyo, la pericia del Caballero y los dardos de José desde las alturas, sumamos una veintena de muertos en apenas dos minutos. Aquello resultó suficiente incluso para aquella enloquecida horda. Con el pánico en el cuerpo y siendo conscientes de la veracidad de la profecía de aquella vieja, corrieron, almas en vilo, para no seguir sumando víctimas a aquella madrugada de locos.

El rugido de la turba que huía se fue alejando como un mal sueño, pero nosotros apenas si pudimos movernos del sitio, extenuados, mirando atónitos la carnicería que tanta locura desatada nos había conducido a consumir.

La sangre cubría una pulgada todo el suelo del comedor... las botas se pegaban a ella como a la sabia de los árboles. Cubiertos de cieno, sudor y sobre todo sangre, exhaustos... hincamos allí mismo armas y rodillas al suelo y rezamos todos juntos por las almas de aquellos condenados. Luego nos felicitamos por continuar vivos después de aquella dura prueba de impuesta por Dios.

La mañana se levantó con una niebla espesa que todo lo cubría y enturbiaba, como si Dios mismo se avergonzara de lo allí ocurrido y no permitiese que nadie contemplara la trascendencia del verdadero horror allí expuesto.

En silencio, apenas vivos, salimos arrastrando nuestras almas del infierno de Hornillos sin que nadie pretendiese detenernos. Apenas divisábamos figuras entre la niebla que agachaban la cabeza o se ocultaban de la vista y los llantos lastimeros de viudas y moribundos, amen de algún rezo piadoso. Allí dejamos aquel pueblo rumiando sus desgracias, víctima de sus propios miedos... Avanzamos hacia delante, nadie dirigió una mirada atrás... Hornillos quedaba en el pasado oscuro y nadie debía rescatarlo de allí.

El Pasado se hace Carne.

Tercera Jornada.

Hubo un tenso y prolongado silencio en la cálida sala que acogía mis narraciones. Incluso para mí, revivir la tragedia de Hornillos había resultado una notable experiencia que acabó empapando de sudor frente y manos, y reseca la garganta hasta volverla árida. Monsieur de Campopío tragaba saliva al culminar sus garabateos y dejaba escapar su aliento como sonoro suspiro de alivio. Incluso mi libertino anfitrión el Conde de Calegny, que conocía al detalle aquellas historias, bebía vino que regresara la humedad al gástrico. Aquel silencio hosco se extendió durante décadas antes de que nadie se atreviese a quebrarlo, pues una trivialidad hubiere sonado entonces como un insulto a la memoria de los muertos.

-¿Caminamos? Monsieur de Campopío, Monsieur de Santiago; hace una temperatura exquisita a estas horas, nos... abrirá el apetito.

Secundamos con un entusiasmo desmedido la propuesta del señor Conde; quizá las paredes de la elegante cámara de reuniones comenzaban a estrecharse y sentaría bien, no sólo para la inminente pitanza, también para refrescar ánimos y aliviar recuerdos.

Bajamos la estrecha escalera de caracol aún con el pellizco en el cuerpo pero apenas la refrescante brisa veraniega de aquella recién llegada anochecida nos acarició como una doncella animosa, mi curioso cronista recurrió de nuevo a nuestro viejo tema.

-¿Por fin llegaron Vuestras Mercedes a Itero?- yo le miré con estupor y me abstuve de silenciar una carcajada que dejó de bruces al toscano.

-Itero, mi buen amigo, era como un punto luminoso en la Eternidad; uno podía caminar interminablemente en su dirección que siempre parecía estar a igual distancia. Era como la Isla de San Barandán: una leyenda, que todo el mundo aseguraba haber visto pero que nadie había pisado, que aparecía y desaparecía a su voluntad. No, mi querido amigo, aún antes de Itero también hicimos alto para mayor desventura en Hontanas.

-¿Y ese Goliath? ¿Cuál fue su suerte?- La mención del bruto me rescató una nueva carcajada.

-¿Su suerte? Cuando todos le dábamos por muerto le encontramos en un apeadero del camino, dando buena cuenta de un conejo que no había guisado ni limpiado y se lo tragaba con pellejo y todo. O era tan simple que se pasó de largo del pueblo y calló roncando donde le encontró el sueño... o fue más listo que todos nosotros juntos. Ese era el misterio de Goliath.

-¿Qué sería de los Caballeros de Santiago?

-¡Los Caballeros!, Apenas marchamos de Hornillos se despidieron de nosotros y continuaron su camino. Estaban mucho más lozanos que Nos, pues no habían pasado la jornada anterior peleando contra el barro y la tormenta y además cada uno montaba un potranco recio y brioso; no como los nuestros, que los más caminábamos a pie si no en borrico como el Navarro.

-Nos veremos en Itero.- se despidió de ellos el Caballero Bustamante.

-En Itero, pues.- reiteró Lorenzo.- Que el Apóstol os asista, valientes. Hablaremos de Vs.Ms. doquiera que paremos y sabed que seréis bienvenidos siempre bajo techo del Apóstol.

Apenas se perdieron de la vista, Don Antonio, intrigado por aquella despedida aproximó el rucio a la altura del exultante albo del Chevalier.

-¿Habremos de verlos en Itero?- le comentó- ¿Le habéis confesado nuestros negocios?

-Muy al contrario Don Antonio; ellos han compartido los suyos conmigo... y os sorprenderá saber lo que yo sé. También viajan a Itero ¿Imagina V.M. con qué objeto? Presiento que en breve no guardaremos tan buenas relaciones con la orden.-

El Aguilar movió la cabeza en un gesto inequívoco de convicción.

- No me digáis; También buscan a ese charlatán.- El Chevalier asintió con la cabeza solemnemente.- Demonios, y al paso que cabalgan cuando alcancemos Itero habremos de preguntar por su tumba.

-Y ¿qué si lo matan ellos?- intervino el Navarro.- un problema que nos quitan.

-No tienen intención de matarlo, mi buen Imanol... deben prenderlo y llevarlo a Burgos; allí habrá de ser juzgado de practicar la brujería y lo condenarán por regicida. Fadrique cree que sus artes son la causa verdadera de la muerte de Alfonso y moverá cielo y tierra para convencer a jueces y plebeyos de que el difunto fue maldito, como su padre antes que él.

-Entiendo,- aseguró Don Antonio, atando los cabos del asunto. -La jugada es ciertamente hábil, hay que reconocer. Por un lado se mostrará como salvador de la memoria del difunto rey, al tiempo que dará a conocer a los cuatro vientos la historia de la maldición real minando los apoyos del Infante y fortaleciendo su propia posición... para ello ha encontrado el chivo expiatorio perfecto en ese infeliz.

-Perdonad, señor- se excusó el Navarro- pero ¿qué saca ese tal Fadrique de todo este negocio?

-¿No estáis en el mundo, Imanol?- le reprendió asombrado don Antonio- Don Fadrique es uno de los aspirantes a ceñirse la corona. El infante tiene pocos apoyos entre la nobleza, que a fin son quienes controlan las milicias; un bulo como el que tenemos entre manos le retiraría la confianza de muchos y lo alejaría definitivamente de quienes aún no se han posicionado... Nadie quiere estar en las filas de un rey condenado, más aún cuando suenan trompetas de guerra en Castilla; y Fadrique, no lo obviéis, Imanol, es el Gran Maestre de la Orden militar más poderosa y celebrada de estos reinos.

-Pur eso es, Navarro, que nosotros andemos en destas guisas...- intervino el Gallego -que si damos hierro al chivo ese, ni juicios, ni guerras, ni gaitas, ah.

-Ummm, Entiendo...- decía aquél mesándose el áspero mentón.

-Deberíamos abrir los ojos...- prestó atención de nuevo el Caballero- Nosotros somos los hombres de Pedro, y ya conocemos los movimientos de Fadrique. No entendería que los demás pretendientes dejaran que un adversario se hiciere demasiado fuerte, como puede ocurrir si menosprecia a Fadrique; aunque el peso de sus derechos hoy por hoy el menor de cuantos los reclamen. No tardarán en aparecer, mucho me temo, los hombres del resto...-

La idea de que aquellos nobles y valientes guerreros pronto, si no ya, se convirtieran en enemigos me desalentaba. Me encontraba en una encrucijada difícil de afrontar sin ninguna baja, puesto mi corazón estaba con Pedro, a quien sentía rey por derecho y legítimo sucesor de Alfonso; por otro lado mi devoción y mi alma estaban con Santiago Apóstol ruina del infiel y mi ideal de vida como ya he confesado en alguna ocasión, se veía reflejado en esa orden y esos hombres a los que hacía sólo horas llamaba camaradas y con los que en breve habría de cruzar aceros si Dios no mediaba en el asunto.

Las ya en extremo consumidas fuerzas medraron hasta sus más bajos límites conforme andaba la mañana... los bruscos vaivenes del cuello, que de cuando en cuando caían a lomos de la monta o el simple hecho de haber de caminar impedían de *facto* lo que de *natura* habría de ocurrir; que no era sino rendirse al sueño. La única que había podido sucumbir a él era Juana, esta vez alojada en la silla de montar tras el señor obispo, que dormía con la placidez de un niño apoyada en la espalda de don Antonio; éste, cabalgaba feliz, puesto la muchacha en su inconsciencia había dejado caer sus manos lánguidas que don Antonio, gentilmente había arropado bajo las suyas prendiendo con generosidad lo que, ilusa de ella, creía que era el tocón de la silla de montar; lo que le procuraba al señor obispo muchos placeres.

De esta guisa llegamos a la aldea de Hontanas, deshechos como si hubiésemos caminado durante meses; afortunadamente el tiempo, aunque no había mejorado de aspecto, si al menos se había guardado de descargar agua.

No pudimos evitar detenernos a la entrada del pueblo, a la espera, entiendo un tanto desviada, de encontrarnos con otro torrente de mierda desde las ventanas u otra turba de locos. Escuchamos desde un flanco el chirriar traqueteante de un carromato y nos volvimos, así hubiésemos visto al diablo, en dirección al sonido... Las dos mulas que remolcaban el carro pasaron junto a nosotros con su cansino tranco y esa mirada bobalicona e indolente, que tanto parecido encontraba yo con la de Goliath. El carretero nos saludó con amabilidad y continuó su marcha. Por fortuna todo parecía normal en Hontanas. Andábamos en aquella flojedad, ante si tirarnos al suelo y dormir así se vinieran encima los cielos o continuar, en ese caso hasta el *Finis Terrae*, si fuere necesario, cuando alguien nos lanzó una propuesta de difícil abstinencia.

-Eah, nobles señores, forasteros, caminantes... que tienen Vuestras Mercedes el ánimo fatigado y para eso hay cura en la venta de Garcinúñez; que tengo cordero sobre la leña y presto caliente agua para ablandar tanta roña. A precio discreto, questo es fonda para gentes sencillas.

Se trataba de un vecino pequeño y enjuto de pizpireta sonrisa y verbo acelerado que nos hablaba desde el umbral de una Venta que presumimos suya, de la que, cierto era, se escapaban vapores de carne tierna churruscándose sobre la brasa de encina.... El grupo entero se deshizo en un suspiro.

Goliath comenzó a olisquear así fuese *Cenizo* y masculló algo que supusimos una palabra enfilando con decisión dirección a la fonda sin pensarlo dos veces; bueno, claro es, en el supuesto caso de haber podido hacerlo.

El Chevalier se llevó las manos a la cabeza cuando vio las irrefrenables pretensiones del gigante y trató de sobreponerse a la tentación colocando deber sobre placer.

-Debemos continuar, sólo Dios sabe cuánta ventaja nos distancian esos caballeros.

-Al Carallo.- dijo el Gallego con el alma.- y apuesto por el baño y el corderiño.- y aquello sumó una oleada de protestas en contra de seguir camino.

-No podemos permitirnos ese retraso- argumentaba.- ¿Soy el único que lo entiende desta manera? Don Antonio, dígaselo usted.

-Así es, fieles vasallos, el Caballero resulta el único que lo entiende dexa manera; yo estoy con vosotros, con el pueblo.

El caballero asumió la derrota.

-Muy bien, faced lo que os plazca. Descansaremos y comeremos hasta la caída de la tarde; luego el que no coja carretera se baja deste carro.

Así las cosas nos arrastramos felices hacia el interior de la venta donde empezamos a alimentarnos de los vapores del asado y la madera que inundaban aquel recinto oscuro y de bajas techumbres. Estaba poco frecuentado, ya que estas fechas no eran las más propicias para los viajeros, asunto que sería de la urgente necesidad de clientes del bueno de Garcinúñez que había resuelto pescarlos lanzándoles anzuelos a modo de humos, a todo aquel que cruzase el umbral de la fonda. Sólo dos mesas más se poblaban de gentes, una la ocupaba un tipo sonriente vestido de cueros remendados que gritaba a los cuatro vientos



que era buhonero de caminos, charlatán de golosinas, tratante de remedios falaciosos, amuletos para crédulos y comerciante de mentiras; tipos estos que a más de uno, como sin duda he dejado evidenciar, nos rozaban en malas partes, ya me entiende el sentido. La otra mesa la ocupaba Goliath, que de nuevo miraba al infinito.

Acomodamos las posaderas en aquellos bancos corridos a la espera del asado de cordero y el vino de la tierra que habíamos pedido en ingentes cantidades. Fue servido presto y casi no pudimos contenernos como buenos cristianos a la bendición de la mesa que dirigió Don Antonio. Apenas el amén aún perduraba cuando ya los brazos se metieron hasta los codos entre la carne en busca de la pieza más jugosa con una voracidad que ya la quisieran los buitres para sí. Incluso don Antonio, antes más meticuloso en el comer, o el habitualmente peripuesto Caballero sucumbieron a las bajas formas. El único que a veces alejaba un tanto las manos de las escudillas donde descansaba la carne era el Abuelo, que con disimulo apartaba notables porciones para el noble *Cenizo*.

A pesar de que algo nos advertía que sumar a la mesa a Goliath no sería rentable ni para el estómago ni para la bolsa, no pudimos dejarle ahí solo mirándose a sí mismo, y después de algunos intentos fallidos logramos hacerle comprender que podía acompañarnos a la mesa. ¡A buenas horas! porque solo instantes después parecía que nosotros le acompañábamos a él. En cuanto aquella bestia comprendió que le dejábamos sitio en el yantar, se enfiló como una mula y por rapiñar su trozo, por encima de nosotros pasaría si fuera preciso o no nos hubiéramos apartado. Un trozo que por otra parte era toda una pierna de aquel cordero a la que propinaba dentelladas que dolían de verlo. Bueno, ya teníamos a Goliath con nosotros.

Un susto mayúsculo nos sobrevino cuando don Antonio al punto estuvo de marcharse al hoyo cuando se atragantó con un pequeño hueso que había caído en una de las jarras de vino. A duras penas le hicimos toser y escupir del gástrico aquella inexplicable cosa que nadie supo reconocer, ni aún el abuelo, versado en estas lides. Garcinúñez, apurado, se apresuró a conciliarse con don Antonio y pedir mil perdones pero el Navarro, con su bronco humor lo agarró antes. El Gallego y yo conociendo los prontos endemoniados del Navarro nos levantamos con él, entre otras, para controlarle las manos, que nunca sabía uno hasta dónde podían llegar cuando se las dejaba a su aire.

-A ver, Alvarfáñez o como demonios sea tu nombre, ¿Qué pretendías?, ¿Envenenarnos? Eh. A ver que diantres hechas tú al vino, pendejo. Voy a arrancarte los dedos uno a uno y dárselos al perro de mi compadre.- Tranquilizamos a Imanol, pues la tragedia podía haber ido a mayores, pero los humos de nuestro compañero valieron una invitación de la casa. -Eah..... siendo así el negocio.- decía el Navarro ahora interpretando su propio papel- ábrenos un par de lechoncitos, que aquí la mala bestia se ha tragado medio cordero.

Estábamos comentando lo rentable que esta vez nos habían salido las malas pulgas del Navarro cuando aquel buhonero de mesas atrás se aproximó a nuestra compañía. Se presentó como Domingo, vecino de Astorga, que hacía la ruta León-Burgos vendiendo artilugios y remedios varios; que tenía elixires para refrescar la garganta, -como si eso no lo hiciera mejor que nada un trago de caldo riojano-; algunos amuletillos y cachivaches para atraer la suerte... -como si aquella pudiere atraerse o espantarse como a una res- ; amén de unas dagas infieles de las más exquisita factura -como si el hierro del moro pudiere compararse con el acero de mi amada Toledo-.

Lo que le decía, mi querido Campopío, que el fulano se empeñaba en resultar agradable, pero nosotros, los más, no veíamos otra cosa que un estafador de viejas intentando vendernos baratijas, de ahí la ya famosa reacción del Navarro.

-¿Tendrían Sus Mercedes inconveniente en que me sumara a la mesa?- solicitó al fin, cuando suponía fecha ya su introducción.

-Pues mira que sí; le solté el Navarro aún caliente- Que no puedo hablar por mis compadres, pero a mí me sentaría del culo compartir banco con un puerco *maragato* mentiroso como Vuestra Merced.- Hubo un silencio frío, gélido... ártico. Aquel no tardó en coger la embestida.

-Bien, veo que no soy del agrado desta compañía.

-Vuestra Merced es un lince- le ironizó el otro.

Navarro sin duda había sido excesivo con aquel infeliz, pero lo cierto es que no andaba el horno caliente para aquellos bollos. Después de una noche agónica despedazando aldeanos consumidos por la

superchería nos llegaba aquel *maragato* asegurando que tenía remedios para el mal de ojo ...y, dígame, si no era para darle de castañas.

-¿Pero a qué tanto desprecio por aquel farsante?- me preguntaba intrigado mi cronista, quizá ante la distancia de la cultura y la idiosincrasia mientras paseábamos plácidamente por entre las crujiás del claustro a la luz de una hermosa luna blanca que alumbraba desde las alturas con su luz velada.

-No es extraño recelar de un *maragato*, pero no era aquel el motivo. Pronto entenderá que las cosas son exactamente como la gente dice que son; que si el río truena, agua lleva; y culpe V.M. de falacioso a quien le asegure que no existen los ángeles o las legiones infernales; que Lucifer maquina, y compra y vende almas como un vulgar tratante veneciano y que las meigas, haberlas, haylas; como aseguraba el Gallego, pues todos nosotros teníamos señales en la piel que podían corroborarlo, incluso antes de conocernos. Que los adoradores del demonio son muchos, algunos de comunión diaria, se lo digo yo, y la magia es cosa del diablo, por eso nunca sobrarán hogueras ni horcas. Que yo nada tengo con quienes trafican con huesos de gallina y dicen que es reliquia de San Daniel, directamente sacado de la tripa del león o que cortan paños de cualquier venta y con ellos hacen un centenar de escapularios de Santa Genoveva, pues aunque falacias, alimentan la piedad de los devotos y hacen depositar la Fe en las gracias y siervos de Dios. Mal no hacen alguno aunque alguien haya que comprenda que Santa Margarita hubo de tener seis brazos a juzgar del número de dedos incorruptos que deambulan por ahí. Pero quienes menudean con palabras mayores, con sortilegios de amores, con conjuros, amuletos y recetas exóticas no merecen, querido Giacoppo, sino el hierro o la sogá; que si saben lo que tratan entre manos es porque tienen relación con el Maligno y si no lo saben, castigo merecen por andar con fuego, que esas cosas acaban por caer en malas manos y luego alguien inocente es el que paga, que de eso se yo más que nadie.-

Las campanas de la capilla tocaban a misa de a diez, pagadas por Monsieur d'Guyane, secretario del Señor Conde a favor del alma de su difunta esposa, muerta de aquellas pestilencias que brotaran en dexos relatos de mi juventud y que aún se llevaban su tributo en la flor de la vida. Dejamos aquí nuestro relato y caminamos hacia la capilla donde todo el personal del castillo asistió a la solemne ceremonia, oficiada por el abad Leutrève, prior de los agustinos que mantenían la capilla. Tras las obligadas condolencias y al punto de dirigirnos al comedor, Monsieur de Campopío volvió a inferirme el tema ansioso de una conclusión que se resistía a llegar.

-Bueno, lo cierto es que pasamos el resto del día muy plácidamente. Tal y como prometió, el ventero puso a calentar agua con la que darnos un gozoso baño y pedimos adecentar las ropas que habían absorbido sangre como para alimentar otro cuerpo.

Monsieur de Bustamante fue el primero en disfrutar de baño y cabezada incluida, al término de la cual pidió le adquiriesen prendas que si bien nunca serían como las echadas al fuego, al menos que fueren de su talla. Limpio y estrenando paños decidió darse una vuelta por la aldea, a entonar unas letrillas de su cosecha, a lo que era aficionado y ver si se dejaba caer alguna moza, que no fue así.

El Abuelo, como ya resultaba una costumbre anunció que marcharía a descansar a la arboleda; como era obvio, *Cenizo* fue con él arrastrando los huesos de una enorme pata de cordero.

Yo me encontraba apesadumbrado con la indiferencia que prodigábamos con aquel gigantón estúpido de Goliath. Bien es cierto que luces, lo que se dice luces, no tenía; y por tener, menos aún tenía palabras... pero aquello estaba lejos de desanimarme en mi empeño de arrancarle conversación, cual fuere, a ese bruto capaz de zamparse un cordero en un amén.

Traté de alcanzarle mientras se dirigía hacia el granero, con la intención sabia de zambullirse entre la paja fresca y dormir del tirón lo que quedare de tarde; yo, aguantando como podía su paso descomunal trataba de sacarle conversación, sobre cómo estaba, dónde se había metido en Hornillos o si le había gustado el cordero de hacía un rato; y bien digo porque a poco que se lo había comido él solo. Se paró en seco llegado al pajar y yo aproveché para colocarme frente a él, -es un decir, claro; yo rascando el metro y medio con suerte alcanzaba al ombligo- y continué sin desmayo en mi pretendida misión de sonsacarle palabra. Aquél hizo un gesto extraño con la boca, un amago, interpreté yo, de querer decir algo. Le aguardé expectante pero lo que salió de aquel corpachón no fue una palabra... o conociéndole, tal vez sí; sino un eructo de padre muy señor mío que a punto estuvo de hacer prender toda aquella paja y convertir a Hontanas en una segunda Roma. Y si no me aparto capaz era de aplastarme cuando se dejó caer a plomo sobre la paja. Apenas se había postrado y ya iba roncado el hijoputa. A saber, que humillado y

oliendo a tripa me regresé por donde había venido maldiciendo mi suerte bárbara y jurándome que me arrancaría las uñas de los pies antes que tratar de negociar otra vez con aquel salvaje.

La posada tenía una habitación común donde algunos acabaron dejando repuestos, alforjas y sacos y como los camastros se disponían allí, quien no quisiera acompañar a Goliath entre el heno bien tenía que acomodarse en aquel lugar. Como el tal Domingo de Astorga estaba alojado en la venta, algunos de los nuestros se acabaron tropezando con él de nuevo. Aquél, aprovechando la agresiva ausencia del Navarro a quien yo ponía al corriente de mi aventura con Goliath mientras aguardábamos que rellenaran mi pellejo con vino de la casa, terminó por atraer algunos ojos curiosos y acabó mostrando su arsenal de cachivaches a buena parte del corral. Juana enseguida se enamoró de las hojas árabes; lo cierto es que bien valían las 22 doblas de oro que pedía por ellas, pues mal me cueste admitirlo eran pura artesanía. *Gumias*, me dijo después la bella judía que se llamaban, en fin, cortacuellos de hoja curva, como todo lo que hacen los moros, para entendernos nosotros.

De aquellas joyas que casi le cuestan la vida en Burgos, aquella morena de estirpe sólo conservaba veinte doblas, que además, raro en ella, parecían escocerle encima. Viendo que el *maragato* se resistía al regateo y que con él no había encantos que desplegar se volvió al Gallego.

-Eh, Hombretón... ¿vas a dejar que dos doblas de nada dejen a esta dama indefensa?- le susurró con esa voz de sirena con la que todo lo conseguía de los hombres y luego se colocó discretamente marcando su generoso busto y esperó hasta que las pupilas del Gallego acabaron por enredarse entre sus evidentes curvas.

-¿Indefensa, Vuecencia...?- ironizó el gallego. -¡Más indefensas están las Murallas de Cunstantinopla! -¿No os doy lástima? ¿Qué voy a hacer yo cuando no tenga un semental vigoroso como V.M. para protegerme...? yo soy menudita- le susurraba con un provocador contoneo mientras se acercaba al robusto mercenario para acabar apretando con fuerza los pechos endurecidos como piedra de afilar del Gallego. - ¡Esto es un hombre, Vive Dios! que seguro que con semejantes pechos quebráis nueces.- Menuda casualidad, él estaba punto de decir lo mismo de los de Juana. En fin, que comenzaba a tener los pensamientos agitados, aquel roble de tranquilo temperamento y pensó que mejor se desprendía de las doblas que dejarse sonsacar y acabar rascándose donde Santiago.

Hablando de Santiago, yo había acabado por echarme en un oscuro rincón de la posada, en uno de aquellos bancos corridos y allí dormí, puesto yo también me conocía y si aquel *maragato* se sobraba de listo bien podía liarse y acabar yo por robarle la fama de malas pulgas a mi buen amigo el Navarro, así que decidí curarme en salud y dejarlo estar, pero él en un lado y yo en otro...Pero no pudo ser.

Era ya tarde avanzada, cierto, y había descansado los fatigados músculos aunque mentiría si dijera que me encontraba como una rosa cargando heridas como las que señalaban mi torso. En éstas fue cuando el Navarro me despertó alarmado en compañía del Gallego. Pedimos algo de vino y remojado en aquel caldo que todo lo cura me contó que el Gallego aseguraba que aquel *maragato* no era tan inocente como aparentaba y que portaba artilugios delatadores in extremis de su vinculación con la brujería, que él mismo había visto con sus propios ojos; Que era tratante de brujos, seguro, y que en la ruta alimentaba de artículos a más de uno.

Los tres compartíamos nuestro insano odio por todo cuanto oliese a demoniaco y habida cuenta que pocas cosas lo son más que la magia y la brujería, aquel infeliz se estaba rifando el hierro en la garganta. Los tres también compartíamos nuestras experiencias inconfesables en esta materia que, probablemente muy de superficie, ya nos habíamos relatado unos a otros entre alguna que otra ronda de caldo, así que acudimos a ver cómo le dábamos cuchillo a ese bastardo sin levantar sospechas y sin que el resto de los nuestros se enterase, por aquello de dar explicaciones que nosotros asumíamos como verdades irrefutables... y que fueran otros, días ha, quieros encontrasen al fiambre con una trapería al cuello y que para entonces hicieren las preguntas.

-¿Así es que pretendían realmente darle muerte al buhonero?- comentó Monsieur de Campopío sin duda alarmado, deteniéndose a las puertas del patio de armas, justo ante la Torre del Homenaje.

-¡Pues claro que íbamos a darle hierro a ese canalla!- le espeté casi con enojo- Una paliza de muerte cuanto menos merecía por jugar con fuego, si es que dábamos el beneficio de la duda... pero no teníamos tiempo para menudencias; era más rápido meterle el cuchillo cuando cayese al sueño. Dejarle con lo suyo

era como abrir a un lobo la puerta del gallinero. Algún inocente acabaría sufriendo o peor aún, por sus acciones u omisiones.

Lo dicho, que en ello estábamos, decidiendo si metíamos en el negocio a los pechos de la Juana, que bien sabíamos, llevarían ese canalla a doquiera nosotros quisiéramos, cuando invité a mis amigos a planear aquel negocio fuera de la posada, por no despertar recelos, ya comprende, mientras el resto ultimaba el postrer descanso antes de marchar. Estaba por ver que *la Camacha* gustara de entrar en el asunto, aunque pocos ascos hacía ella a según qué cosas, pues también la Juana tenía lo suyo en estos temas. Y en ello estábamos cuando fue a torcerse todo...

Tres jinetes forasteros hicieron su entrada en aquella aldea perdida de Dios. Dos eran jóvenes y arrogantes, vestían con ropas de viaje aunque de extraordinaria calidad, portaban espadas al cinto y heráldica en las capas. Era un blasón que no me resultaba familiar, aunque yo de nobles alcurnias poco sabía y sé... salvo, por descontado está, el linaje y escudo de armas del Conde de Caleyngy- mentí por deferencia a mi anfitrión que sonrió ante mi descaro.

Se trataba de un escudo muy simple, sin compartimentar, apenas un gran campo de Gules sobre el que se alineaban seis doblas de oro en parejas de a dos, lo cual no me decía absolutamente nada.

Entraron en la posada sin devolvernos el saludo que amablemente les dedicamos... apenas una mirada altiva y un gesto de desprecio fue todo lo que salió de aquellos fulanos, aunque resultaba muy propio de los gentilhombres. Tras ellos caminaba un viejo vestido con librea de sirviente que casi se arrastraba por cada paso. En otro tiempo hubo de ser un hombre robusto aunque en aquel instante estaba consumido y aspecto tenía de haber vivido cien años. Quedó un momento sin aliento, y percatándome yo del asunto animé a mis compadres a tenderle una mano al anciano. Sorpresa la mía que el viejo no había perdido el aliento sino que me miraba como si hubiese visto a un muerto fuera de su tumba... y tal vez no resulte exagerada mi comparación.

-¿Está V.M. bien?- le dije al percatarme que temblaba como un crío asustado cuando llegué hasta él. Mis compañeros estaban atónitos. Él sólo decía con un hilo de voz.....Tú.....Tú..... y como si *Tú* hiciese referencia al mismo Belcebú se apresuró a escapar de mi presencia y entrar en la fonda todo lo aprisa que sus piernas enflaquecidas le permitían.

-¿Habéis visto eso?- dije aún sin creerlo. Ellos me corroboraron que no había sido una mera impresión mía.

-¿Qué le has dicho, Santiago?- me decía Navarro- Huía de ti como de la Peste.

-Yo nada, por el Apóstol, pero ese viejo ha visto algo en mí o me conoce de algo.

-O te ha confundido con otro.

-Buena guasa sería con lo que nos traemos encima que me carguen las deudas de otro.

Así que entramos con la intención de buscar fin a nuestras dudas y resolver el malentendido si es que alguno había. Ni pensábamos en cómo iban a discurrir los eventos en sólo unos minutos. El anciano había alcanzado a los dos jóvenes que ya se acomodaban en una mesa cuando penetramos en el umbral y llegamos a tiempo de ver cómo les susurraba algo al oído señalando con insistencia hacia nosotros, aunque mejor sería decir hacia mí. Entonces sin que nada más mediara entre tanto, aquellos hombres que acababan de llegar mutaron su rostro severo a un semblante hosco y serio, yo añadiría preñado de odio, y se levantaron enérgicos con intención de marcharse del lugar. Nosotros aguardamos obstruyendo la puerta. Era innegable que algo extraño ocurría y de allí no iba a salir nadie sin explicarlo, por mucho blasón que colgara de sus capas que uno tiene puesto un precio a su vida y nadie iba a venir a cobrarlo más barato.

-Perdonad, Noble Señor,- se anticipó el Navarro con toda la educación que tenía, que a ser sinceros no era mucha.- pero mi compadre cree que su sirviente le conoce o le ha confundido con alguien conocido. ¿Puede su paje aclarar esta cuestión?

-Aparta necio, no molestes con villanías, tenemos prisa.- eludió la respuesta, no a quien se dirigía Navarro, sino el segundo de ellos, unos pasos más retrasado y que llevaba al pobre anciano tan en volandas que se diría que más que ayudarlo a caminar lo cargaba preso.

-Por piedad, Señor- aventuré yo al mismo a quien se dirigió por primera vez el Navarro- es vital saber qué ha visto o a creído ver vuestro lacayo, debéis comprenderlo buen señor; una confusión podría buscarme la ruina.

-Apartad- dijo esta vez el aludido.- si no queréis que haga prevalecer mi condición de Sangre.-



DRAMATIS PERSONAE

Percibí claro que aquellos hombres ocultaban algo y que eludían nuestras preguntas. Aquello que ocultaban por fuerza me implicaba, si no directamente, al menos lo hacía si es que me confundían con otro; por eso me armé de valor. Plantar caras a hijos de la nobleza suele pagarse con precio desmedido, pero sabía que la cuestión pasaba de un simple malentendido y la obstinación arrogante de un noble... había más mucho más y todo ello me incumbía e incumbía de terceros a quienes viajaban conmigo...

-No lo entienden Sus Mercedes; nadie va a salir de aquí hasta que sepa que ocurre y quien pretenda lo contrario se marchará con los pies por delante.- Menos contundencia no habría hecho sino provocar la risa. Sólo de aquella manera podía tratar de intimidarles y arrancarles aquel negocio turbio donde no quisiera verme implicado.

-Habrase visto atrevimiento el de esta plebe- bramó el otro soltando de un zarandeo al viejo asistente que casi se desploma.- Abrid paso antes de alguien os dé el tratamiento que merecéis, escoria.

Aquí comprobé en carnes por vez primera hasta que punto aquellos hombres que desde hace unos días llamaba compañeros, con los que me había jugado los cuartos y a quienes ya debía la vida, estaban dispuestos a jugarse el todo por cubrirme la cara. Y el primero fue el Navarro, que a lengua y a cojones no había quien le aguantase el pulso.

-Mi compadre ha dicho que de aquí no sale ni Cristo- aseguró el Navarro inflando el pecho con los machos muy bien puestos- Y no sale ni Cristo, ¿Son sordas Vs. Ms.? Pues a aflojar la lengua o la única sangre que va a prevalecer será la que aquí se derrame y no apuesten Sus Mercedes por ello que después de treinta almas en una noche, arranco treinta y dos y me quedo tan pancho, como que soy Navarro. Y luego, desde la tumba, llamen Sus Mercedes al Santo Padre si quieren, que haga prevalecer su Sangre y lo que en gana le venga, ¿estamos?- y aprestó con las dos manos la lanza que hasta entonces apoyaba sobre su hombro. El segundo de ellos, a todas luces el más irritable acabó por mostrar los hierros y desenvainó su espada normanda del cinto.

-Ya me habéis cansado, perros. Voy a daros una lección que no olvidaréis.

-Detente Diego,- Advirtió el otro de los nobles. -Sabéis bien que no podemos dañarle.- Aquel desliz a causa de la angustia me despejó algunas de mis dudas y comencé a sospechar, pues en el fondo siempre pensé en ello, qué intereses les movían...

-Veamos si los gentilhombres tenéis la espada tan ligera como la lengua; comprobemos si lo más cerca que habéis tenido la muerte es en una ejecución pública.- y desnudé espada y cortacuellos listo para trabar acero si era necesario, que lo sería, aunque tras aquello me faltase mundo para esconderme. El pobre Garcinúñez se metió aterrado en las cocinas viendo el cariz que tomaban estos negocios, y la escasa clientela del local se pegó a las mesas o se metió bajo ellas. Olía a sangre.

-¡¡Santiago!! Envaina el acero. - Ordenó una voz conocida; era el Caballero Bustamante que hablaba desde la cima de las escaleras que conectaba la fonda con la cámara común. Al parecer el tumulto lo había alterado -No queremos problemas con la nobleza, amigo mío. Pide disculpas y deja que prosigan su camino.- Pero mi buen señor desconocía los verdaderos motivos, como ignoraba los problemas que se vendrían encima si aquellos dos abandonaban Hontanas.

-Pero ya tenemos problemas con la nobleza, señor- le respondí.- y que deje que marchen sólo nos traerá más.

-¿Ahora os llamáis Santiago? Esa sí es buena información. - comentó con un destello de malignidad el tal Diego, arma en diestra. En sus ojos podía divisarse un brillo insano... aquel tipo me conocía por otro nombre, o al menos sabía que Santiago no lo era... Aquello sólo podía tener una explicación.

-¿Quién sois y qué buscáis de mí?- le bramé.

El otro aprovechó la atención creada entre su compañero y yo para abrirse un hueco y colarse al través, logrando franquear el umbral que tapábamos, aunque el Navarro, que se andaba listo, utilizó el astíl de su arma para romperle el paso y mandarlo al suelo apenas salió a la calle. Todo aquello me distrajo los segundos necesarios para que el bastardo de Diego tirara a traición el acero intentando con ello ensartarme el gaznate; y hecho lo hubiera de no ser por las destrezas felinas del Gallego, que ya lo había visto venir en su mirada y aguardaba el movimiento para, de un preciso girar de aquel filo descomunal, abrirlo en dos si terciase. A pesar de las dimensiones de aquel acero sólo alcanzó para desviar la trayectoria de la espada enemiga y hacer caer de bruces al atacante. Aquello le llenó de ira y desató su lengua sin atenerse a las consecuencias.

-¡¡Morirás Santiago o como demonios te hagas llamar ahora!! Chillando y pidiendo clemencia como lo hizo tu madre, lo mismo que chillaba cuando la fornicamos toda la guarnición del castillo, uno tras otro. Aquellas palabras mataron la parte de mí que controla al animal que todos llevamos dentro, pero creo que encendió los ánimos de todos cuantos escucharon aquello.

Por Dios Salvador y el Crucificado; Por Santiago Apóstol, San Miguel y toda la Cohorte de Arcángeles, Por San Lorenzo, Santa Eugenia y Santa Bárbara Vírgenes ¡¡¡¿Qué execración acababa de escuchar?!!! ¡¡Mi madre era una Santa!! Si aquel bastardo apóstata de Dios que tenía por padre o cualquier otro le habían puesto una mano encima juro que bajare uno a uno todos los círculos infernales antes que dejarles con vida...

Tenía claro que hablaba con un cadáver, que aquel gusano moriría despedazado aquella noche sin importarme ulteriores consecuencias; que luego podría venir el aguacil y colgarme allí mismo o cortarme la cabeza de un tajo, que yo, primero me despacharía a gusto con el cretino a quien su apellido no le serviría de mucho contra mi espada. Con aquellas palabras me dio más poder que con ninguna otra cosa en el mundo... y no sólo a mí. Al escuchar aquello el Gallego, y Dios sabe que más vale no enfadar a este titán bíblico, se giró en redondo a buscar al compañero que se arrastraba bocabajo en dirección hacia fuera. Lo agarró con una sola mano y lo izó como si levantara un fajo de trigo; en pleno vuelo lo giró y estampó bocarriba sobre el pavimento... y allí quedó, con su manaza sobre el pecho del incauto a quien de nada valía el pataleo o los esfuerzos.

Diego el innoble ya se había lanzado sobre mí. Yo quería haberle abierto el vientre, destriparle sólo para contemplar su expresión cuando descubriese de qué color tenía las entrañas y luego darle una buena patada al saco de vísceras y reírme a pierna suelta al verle la cara descompuesta corriendo tras sus tripas... menudo espectáculo iba a ser aquel... pero la veteranía te marca con reacciones que ya no controlas si no es con espasmos instintivos y yo aún no le tenía cogidas las dimensiones a mi nueva arma, una espada larga de preciosa factura propiedad del Gallego como ya he comentado, más acostumbrado a mi vieja espada corta. Así que le tiré el hierro con todas las ganas y fui a atravesarle el pecho de parte a parte. Le ensarté como en un espetón. Y apuesto la lengua en una parrilla a que el muy cabrón estaba muerto antes de tocar el suelo privándome de disfrutar con su sufrimiento. Aún así, apenas si le di tiempo, pues en un movimiento que ya ni siquiera pensaba después de repetir hasta convertirlo en algo instintivo, me eché sobre él y le metí el corta cuellos hasta la madera, atravesándole la garganta y clavando el hierro un tramo en la apisonada tierra del local.

Ni aún entonces me percaté del caos que se había organizado en la Venta en cuestión de segundos y la desproporcionada respuesta que muchos de nuestros camaradas, ignorantes de cuanto allí había ocurrido desde el principio, pensaban que habíamos dado a dos hombres al servicio de un apellido ilustre. El mundo se les vino encima... pero aún habría más.

Lo que ocurrió con el Gallego ni aún hoy doy crédito. Le escuché decir.- aquí tienes al compinche, Santiago y éste hablará, Voto al Cielo.- Luego vi a Navarro llevarse las manos a la cabeza horrorizado como si aún quedaren cosas capaces de horrorizar a aquel veterano de mundo, y las había; Cuando salí al exterior encontré al Gallego ciego de rabia machacando con su mano desnuda el rostro de aquel infeliz.

Aquella maza templaria que tenía por puño deshacía en astillas aquel cráneo; y continuó triturando aquella cabeza mucho tiempo después de que el fulano hubiese muerto, hasta que no hubo huesos que pulverizar... y aquello que momentos antes era el rostro de un hombre, ahora parecía líquido. Qué habría visto y oído aquel coloso gallego de apacibles formas y simpático acento para desatar tan tremendas cóleras sobre un rostro, que a la postre ya tenía indefenso... Qué amenaza, que anatema o injuria vio o creyó ver aquel pedazo de pan del norte para desplegar tamañas iras y hacer con una cara lo que otros hacen con el hierro al rojo, ablandarla a golpes.

Se alzó con las facciones de aquel vecino pegadas en los nudillos y pasó al lado mío y del Navarro sin decir nada, volviendo al interior de la fonda y buscando con la mirada al viejo, quien al sentirse perseguido por aquel titán se apresuró a escabullirse hacia las cocinas.

Aquella situación se había escapado de las manos hacía un buen rato. Don Antonio y el Caballero no podían creer que hubiésemos llevado hasta la muerte lo que ellos suponían era una riña de cantina, en la que se habían visto implicados nada menos que Ricoshombres y plebeyos, siendo muertos los primeros. Hoy sé que la situación no podía haberse resuelto de otro modo, pero sin duda nos dejamos llevar por la tensión de ánimos que acumulábamos desde lo ocurrido en Hornillos. A esto, ese Domingo de Astorga no encontró mejor momento para dejarse ver que aquél, aún todo el asunto en ascuas. El Gallego se había perdido en las cocinas buscando al viejo y yo me disponía a seguirle, pues era el único que aún podía darme detalles de lo acontecido con aquellos hombres; sobre quienes eran en realidad y qué negocios

buscaban conmigo, si podía confirmar se trataban de los que yo ya sospechaba. En eso fue que salió el *maragato* dispuesto a poner pies en polvorosa antes de terminar trasquilado y henos aquí que recordamos de un soplo el negocio que le teníamos pendiente.

Era más que cierto que aquel desgraciado poco tenía que ver con aquellos nobles, que a más decir, sólo yo -y en tal asunto el Gallego- vinculábamos con la brujería; A decir verdades, para el común de los mortales aquellas muertes habían sido provocadas por una subida de soberbia que; liando, liando por ambas partes, terminó de las manos a los hierros y destos al hoyo con los dos desafortunados. Sin embargo, para mí había una conexión clara entre aquellos súbditos de diablo y el *maragato*, en tanto que ambos representaban lo mismo. Los unos, siervos devotos; el otro apenas un mercader ignorante pero no menos al servicio del Infierno; así que le lancé mis anatemas mezclándole en el asunto. Navarro que estaba cerca trató presto de prenderle.

Aquel quedó a medio descender del tramo de escaleras que unían ambas plantas, entre el Caballero, que aguardaba al borde del piso superior, aún turbado por cuanto discurría en derredor suyo y sin intenciones de decantarse *a priori* por apoyar o detractar nuestra empresa; y el Navarro, que ya iniciaba el ascenso de los escalones con la lanza dispuesta a frenar toda huida. Muerto de miedo se detuvo en seco y mientras suplicaba no morir aquella noche extrajo una bolsa verde rebosante de peso y de ella mostró algunas de las monedas en su interior.

-Tomad, no me matéis, tengo oro, tengo oro- decía sin poder evitar la aproximación del canalla de Navarro con muy malas intenciones en el rostro.- Es todo lo que tengo, todos mis beneficios, hay más de cien doblas aquí... es vuestro, es vuestro.

O el fulano interpretaba sin tacha el papel de víctima o realmente estaba cagado en las calzas, pues temblaba, y no era para menos, como aquel que ve cercano su final. El Navarro venía ciego y de un manotazo le desparramó la bolsa por el suelo... y cuál sería su sorpresa que de aquel pellejo no salieron doblas de oro, ni siquiera maravedíes de brillante plata, como sus ojos le habían testificado sólo hacía unos minutos, sino carbones negros que se deshicieron en polvo apenas tocar la madera del suelo. El rostro de aquel buhonero se volvió una máscara de espanto.

-¡¡Por la Virgen, que sois Brujo en verdad!!- bramó el Navarro ardiente de rabia y le tiró la punta de la lanza con ánimo de pincharle el vientre. El farsante de Domingo se quejó de dolor y calló hacia atrás. Navarro no tuvo duda de que el hierro había encontrado carne aunque aquél regresaba limpio. Sin embargo Domingo se revolvió y trató de arrastrarse a gatas para volver a subir, aunque fuese a cuatro manos, los tramos descendidos. Navarro, estupefacto, miró la punta de su lanza para comprobar si había algún problema con ella y desechando tal opción se aproximó hasta colocarse sobre él dispuesto a atravesarle de parte a parte, cual asado de Venta. Mi compadre volvió a tirarle la lanza y aquella vez comprobó perfectamente cómo la punta de su arma rebotaba inofensiva en la espalda del *maragato*. El Caballero también fue testigo del prodigio... ni siquiera una recia cota de malla hubiera obrado así. Aquello no podía ser otra cosa que hechicería demoníaca.

Domingo se volvió y gesticuló sus dedos de manera singular ante el rostro abstraído de su agresor... de pronto Navarro se retorció como un ebrio de taberna, de un lado a otro, nublada la vista, sin fuerza en los miembros y apenas sin poder balbucear palabra. Domingo aprovechó el trance para escapar escalones arriba y pasar junto al Caballero, que testigo de sus actos aún no había encontrado tiempo para asimilar lo visto. Apenas alcanzó el segundo piso, Domingo se tropezó con don Antonio que había vuelto arriba a coger sus cosas a la vista de lo raudo que, ante lo allí acaecido, habríamos de apurar la huida. El enconronazo le hizo caer los arreos al suelo.

-¡¡Se han vuelto locos!! ¡¡Están todos locos!!; Tengo que escapar de aquí.- le decía al Aguilar, que no se había enterado de nada, y desapareció buscando alguna ventana abierta. Navarro agarrándose cómo pudo y preso de terribles mareos y náuseas alcanzó también el piso alto, acabando sin saber cómo en brazos del Aguilar.

-¡Dios del Cielo!- le dijo al verle- ¡Qué mal aspecto tenéis, hijo! Y el Navarro antes de poder decir esta boca es mía soltó por ella y sobre el señor obispo el vino de la tierra, el cordero de la tarde, el queso de Hornillos, los garbanzos de Burgos y hasta las gachas de su infancia.

Yo había salido al exterior a la espera de hallar la ventana por la que aquel desgraciado quería precipitarse. También había visto lo que le había hecho al Navarro y ahora quería descargar sobre aquel personaje toda la rabia que atesoraba contra mi padre, a quien culpaba de todos mis males, puesto lo era. Saqué el cortacuellos y me juré que volvería con la lengua de aquel bastardo ensartado en él. Esperé a

buen recaudo a que se despeñara por la ventana, lo que el muy ciego hizo justo delante de mí y apenas se alzó de la generosa caída le tiré el hierro al cuello.

Jamás he fallado ese golpe; llevo doce años tirando el filo al mismo sitio y no hay nadie a quien yo haya buscado la garganta que aún camine... pero en concreto aquel infeliz ni lo vio venir. Debía haber sido un golpe limpio, hasta la madera, un ojal que le asomase al menos quince centímetros de acero por el otro lado. Pero aquél le rebotó en el gáznate como si fuese de mármol, y de la violencia de la acometida y la sorpresa por el desenlace me fui al suelo.

Domingo no se detuvo a decir amén y se escabulló cojeando calles arriba. Parecía que ya hubiere pasado lo peor cuando se encontró de frente, al doblar una esquina, con una estampa que aterrorizaría a cualquiera. El Chevalier de Bustamante le aguardaba a lomos de su flamante cabalgadura mientras le medía la distancia con su lanza de torneos. Le faltó tiempo para darse la vuelta y volver los pasos arrastrando su pierna herida con los ojos al punto de salirse de sus cuencas. Monsieur de Bustamante había acabado por comprender la veracidad de nuestras acusaciones tras lo visto con el pobre Navarro. No había alma cristiana capaz de hacer rebotar así una lanza, lo que le confirmó que aquel pazguato no era sino un aborrecible brujo estafador que bien merecía cuanto aquella noche le pasare. Tocó los cuartos de aquel espléndido corcel que arrancó a trotar por las empedradas calles de Hontananas al tiempo que su brazo hacía apuntar las notables dimensiones de la lanza al desesperado que corría ante sí... Quería comprobar si su poder también le salvaría de aquella acometida. Pero una cosa era la lanza corta del Navarro y otra muy distinta parar así como así la embestida a galope de una lanza de caballería. Pasó sobre él como una exhalación y llevóse un brazo de aquel infeliz así fuese una vulgar butifarra pinchado en el astil. El cuerpo sin alma del pobre Domingo quedó tendido sobre las piedras.

-Pero hay algo que no entiendo, Monsieur- me decía nuestro interesado cronista justo antes de acomodarse en la mesa, ya dispuesta y guarnecida de viandas que el Conde había mandado preparar para los tres.- Habéis hablado de que esos nobles de extraña heráldica eran adoradores del Diablo y a mí no me ha parecido ver evidencias de ello en vuestra narración; y además, ¿por qué mencionaron a vuestros progenitores, Monsieur? ¿Qué relación guardaban para V.M.?-

-Esa es la parte de la historia que también le adeudaba al resto de mis compadres- le confesé metiendo la nariz en el asado de perdices que nos aguardaban bien empitonadas en un espetón.- y también lo que esperaba confirmar de la boca de aquel viejo.

El Gallego lo tenía acorralado en el atestado recinto de las cocinas, entre los hornos y las viandas. Estaba fecho un ovillo en una esquina, muerto de miedo; por lo que mi recio amigo sólo se ocupó de vigilar que no iría a ninguna parte antes de que yo llegara; y lo hice en breve, con el mal cuerpo de creer que aquel malnacido de Domingo el Leonés me había burlado con una treta endiablada y dado esquinazo. Así que descargué con el viejo mi frustración contenida. Le prendí por las ropas y lo estrellé contra la pared amenazándole con el cortacuellos, que si no soltaba lengua ni el *Sancto Espírigo* evitaría que corriese la suerte de sus señores... pero no menos cierto fue que su respuesta quebró todos mis prejuicios.

-No me matéis, joven Malaquías; Soy José, José Sánchez, de Toledo... ¿no me recordáis?- mi mano se paralizó de inmediato- Era buen amigo de vuestra madre; oh, cielos la última vez que te vi, apenas si te había crecido la barba y ahora sois todo un hombre... ¿me conocéis ya? Vuestra madre os mandó venir a mi casa, aquella noche. De mi forja salió ese cuchillo con el que ahora me amenazáis la garganta, yo os lo di. Aquello me desarmó por completo y mi rabia y mi ira se licuaron como la sal en el agua. En ese momento entró don Antonio, seguido de Juana, porfiando de nuestra desmedida reacción y de sus terribles consecuencias, pero yo ni siquiera me percaté. El Gallego le exhortó a callar con un gesto y le conminó a presenciar la escena que se desarrollaba ante él.

-Mi nombre es Santiago, José, no volváis a llamarme de ninguna otra forma, y menos por el nombre de mi padre...

-Santiago...- repitió él sorprendido esbozando una cansada sonrisa en sus labios.- Claro, no podía ser de otra forma.

-No puede ser cierto lo que ven mis ojos...- le confesé dudando lo que tenía ante mí- No hace apenas diez años y parece que por vuestro pellejo hayan pasado siglos.

-El mal consume rápido...- dijo con voz quebrada.

-¿Quiénes eran esos bastardos? ¿mercenarios vestidos de nobles asalariados de mi padre?

-Son hombres de vuestro padre... el escudo que viste en sus capas es la heráldica de vuestro progenitor.- aquello me sonó a delirios de un loco.



DRAMATIS PERSONAE

-¿Hablamos de la misma persona? Por Dios, mi padre es un bastardo abjurador de Cristo, un maldito bribón de ciudad que no tiene dónde caerse muerto. No ha existido hombre más ruin y cruel en la historia, ningún otro hizo más méritos para el Infierno que él. Con gusto habría sido el primero en partirle los huesos en la picota de haber tenido esa oportunidad.

-Vuestro padre tenía malas yuntas; pero creo que de eso sabe V.M. más que yo, aunque era corrillo en todos los arrabales de Toledo. Era mala persona, como V.M. bien recuerda, un criminal sin escrúpulos que no dudó en abandonar a su familia para buscar su gloria; pero tampoco entonces os revelo nada que no sepáis.- aquellos recuerdos me envilecían la sangre como un veneno.

-Rece largo tiempo - le confesaba.- para que encontrara una muerte horrible allá donde estuviera.

-Pues nadie escuchó tus rezos, joven.... Santiago. Tu padre regresó y tenía viejas cuentas pendientes contigo.

-Ignoraba que fueran tantas como para mandarme mercenarios casi veinte años después.

-Ignoras muchas cosas, jovencito. Ante la noticia del regreso de tu padre, tu madre se apresuró en que abandonarás Toledo. Las levas de Alfonso para combatir a los infieles presagiaban mejor destino para ti que el que tu padre te tenía reservado. No es un secreto que tu padre coqueteaba con el Infierno.... por eso tu madre te dio su talismán contra el mal.... lo sé, porque ella misma me lo confesaría.- Por instinto me llevé la mano al pecho y toqué aquel desmesurado clavo herrumbroso que pendía de una cadena dorada de mi cuello.- Tu padre volvió con una fortuna y en compañía de hombres extraños, no sólo porque fueran extranjeros... Dijo que habían hallado un fabuloso tesoro de los moros enterrado en una cueva; y de la noche a la mañana se volvió un hombre poderoso en Toledo. Se hizo levantar un palacio, con sirvientes y soldados, y mandó confeccionar el escudo de armas que habéis visto. El oro vuelve decentes a quienes si él, no son más que canallas.

-¿Qué hay de mi madre? ¿Es cierto lo que ese gusano dijo de su suerte?- le pregunté casi con lágrimas en los ojos.

-Lo ignoro, joven Santiago. Lo último que supe es que tu padre la maltrataba conforme el tiempo pasaba y cada vez se tenían menos esperanzas de hallarte. Hasta tal punto fue así, que me rogó por auxilio la ayudase a escapar de Toledo. Accedí y esa fue mi ruina. Los hombres de tu padre nos detuvieron y la acusaron a ella de adulterio. Nada supe de su suerte. A mí me condonaría la deuda de sangre, en un gesto de piedad, comprando mi libertad para entregarme a esclavitud el resto de mis días.

He visto y he oído cosas horribles y he participado de graves crímenes que han condenado mi alma eternamente... pero a veces no puedo controlar mis impulsos como si el mismo demonio moviese mis manos y mi lengua.

Vuestro padre ha hecho un pacto con Satanás.... no hay oro que rescatara de los moros ni ninguna otra cosa, es la mano del demonio quien mueve los hilos en esta absurda tragedia, Santiago... pero su alianza no está sellada, Belcebú le exigió a su primogénito para culminar el matrimonio con el Infierno.... porque era un señalado.... porque en verdad, Santiago, gozas del favor del Apóstol justiciero.

Te doy un consejo, jovencito, hazte invisible.... escapa mientras puedas y hazte fuerte. Ahora tu padre es poderoso.... Hazte más poderoso con la Fe en Cristo y en Santiago... Ellos te darán la fuerza para acabar con Malaquías. Él representa una puerta de las tinieblas por la que el Mal acabará cruzando; una puerta que debe ser cerrada a toda costa.

El viejo acabó derrumbándose como si el esfuerzo de hablar hubiese consumido sus últimas fuerzas.... Había un silencio infinito entre las paredes de aquel recinto atestado de personas y olores. Nadie se atrevía a hablar... yo me encontraba aturdido por las revelaciones que acababa de escuchar. Entonces penetró por la puerta el Navarro urgiendo la necesidad de marcharnos, dijo que había recogido los cadáveres, incluyendo el de Domingo, muerto por el Caballero, quien nos aguardaba ya dispuesto.

Pedí entonces que me dejaran sólo con José, el herrero... y todos se marcharon poniendo en antecedentes al Navarro.

José gimoteaba como un crío, pero en su mirada había una lucidez cristalina y en su voz una solidez que sólo se encuentra en quienes tienen fe inquebrantable.

-Sabes lo que tienes que hacer conmigo ahora, ¿Verdad, Santiago? Que no te tiemble el pulso, pues.

Encontré a Garcinúñez en la alacena, enterrado entre las mantecas y tocinos, se cubrió el rostro cuando me vio meter la mano en la faltriquera, pensando que venía a darle hierro a él también. Pero le solté mi bolsa de maravedíes en las manos. No había mucho, pero era suficiente para lo que pretendía.

-Para misas por el alma de ese hombre...- le dije, refiriéndome a José, que yacía exánime apoyado a la pared.- Espero que nada trascienda de estos muros, buen Garcinúñez, tenéis una venta hermosa; muy buena comida... espero que nuestra próxima visita sea más cálida.... dependerá en buena medida de V.M.



El Navarro se encargó de pagar con el oro rapiñado a los hombres de mi padre una generosa suma que trascendía en mucho los costes dispendiados en la fonda.

Salí el último, todos me aguardaban con urgencia.

-Vámonos, Santiago... aún tenemos que alcanzar a José y a Cenizo- me apremiaba el Caballero. Incluso Goliath estaba listo para emprender camino. Al alcanzar a su altura, el Gallego me rodeó con sus brazos y me dio ánimos. Agradecí aquel gesto, por descontado la única brizna cálida de aquella fría anochecida.

Itero cada vez estaba más cerca, pero ahora más que nunca se alejaba de mi mente... caminé como un ciego durante mucho tiempo, esperando que nuestro destino llegase con la alborada sin que ninguna adversidad más ensombreciera nuestro horizonte, aunque tendía la certeza que la historia no había hecho más que comenzar.

Arde Itero Arde

Última Jornada.

Monsieur de Campopío me miraba absorto, a medio comer el muslo de aquella perdiz cuya carne se deshacía en la boca con una sazón de pimienta y canela algo exagerada y que me recordaba el hacer de la cocina de los príncipes de Granada, aunque eso sea asunto de otra historia. Nuestro interesado cronista paladeaba aún mi postrer comentario en la mente, al tiempo que en su boca se paseaba de un lado a otro el generoso bocado de ave sin decidirse a entrar.

-Beba Su Merced abundante, que el caldo es lo mejor que reposa en mi bodega.- aseguraba el señor conde, más pendiente de aquel tránsito difícil que de mis historias. El toscano decidió al fin prender la copa y apurar de un solo trago el soberbio licor, y con él, dar fin a aquel trance. Monsieur de Calegny me sonrió complacido.

-¿Quiere que continúe, monsieur?- solicité de mi audiencia.

-¡Por favor!- respondió diligente a media voz nuestro invitado. Pero yo no me quedaba tranquilo robándole minutos a aquella sabrosa perdiz y aguardé a que mis oyentes hincaran de nuevo el diente a la carne.

-Delicioso el asado, Monsieur.- aseguré a nuestro anfitrión.- transmita mi más sincera felicitación en las cocinas.

-Algo especiado para mi gusto, pero delicioso, con todo.- corroboraría nuestro cronista con la boca henchida de manjar.

-Felicitaré de parte de Vuestras Mercedes a Solaimán.- anunció el señor Conde.- Estará encantado de recibir tan distinguidos elogios... Habitualmente sólo encuentra los míos... Entre estos muros son poco apreciados los manjares de los moros.

-¿Tiene, monsieur, un cocinero infiel?- pareció asombrado el erudito de la Toscana.

-Un paladar exigente agradece notas de color en la cocina, aunque a veces el estómago no sea de tan ligera opinión.- Todos sonreímos ante el comentario. A pesar de lo dicho, monsieur de Campopío no parecía tan disgustado con la idea como habría sido lógico deducir de su comentario y regresó enseguida los dientes a la perdiz a la que desgarró otra poderosa dentellada, como si aquella fuese su última cena.

-¿Al fin Itero?- me sonsacó el tema, esta vez casi diría con algo de sorna.

-Itero, al fin- le confirmé yo, sonrisa dibujada ante la taimada burla del estudioso.- aunque antes pasamos por Castrojeriz, apenas a unas millas del camino desde Hontanas, donde hicimos el resto de la noche, pues el cuerpo no daba para más... así viniesen los guardacaminos del rey y nos cargasen de grillos allí mismo.

La noche nos sirvió para hacer un merecido paréntesis a lo ocurrido y levantamos con morral y fuerzas nuevas, que no repuestas, pues ésta sólo vendrían después de muchas noches apacibles como la que pasamos en aquel pueblo. Agradecemos, con todo, entrar y salir de una población sin que nada ni nadie nos perturbara, ninguno recibiese ni heridas o noticias de esas que matan, o hubiese cadáveres de por medio.- Aquello recordó a nuestro cronista una vieja historia que el asado había enterrado en su memoria.

-¿Qué hicieron Sus Mercedes con los cuerpos de aquellos hombres que les atacaron en Hontanas?- quiso saber, entonces, el Campopío.

-¿Qué podíamos hacer? ¿Darles cristiana sepultura a aquellos bastardos?, No, claro que no... Sólo el pobre José descansó bajo la tierra amparado por la santa cruz. Al resto cortamos sus cabezas y las enterramos, para que ni los buitres se alimentaran de sus ojos y para que nadie pudiera reconocerlos, llegado el caso. Dejamos sus cuerpos a los lobos que son las bestias del demonio, que ellos dieran buena cuenta de sus entrañas. Les despojamos de todo cuanto nos pudiera ser útil: dinero, armas, arreos y jacas; y quemamos sus ropas y con ellas ardió aquel blasón impío que mi padre había conseguido por sus pactos con el infierno.

Lo dicho, que partimos de Castrojeriz al alba, sin nada que lamentar de nuestro paso por la villa y sin que la villa o sus habitantes lamentasen nuestro paso; que a lo visto en las jornadas anteriores tampoco era nada. No obstante, antes de que la sombra de sus perfiles angulosos se perdiera tras nosotros, nos topamos con una visión dantesca...

Era una procesión de muertos en vida, una caravana que hacía el camino inverso al que nosotros llevábamos, en dirección a la villa que nos aprestábamos a abandonar. Una legión de enfermos comidos por la lepra avanzaba a paso tardo y renqueante encerrados como bestias en carromatos que no eran acaso sino jaulas rodantes. En ellas, jirones de carne que parecían hombres aullaban y se retorcían como cadáveres fuera de su lecho... El mal estaba muy extendido y de muchos no quedaban sino los huesos pegados a aquella carne macilenta y llena de terribles pupas que sembraban su pellejo. Los rostros parecían los despojos de una cena de buitres y cuervos a medio concluir. Faltábanles orejas y narices; había huecos negros y pustulentos donde antaño ojos, y muñones donde antaño brazos o piernas. Aullaban y vociferaban como reos desollados, ya no de dolor, sino de haber perdido el juicio. El hedor, aún en la distancia, era insoportable.

Venían conducidos con mano resignada por hermanos de la orden de San Antón, si la memoria no me falla y los hábitos no confundo. No pudimos menos que apartarnos del camino para evitar tan lamentable calvario y rezar por los enfermos.

El Caballero de Bustamante, haciendo honor a su alma pía, avanzó con su corcel deslumbrante hasta la mortificada procesión y, siguiendo su agónico tránsito, ofreció agua a los moribundos.

Los hermanos agradecieron el gesto y repartieron el líquido que se consumió completo. Contaron entonces al Caballero que aquellas almas de Dios padecían el Mal de San Antón, una lepra aderezada de altísimas fiebres que volvía a los hombres despojos aullantes sin esperanza ni remedio. Viajaban a Castrojeriz donde se levantaba un santuario, que aún era visible en la lejanía, a pedir por sus almas a San Antonio, que era alivio de aquellos males; porque nada salvaría ya aquellos hombres sino la piedad y la oración. Ofrecieronle al Caballero, entonces, un talismán; una medalla del santo que bendijeron allí mismo y que con nuestro devoto amigo se apresuró a besar y guardar entre sus ropas antes de regresarse hacia nosotros.

Sin embargo, antes de que aquella lamentable exposición de cadáveres completara su cansino avance ante nosotros, una de aquellas figuras, una a quien la voracidad del mal había privado ya de ojos, orejas y todo cuanto hace reconocible a un hombre, se alzó, así pudiese vernos y oírnos, y nos lanzó una inquietante advertencia que parecía dictada para nosotros.

Nos instó por piedad a Cristo a que desistiéramos de nuestros negocios, que males sin nombre nos aguardarían de desoír sus ruegos... No dio ningún nombre, ningún otro fundamento con el que pudiéramos asegurar que sabía a dónde nos dirigíamos y qué negocios eran los nuestros que tan funestos presagios alimentaban,... apenas si era otro mas de aquellos alaridos de cuantos como él barbotaban perdido el juicio... pero sus palabras se clavaron en nuestra alma como saetas emponzoñadas y no pudimos evitar sentir el mal agüero posarse sobre nuestras espaldas, como si una sombra tenebrosa cruzase ante nosotros y fijare sus ojos en Nos.

-¡Pardiéz que juraría que ese loco podía vernos!- aseguraba el Navarro, ya después de iniciado el camino y aún con la idea en la sesera. Juana le apoyaba en aquello... en el fondo del alma lo hacíamos todos.

-Sin ojos, ni oídos, ¡Por los Clavos, Navarro! Son las divagaciones febriles de un enfermo. V.M. no diría cosas distintas si sufrierais como él.- trataba de convencer el Caballero, intentando ante todo ser pragmático y disimulando su propio resquemor.

-Y alcanzamos Itero, al fin, apenas caída la media mañana.- anuncié con gozo y media sonrisa a mi ansioso cronista.- Cruzamos primero los campos de labor en el valle que baña el Pisuerga, con los hombres en plenas faenas y pronto la silueta inolvidable del esquivo pueblo estuvo frente a Nos. Cruzamos el cristalino caudal del río por el puente que llamaban Fitero y enfilamos en dirección a aquel reducido enclave, perdido de Dios, que resultó ser poco más que una aldea de casas diseminadas.

Dos edificios destacaban de aquel enjambre de hogares sin orden, apenas alineados al Camino de Compostela... Itero, como os aseguro, no era muy grande. Con poco de esfuerzo el vecino Castrojeriz podía doblarlo de tamaño y habitantes con mucha facilidad. Confieso que casi vaticinábamos encontrarnos con las puertas de bronce que dicen cierran la entrada en el Cielo después del calvario para llegar a tan insignificante villorio. Dos edificios, digo, sobresalían en aquella esperada visión... uno, el Hospital de San Juan, regentado por caballeros de esa orden, los de San Juan, o los Hospitalarios, como otros los conocen, por aquello de su vocación asistencial a enfermos y moribundos. Tenía notables parecidos con el albergue de peregrinos de Hornillos, que en tan mala hora fuimos a conocer; y se trataba, como aquél, de un caserón grande de doble planta y dos aguas de pizarra, que le hacía asomar por entre la media de negros tejados...

El otro era un bastión de piedra que dominaba la villa desde la zona más alta y agreste de la colina donde se asienta la villa y que en otro tiempo fue morada de los Templarios, según los que más entendían del asunto.

Como un tirano inalterable y sombrío... Era un Burj, que llaman los moros, apenas una gran torre del homenaje con un antepecho de muralla al que habían levantado dos torreones de defensa flanqueando el protón levadizo, que ni siquiera formaban una maltrecha barbacana. Miraba solemne desde su atalaya el devenir de los mortales, imperturbable, con un rasgo de oscura y callada melancolía aquella mañana fría y gris de invierno, con la muda autoridad de todas las fortalezas, con su mismo espíritu inabitable, eterno... como un Dios de piedra a cuyos pies se extiende el mundo.

Recuerdo que el comentario de su estructura, de su identificación con aquellos caballeros del Templo rodeados ya de áurica leyenda y tenebroso folklore popular, suscitó algunos comentarios por nuestra parte que el lúgubre tañir de unas campanas volvió a hundir en el silencio. Era la iglesia local que llamaba a la oración. Después de algún cruce de miradas decidimos, apenas sin palabras, ponernos en paz con Dios y asistir a aquella misa de a diez que con insistente llamada se nos anunciaba.

La ermita era pequeña y antigua, y en su interior apenas si cabrían los vecinos del lugar si algún día decidieran ir todos a cumplir sus obligaciones con Dios. Los hombres, todos en sus labores no podían asistir a la oración, apenas iban los viejos y algunos niños... Sobre todo acudían al reclamo del campanario las mujeres. Éstas nos miraban con asombro mientras nos aproximábamos al pórtico de entrada... cierto era que no hacía falta ser un vecino de aquellos lares de Burgos para detenerse a contemplar el variopinto aspecto de aquel grupo de bastardos que se aproximaba, furcia incluida. Muchas de las miradas se las ganaba nuestro apuesto caballero, que no hacía ascos desplegando su mejor e impoluta sonrisa de bella y perfecta dentadura, -había que ver la boca del Navarro, o la mía ¡Valga el Cielo! para entender en toda su dimensión lo que digo.- ante aquel cortejo de pundonorosas admiradoras, algunas de ellas de vestir santos desde la edad de merecer, se lo digo yo. Nunca sabíamos cuando las habilidades amorosas de nuestro afamado galán nos iban a sacar de apuros, así que todos le dejábamos hacer.

Escuchamos el encendido sermón del padre Julián con la constricción merecida, y el resto del sacramento en el bello latín de los Santos y los hombres cultos, que a nosotros apenas si nos llegaba para algunas respuestas que afloraban más por repetición que por conocimiento. Sólo don Antonio parecía adentrarse en el mensaje sacro del Misterio, con sus ojos cerrados, en obvia conexión con Dios, puesto me niego a reconocer, como aseguraba siempre guasón el Navarro, que el señor Obispo roncase durante el Oficio.

Terminado pues el servicio, generosamente cumplido con Dios y con el cepillo, abordamos al sacerdote para que nos pusiera en cuenta de alguna reciente información sobre la villa y los últimos

sucesos destacados. Por desgracia el padre Julián apenas si llevaba unos meses al cargo de la comunidad tras el fallecimiento del antiguo párroco, el padre Nicanor, muerto en la muy venerable ancianidad de los noventa y un años.

De él supimos que la señora del lugar era una tal Doña Elvira de Lurrea, que vivía sola, prácticamente en un exilio personal, en el castillo que antes captara nuestras atenciones y de la que el pueblo no guardaba muchas simpatías a causa de su trato distante, casi inexistente y de cierta truculenta historia que no nos supo precisar de la que ella era protagonista.

Nada sabía de nuestro hombre aunque sí, al calor de algunas confesiones, de una mujer que vivía en pecado vendiendo su cuerpo en el pueblo; aunque tampoco podía facilitarnos más detalles sin violar el secreto de confesión contraído con su feligresía. Supusimos que se trataba de Sara, la manceba que había venido a buscar el bruto de Goliath. Sobre la llegada de los Caballeros de Santiago pudo decirnos que aún se encontraban en Itero, alojados en el Hospital de San Juan; y de esta manera supimos que aún no habían logrado culminar sus objetivos... y eso se antojaba bueno para los nuestros. Le dimos las gracias y nos dispusimos a buscar ración y camastro donde planificar nuestros siguientes movimientos. Trabajo nos costó convencer a Goliath de que primero habíamos de ubicarnos y luego, si así parecía lo más conveniente, buscar a la disoluta Sara, que no iba a moverse tampoco de allí.

Así llegamos hasta la venta de la Abundia, Una vecina viuda de las hechuras de una mula, madre de doce criaturas que regentaba un negocio en las proximidades del Pisuerga. La fonda era una pocilga cuajada de cucarachas como muchas de las que siembran los caminos, pero hacía hambre y servían buen vino. De hecho, a riesgo de molestar a nuestro noble anfitrión, el mejor vino de todos los Reinos Cristianos se encuentra en la región del Duero.

La moza en cuestión era de generosas redondeces y tenía pechos rebosantes capaces de tumbar a un hombre. Nos sirvió un queso de oveja añejo, para abrir boca y comenzó a preparar un guiso de migas con bacalao que prometía quitar el sentido.

El del Navarro; el sentido, ya me entiende, hacía rato que se perdía entre las abundantes carnes de la Abundia y apenas si prestaba atención a los planes que se discutían entre trago de vino y mordida de queso.

-Así me gustan a mí las mozas- decía con la boca llena y los ojos aviesos.- como las de mi pueblo... que si los moros tuvieran hembras como estas no necesitarían casarse con cuatro.- y bien cierto era que aquella hacía por cuatro de lo bien servida de carnes que estaba. Apenas se dejó caer la Abundia por nuestra mesa se lanzó el Navarro con su habitual descaro.

-Ea, esas carnes magras, señora, que están para comerlas a manos llenas. Que a poco de tiempo y algo de licencia por su parte le borraba yo dexos duelos del rostro.- La mujer le asesinó en vida con la mirada y dejó caer las jarras sobre la mesa con hosquedad, al tiempo que asomaba una sonrisa por nuestros rostros ante las flacas destrezas con las que el Navarro quería quitarle la fama al Caballero.

-Ande y vaya con las monsergas a su santa madre.- le espetó aquella.- y no falte a la memoria de mi Paco sino quiere salir escaldado de mi venta.-

Aquello pareció sonarle a victoria a nuestro sutil camarada que nos regaló el siguiente comentario apenas marchada la mesonera.

-Eso es una mujer de verdad, ¡Vive Dios!, de las que hay que domar antes de montar...-

-Yo la herraría y marcaría antes, buen Imanol, que uno nunca sabe cómo va a salir la yegua ajena.- comentó con ironía el Caballero.

-Peores plazas hemos tomado don Íñigo.- le replicaría aquél.

-Hablad por vos, mi buen amigo, hablad sólo por vos...-

Si era o no oportuno presentarnos en el Hospital y saludar a nuestros antiguos conocidos, ahora adversarios, hermanos de Santiago, centró la mayoría de nuestra charla. También, si primero atábamos el asunto de la Sara o lo dejábamos para después de resuelto lo del charlatán. Goliath nos apremiaba apenas desplegando monosílabos a coger a la Sara y luego Dios daría... Sólo entonces supimos, después de tres días de viaje, que además de comer aquel bicho también hablaba.

A esto que la Abundia se regresó con las migas dispuestas, y aquí que atacó de nuevo el Navarro con alguna otra burrada que ya no recuerdo. Aquella, que no aguardó la tercera cornada de nuestro bravo semental, agarró la paleta y amenazándole con ella le persiguió por toda la venta hasta caer rendida, ante las carcajadas del resto del personal. Tan cómico fue el asunto que la tabernera acabaría sentada acompañándonos a la mesa.

-Pues no será que el cabrón deslenguado éste- comentaba entre las sonrisas que acabó arrancando el lascivo comportamiento del Navarro- al final me ha levantado los colores.

-Ay señora mía si lo le dijere lo que tengo levantado desde que la vi. Un chorizo de cantimpalo de mi tierra que ya no me cabe en los calzones.

Aquel despropósito bien valía las carcajadas que suscitaba, y tiempo agradecemos aquellos comentarios que tanto alegraron un día que iba a entristecerse en breve.

Ya sentada, colores en el rostro y algo picantona, la Abundia aflojó la lengua como cualquiera otra mujer.

De la Sara nos dijo que era una zorra de cuidado que vivía en una destartalada casucha a las afueras, ejerciendo su relajada vida para gozo de los maridos del pueblo que ya no habían que caminar una jornada para desfogarse con las mancebas de Castrojeriz. Sobre el charlatán de Adelelmo nos auguró una tragedia, puesto había sido requerido por sus servicios por Doña Elvira.

No tuvo tapujos para contarnos de las palabrerías y engatusos con los que había seducido a muchos incautos, incluso a un idiota de la zona con aspiraciones de juglar que compuso en aquella misma mesa donde ahora nos despachábamos las migas unas letrillas graciosas que pretensiones tenía de ir a cantar a la capital. Se mofó a placer cuando se enteró de la suerte de aquel desventurado... pero lo mejor lo tenía reservado para la Señora misma.

-Dicen que antaño era hermosa y que gozó de muchos pretendientes de alto renombre hasta que unas viruelas le picaron la cara.- nos confesaba baja la voz como si alguien pudiera escucharnos- Entonces se enclaustró en su castillo como una monja en busca de un remedio milagroso que le volviese la belleza perdida. Nunca sale de sus dominios... apenas manda a alguno de sus siervos o guardas por vituallas que a veces se demoran durante meses... Dicen las malas lenguas que se cubre el rostro con una máscara de oro puro para que nadie pueda ver su fealdad... Eso ya lo contaba mi madre, que nos asustaba con ella por las noches.

Muchos han sido los sanadores, milagreros y brujos que han pasado por sus dominios sin que ninguno regresara.- continuaba con la misma expectación- Al último lo desfiguró antes de quemarlo vivo en la plaza como a un chicharrón, con leña verde, para que tardase más en consumirse y prolongar así el tormento... Así que si Vs.Ms. buscan a ese agorero, no lo hallarán a menos que bajen al infierno a por él; que si aún no está allí, pronto lo estará.

Seguimos sonsacando información a la Abundia, sobre la guardia y las costumbres de la Señora y en eso dejé a mis compadres antes de insistirles en que quería regresarme a la iglesia a poner mi alma en paz con Dios.

Apenas si había tenido oportunidad de congraciar mi alma desde la salida de Burgos y tras los sucesos de aquellos tres días pesaban en mi conciencia penas tan grandes que sólo la absolución de un sacerdote condonaría en algo mis males. Aproveché el escaso uso del confesionario para abordar al padre Julián y postrarme ante él. No me privé de narrarle los hechos en Hornillos y los sucesos ocurridos en Hontanas con tantos pelos y señales como recordaba... y si aún están frescos en mi memoria, como si de ayer fuesen, imagine, monsieur, cómo los narré entonces.

Conmocionado pero enriquecido por mi sincero arrepentimiento, el padre Julián me dio la absolución y me invitó con sinceridad, pasado el trago, a acompañarle en el cocido de garbanzos que iba a dispensarse en breve. Yo me excusé anunciándole que ya habíamos dado cuenta de un buen yantar donde la Abundia, pero no pude perdonarle la invitación a una botella de vino de la tierra.

De vuelta a la taberna, encontré a mis compañeros que habían decidido, a pesar de las insistencias de Goliath, hacer una visita a los Caballeros de Santiago alojados en el Hospital y de paso que por allí andábamos, revisar nuestros vendajes en las heridas. Si aquellos hombres permanecían en la villa es porque tampoco ellos habían tenido muchas fortunas con la esquivia señora y era probable que

necesitaríamos sus espadas si la única opción de alcanzar a nuestro hombre pasaba por tomar a la fuerza aquel fortín.

Lorenzo y sus hombres nos recibieron como a héroes en las dependencias de aquel albergue que tanto recordaba a ese otro en cuyo interior sobrevivimos gracias al coraje de mis compadres y no menos al hierro del Gallego. Volver a verles en un escenario tan similar casi nos transportó noches atrás, de vuelta a aquel infierno.

Aseguraron, como ya sabíamos, que el tal Adelelmo se encontraba en poder de doña Elvira de Lurrea, quien se había negado a recibirles, asunto que había encontrado los enojos de aquellos nobles caballeros.

-Es un atrevimiento mayúsculo obstaculizar la labor de la Orden de Santiago.- rumiaba Lorenzo.- y una falta grave de desconsideración para lo que nuestros votos significan. No vamos a permitir que el descaro de una mujer arrogante nos impida cumplir con nuestro deber ante Dios y ante la Orden. Adelelmo será juzgado y condenado, si así se estima, aunque tengamos que tomar al asalto ese bastión.

Con ese cariz el negocio, y siempre propuesto como una obra de altruismo; por pagar de vuelta lo que ellos habían pagado por nosotros en Hornillos, pusimos nuestras vidas y aceros a su servicio... por si necesitaban algunas destrezas de más para coronar con éxito esta empresa. Lorenzo y sus bravos compañeros aceptaron gozosos aquella proposición, no en vano ya habían probado en carnes lo que el acero del Gallego, la furia del Navarro o la lanza del Caballero eran capaces de hacer. Y así quedó redondeado el negocio. No obstante les rogamos dispensarnos pues nuestro amigo Goliath, a quien ellos no conocían, tenía aún asuntos que tratar en la villa e íbamos a acompañarle. Acordamos volvernos a reunir antes de la anochecida.

Apenas fuimos a salir del hospital las rodillas del Caballero flaquearon y aquél dio con los huesos en el suelo. Nos apresuramos a recogerle y él se excusó achacando sus descoordinación al cansancio acumulado; sin embargo un cruce de miradas que nadie descubrió entre nuestro protagonista y don Antonio rescató una vieja polémica entre ellos... El Caballero no tenía motivos para creer que aquella inexplicable falta de fuerzas fuese causa del mal de la Peste, que podría haberla contraído de aquél reo en Hornillos; ni don Antonio las certezas de que así fuese... pero lo cierto es que el funesto aviso estaba lanzado y podía ser que cuando se evidenciase sin reservas, aquel demoníaco mal se hubiese cebado ya con el resto de nosotros.

La casa donde la Abundia nos aseguraba que la Sara vendía sus carnes era poco menos que un tapial al punto del desmorone. Apenas si nos habíamos situado frente a la desvencijada puerta cuando, sin mediar palabra, Goliath alcanzó el umbral y sacudió en aquél dos golpes que zarandearon los cimientos de aquella choza e hicieron saltar algunas costras de cal de las paredes. Abrió la madera un tipo pequeño de barba montaraz y aspecto de matón que apenas si rebuznó alguna osadía antes de que el gigante le apartase de un empujón desganado devolviéndolo de nuevo a las sombras en las que se sumía el interior. Agachando su enorme testa para pasar bajo el dintel, Goliath entró en el maltrecho recinto. Apenas sin tiempo para reaccionar y temiendo dejar a aquel troglodita a sus anchas, penetramos tras él.

El caballero Bustamante, Navarro y yo fuimos los más rápidos... Sara estaba acompañada en aquella casa que ni siquiera las cucarachas hubieran llamado hogar. Apenas un camastro vencido, una mesa y un fogón en una de las esquinas eran todo el mobiliario de aquella sala. Nuestra víctima estaba sentada en una banqueta de madera, lánguida, adormecida. No tenía señales de violencia pero parecía que hubiera pasado por el interrogatorio de un verdugo... Tenía la mirada perdida y la expresión ausente. Junto a ella un hombre ricamente vestido, sin blasonar, por lo que nos pareció un ricohombre sin título... alguien demasiado refinado como para buscar las artes de una pobre manceba desnutrida de aldea como era la Sara... más aún cuando se hacía acompañar por una de las criaturas más bellas que hallan visto mis ojos.

Tenía aspecto de ser su mujer, o al menos su compañía, dado que vestía con sus mismas elegancias. Es cierto, por mucho que contradigan las lenguas villanas, que las sedas y los oros realzan la belleza de una mujer. Aquel exquisito recogido de sus cabellos, rematados por un tocado sutil y elegante dejaba al descubierto un cuello largo y bien formado de la piel más blanca que puedan sus ojos imaginar... Su rostro había sido cuidadosamente arrancado a golpes de cincel del más noble alabastro y mármol; tenía los ojos grandes, de llamativo color, la nariz de perfiles puntiagudos y las orejas pequeñas y delicadas, bien

aderezadas de oros y perlas... Sus perfumes y aceites embriagaban aquel rancio lugar con un vapor invisible y caro.

Se hacía imposible tanta hermosura y gracia en una sola mujer, cuyos vestidos, de negro brocado, de una gala y fineza sólo reservadas a la aristocracia, realzaban aún en tan decrepito escenario a aquella lívida mujer, fantasía última de todo hombre, aunque aquél hubiese hecho votos ante Dios.

Noté cómo la Juana le pasaba una contumaz revista a la hermosa dama, de arriba abajo, consumida en celos; y es que ambas eran el contrapunto, y ella se apercibió rápido de ese pormenor. Nuestra Juana era deslenguada, de piel aceitunada y encrespada cabellera al viento, con un escote más que generoso donde escondía -es un decir- unos pechos abundantes que ella no se privaba de utilizar en su favor a la menor oportunidad... Cómo podría competir alguien que desataba una lengua de serpiente con alguno de sus arrebatos, alguien que no escondía haberse beneficiado a la mitad de la población útil de Castilla con aquella indolente e ilusoria diosa de nácar que destellaba pulcra frente a Nos.

Sin embargo aquel hechizo duró poco; enseguida Goliath se abalanzó de dos zancadas hasta la Sara en cuyo estómago enterró dolorosamente su manaza en un sonoro puñetazo que le saltó sangre a los labios de la manceba. Tras aquella acometida que bien pudo haberle partido una tripa a la pobre chica, se la cargó al hombro así fuese un fajo de alfalfa.

El elegante individuo saltó hacia atrás de la banqueta que ocupaba, brazos en alto, tratando de no parecer hostil al batallón de extraños que acabábamos de irrumpir en la casa con tan malos modos.

El Caballero no tardó en dirigirse hacia él y le interrogó sobre su identidad y los negocios que tenía con la manceba.

-Mi nombre es Peribáñez, nobles señores; soy hombre de negocios.- anunció él conservando la tranquilidad pese a la numerosa invasión.- Unos negocian con orzas de vino o con arrobas de cereales... yo lo hago con mujeres. Supe que esta mujer ejercía por la zona con notable éxito y quise prestarle mis servicios... mi protección.-aseguró. Pues claro que la Sara tenía éxito, digo yo, si era la única fulana del pueblo.

-No tiene aspecto de regente de mancebía- le dije al tiempo, muy seguro, pues no hacía falta ser adivino para imaginar que en poco o nada tenía que ver aquel fulano con ese otro que quería a la Sara de vuelta en Burgos. Aquel aseguró muy dispuesto que sólo le interesaba lo mejor, como Urraca, a quien identificamos con la exquisita mujer a sólo un tranco de él. Tras nosotros, el matón de la puerta se incorporaba y colocaba a cierta distancia donde poder tener una buena perspectiva de la escena.

Así fue que supimos que la bella señora era una concubina de lujo... ahora sí que se mostraba inalcanzable, pues el corazón de una mujer siempre puede conquistarse pero el de una concubina debe ser satisfexo con oro y hay según qué cifras impensables para ciertos bolsillos, como los nuestros, que ya tenían que rascarse para yacer con la Sara.

Pero algo no encajaba, y el Caballero que de mujeres sabía más que nadie lo encontró casi sin esfuerzo.

-Bajáis en exceso vuestro concepto de calidad, Noble Peribáñez, si deseáis haceros cargo de una vulgar ramera comida de piojos y hacernos creer que podría estar a la altura de semejante maravilla como es vuestra bella acompañante.

El aludido balbuceó un poco aunque mantuvo el aplomo y nos aseguró que de hecho no estaba interesado en ella pues a tenor de lo que contaban de aquella mujer había esperado otra cosa; y nos aseguró que al punto estaba de abandonar el lugar cuando irrumpimos nosotros. El combate de miradas se identificó entre todos los presentes buscando el rasgo que delatara algo fuera de lo normal. La tensión, lejos de disiparse se acrecentó.

-¿Está seguro V.M. que no le habrán traído hasta esta manceba otros menesteres?.- En las cábalas de monsieur de Bustamante aún faltaban por aparecer en aquella escena los hombres del señor de Vizcaya y él casi daba por hecho que los tenía delante. Quizá el rival más peligroso de Pedro, más sutil que nosotros pretendía obtener los favores a fuerza de lucir los encantos de aquella dama.

Sin embargo las insinuaciones de nuestro camarada encontraron un eco sordo tras ellas.

-Ya les he comentado a Vs. Ms. cuáles son mis intenciones... y ahora si me dispensan.- añadió con la intención de abrirse paso a través de nosotros. Su bella acompañante ni siquiera se había movido, apenas

todo lo que había hecho era cercenarnos con sus pupilas brillantes en una lánguida mirada como si nos analizara o cuanto menos como si no le impresionáramos... incluso tanto aplomo en una mujer cuyo teórico protector se veía acosado por media docena de desconocidos armados nos resultó sospechosa.

Busqué jugar una carta inesperada y me regresé hasta Goliath con la intención de convencerle de que el fulano aquél pretendía quedarse con la Sara y forzar así a aquel grandullón a que provocara una pelea; o cuanto menos jugar con esa amenaza a ver si se le soltaba la lengua a aquel tipo. Pero enojado al descubrir mis intenciones, Goliath me derribó de un empujón que me saltó alguna que otra costura de las heridas y se marchó de la casa con la Sara al hombro, perdida de conocimiento.

-¿Seguro que lo que Vs.Ms. buscan no es a ese embaucador de Adelelmo y se han encontrado con su manceba?- ironizó el Caballero que se apercibió con claridad cómo el rostro imperturbable de la hermosa Urraca se alteraba levemente al escuchar el nombre de aquel charlatán.

-Ignoro a qué os referís.- anunció aquél con desgana.

-Sugiero entonces que le preguntéis a vuestra bella acompañante, Señor.- solicitó el Caballero.

-Os digo que ignoro a qué asuntos os referís.

-Pues yo le repito, señor, que a su meretriz le resultan familiares estos asuntos que Vuestra Merced asegura desconocer.- le reiteró con algo de violencia en el decir, Monsieur de Bustamante. La tensión subía ya hasta lo insoportable y me apercibí que el matón prestaba mano a su maza, listo para batir el peso si se hacía necesario. En la larga batalla de miradas en las que todas las pupilas acabaron encontrándose con todas las demás, quedaba claro que el Caballero hablaba con algo más que una mera impresión y, como ya ocurriese con los hombres de mi padre, habría que forzar hasta el final una explicación o corríamos el riesgo de dejar cabos sin afianzar... y aquello vino con la propuesta de Juana.

-Veamos que tan negocio hace éste cuando cortemos la nariz a su fulana.- Juana se la tenía jurada a aquella mujer nada más se cruzó con ella así que estrenando su hierro infiel avanzó dispuesta a cumplir la amenaza. Yo la secundé, cortacuellos en mano, porque no había necesidad de mutilar a aquella dama, sólo amenazar a Peribañez a que soltara la lengua; pero si la desafortunada caía en manos de la rabiosa Juana, haría de ella una carnicería. Peribañez ciertamente se puso nervioso y su vasallo, que respondía al nombre de Pacho, se cruzó ante nosotros con su maza dispuesta, al tiempo que nos advertía que no dudaría en usarla si continuábamos amenazando a la dama... pero ella, la pobre e indolente Urraca, ni siquiera se le inmutó el rostro cuando vio aproximarnos a la Juana y a mí con la anunciada intención de mutilarla. Lo lógico era que ella hubiese corrido a esconderse detrás de quien podía protegerla y no que ellos se apresuraran a interponerse delante de quien la amenazaba; lo lógico es que aquella gritase o pidiese que no se le hiciera daño, pues, no en vano les superábamos ampliamente en número, tamaño y destrezas, aquello era algo evidente... sin embargo... Pronto descubriríamos la lógica. Incluso el fiero Cenizo encontraba en aquel ambiente perfumado y a la vez decrepito algo insano puesto pasaba su rabo bajo las patas y no levantaba la mirada del suelo como si una amenaza monstruosa se cerniese sobre nosotros.

¿Recuerda nuestra conversación sobre las reacciones mecánicas, Monsieur? Pues aquella tragedia comenzó igual: La Juana hizo el amago de querer tirarle el hierro al Pacho y aquel respondió con un golpe de su maza que nos obligó a esquivar; Al tiempo que me lanzaba hacia su flanco, le metí palmo y medio el acero en el estómago... aquello encendió la mecha. Peribañez prendió su espada, lo mismo hicieron el Navarro, el Gallego y el Chevalier... Pacho cayó al suelo retorciéndose de dolor y sangrando como una fontana... quizá la historia podía haberse quedado ahí, Pacho malherido y Peribañez en seria desventaja...

-Rendíos,- instó el Caballero al adinerado merchantante. -y confesad vuestras verdaderas intenciones.- Entonces, entonces se desató la tragedia...

La bella Urraca, la imperturbable, lánguida y espectral Urraca, la poderosa, cruel e infernal dama señaló con su dedo al apuesto caballero y de su mano surgió un vómito de *llamas* que impactó sobre su víctima, que apenas gozó de tiempo para sobreponerse al trance. Monsieur de Bustamante fue envuelto en fuego y devorado por él. Las llamas así, *llamas*, porque aspecto tenían de lenguas de fuego, y abrasaban como aquellas, pero su color era azulado y blanquecino, un fuego azul, que no existe salvo en las historias y fábulas... un fuego mágico...

El embrujo de aquella mujer no era el esperado.

El Caballero corría de un lado a otro, lanzando alaridos de agonía hasta que cayó derrotado al suelo. Don Antonio se apresuró a ayudarlo pero no había manera humana de apagar aquellas llamas. Lo ocurrido con el Chevalier azotó nuestra rabia y nos lanzamos sin piedad sobre aquella mujer cuya belleza ya no nos conmovía.

Peribañez se colocó entre ella y nuestros golpes, como queriendo recibirlos en su lugar... Hay que ser un devoto mártir o un auténtico loco para obrar así por un igual. Qué razones movían a aquel hombre a interponer su vida para alargar un poco más la de aquella bruja... sólo Dios lo sabe. Lo cierto es que ambos recibieron, sobre todo ella, a pesar de la cobertura: dos buenas estocadas del Navarro y mía, y un lance demoledor del Gallego, sin embargo continuaba en pie. Si un caballo hubiese recibido semejantes heridas sería ahora un guiso de fonda... aquella dama ciertamente era sobrenatural

Un silbar estremecedor cruzó la estancia con mortífero acierto y se clavó a una pulgada del corazón del tal Peribañez, cuyas fuerzas se rindieron en aquel instante. Era un dardo lanzado por el Abuelo desde el umbral que ya preparaba su arco para otro disparo.

Pacho había conseguido arrastrarse hasta el quicio de la puerta apenas sin que nadie se percatarse, hasta que Juana con la misma frialdad de un carnicero le sostuvo de los cabellos y le desgarró la garganta con la hoja infiel de un solo y limpio tajo... como que fuera la primera vez, quizá, que la Juana acababa dexas maneras una faena.

Ahora sin el escudo humano que había sido hasta entonces Peribañez, aquella dama sobrenatural se encontraba inerte ante la lluvia de aceros que se le venían encima... sin embargo ninguno de ellos impactó en aquel cuerpo hecho para el deseo y que en ese momento era el foco de nuestras mayores iras... Aquel sencillamente se esfumó antes de que los filos lo desmembrasen, desapareció... Miramos con la frustración inundando las venas hacia todos los rincones de la reducida estancia pero apenas si encontramos señales de ella... Aquello era lo más asombroso que habíamos visto nunca.

Nos volvimos raudos hacia el Chevalier, cuyo cuerpo en carne viva, ya consumidas las llamas, se agitaba en espasmos repetidos e incontrolados. Junto a él ya se encontraba la Juana con lágrimas en los ojos... apenas hacía dos días estaba tratando de convencer a Don Antonio de que había de quemar al Chevalier para evitar que contagiara de Peste a todos... y ahora se encontraba ante el apuesto Caballero consumido por las llamas... es como si el Demonio hubiese querido darle la razón. El fiero Cenizo ya había vuelto a la compostura, aquello que viera o sintiera que tanto aterrorizaba al poderoso can ya no era una amenaza... o la habíamos vencido o se había marchado de allí.

Don Antonio se esforzaba por arrancarle el aliento al joven Caballero, pero aquel se le escapó para siempre en un sonoro suspiro. Antonio sólo pudo absolverle *In Extremis*.

-¡Maldición!- bramó Navarro que pateó una de las banquetas de madera que acabó estrellada contra una pared.

-Este bastardo sigue con vida.- Nos aseguró el Abuelo, de pie junto al Peribañez.

-Entonces pagará por todos- y el Navarro se encaminó hacia él con intención de arrancarle la lengua, sin embargo, con muy buen criterio el Gallego le dejó claro que se trataba del único que aún podía contarnos la naturaleza de aquel asunto.

-Y éste hablara, voto al Cielo,- aseguré al Navarro henchido como él de rabia y frustración, doblemente rabioso, si cabe por volver a sentir en carnes propias cómo la brujería sesgaba una vida querida y respetada para mí. En aquel momento supe que nunca alcanzaría mi justa venganza para con el Infierno.

Agarré le astil de la flecha que le sobresalía del pecho... Hay pocas cosas que puedan producir dolor semejante al del hurgar una herida fresca de flecha con la punta aun incrustada del proyectil; más aún, si los dedos de quien hurgaba son habilidosos... y puedo asegurarle, monsieur, que mis manos obran maravillas en esos menesteres. Ya se encargó mi cruel adolescencia en las campañas de Alfonso de enseñarme lo necesario.

Retorcí el dardo con toda la pericia que dispongo, y donde otro se hubiera retorcido en horribles estertores y alaridos, aquel bastardo sonreía como sumido en un sopor extraño. Volví a girar la madera que noté cómo arañaba el hueso del costillar... Eso, mi buen amigo, no entiende de disimulos ni osadías que valgan, que el cuerpo se tuerce y la garganta estalla, que a lo más, con muchas tablas, te comes el grito... pero aquél ni siquiera torció el gesto y aquello ya empezó a preocuparme.

-Nela, Nela os conoce... Os ha visto- repetía con una sonrisa dibujada en un rostro ausente, como sumido en un incomprensible estado narcótico, quizá en las puertas de la muerte.

-¿Nela es la fulana esa? ¿la Urraca?- le preguntaba el Gallego con insistencia.

-Nela os matará, ella os matará....

Yo me crucé de hombros, si no le dolían mis manejos en su herida, nada en este mundo le arrancaría un grito, menos aún una palabra. Pero entonces, como era de esperar el Navarro se encabritó y lo levantó del suelo a patada limpia.

Le dejamos ahí, desfogando su rabia entre las costillas de aquel cabrón compinche de brujos; no en vano aún estaba caliente, -aunque suene a sarcasmo- el cuerpo del Chevalier. Lo que no sé es como me contuve yo y no le acompañé a destrozarle los higados a aquel malnacido; creo que conscientemente dejé al Navarro a sus anchas, ya que él sin duda era el más afectado.

El Gallego sacó en brazos el cuerpo sin alma del Chevalier y salió por el umbral. Había una carga de emoción contenida... creo que durante el exceso de la batalla no fuimos totalmente conscientes de que acabábamos de perder a un compañero... Que Don Íñigo Torcuato de la Vera Cruz y Bustamante no volvería a caminar entre nosotros... que se había marchado para siempre su sonrisa perfecta, tan inusual por estos tiempos; que jamás escucharíamos su verbo templado, sus miradas serenas o sus gestos afables... que moriría con él su leyenda de seductor, sus artes en la monta o el bello espectáculo de verlo lancear... que para la mayoría de nosotros no era sino un compadre al que era difícil no sentirse vinculado, pero que había dejado huérfanos a aquel caballo de silueta gallarda cuya estampa jamás volvería a ser la misma sin el Caballero sobre su lomo y que ya parecía echarle de menos, cuello gacho y mirada torva; y sobre todo había dejado huérfana el alma de aquel guerrero leal y valiente como pocos; de aquel escudero de espíritu indomable y rabia fácil, que ya lo quisieran para sí monarcas o papas, y que ahora alimentaba su odio sobre las espaldas de aquel desdichado cómplice del infortunio.

Goliath se sentaba en una roca próxima como si con él no fuese el asunto -que no iba- y Sara se retorció de dolor aún por la brutal embestida que recibiere en el vientre, tirada en el suelo junto al gigante. A mí aquella bestia comenzaba a tocarme en malas partes. No sólo había sido una fuente constante de retraso, preocupaciones o dispendio, no sólo había comido o se había alojado a costa de nuestro oro; si no que a la postre no había sido capaz de levantar un brazo para otra cosa que no fuese para buscar su propio beneficio; aquel gorila no tenía de tonto un pelo.

Navarro surgió bramando de la casa una vez cansado de cebarse con las costillas de Peribañez con la mirada enfilada en Goliath y su codiciado tesoro.

-Esa furcia; ella tiene que saber quiénes eran esa escoria.- Aseguraba avanzando con decisión dispuesto a sacarle la información a golpes si ello fuese preciso. Supe enseguida que antes tendría que pasar ante la muralla de Goliath. Yo me aproximé a ellos con la sangre aún envilecida por la tragedia.... Todavía no me había desfogado como el Navarro y algo me dijo que si aquel bruto egoísta ponía algún impedimento iba a encontrarse con mi hierro en el estómago.

Dios sabe que b había jurado, así que ni me lo pensé cuando el coloso interpuso su mano entre la pierna del Navarro y el cuerpo quejumbroso de Sara, y de un manotazo levantó en aire a mi compadre que se estrelló dolorosamente contra el suelo desencajándose para siempre algunas vértebras.

Lo estaba viendo venir... ni siquiera había envainado la espada desde que la desnudase para pincharle al tal Pacho y cuando aquel bruto se puso en medio desató mis iras, que ya venían calientes buscando un chivo expiatorio, y descargué mi furia y mi acero contra él.

Le metí el hierro en la tripa sin venir al cuento, al menos él nunca esperó aquella reacción. Hoy sé que nos ensañamos con él, que el bruto sólo hacía su trabajo pero debió ser más listo y no andar con aquellas maneras a quienes acababan de perder a un amigo. Como era lógico el Navarro le entró con todas las ganas nada más revolverse en el suelo y antes de que aquella mala bestia se levantase ya tenía su lanza metida en el estómago. Lo cierto es que Goliath era una auténtica mula, incluso con semejantes heridas tuvo cuerpo para levantarse y descargar un golpe con aquella tranca descomunal que aún estaba virgen. Estaba claro que el gigantón estaba pasado y apenas si las fuerzas le llegaron para alzar la maza y con ella, casi de roce, alcanzarme al vuelo. Si aquel golpe me coge de lleno me hubiese hundido la cabeza entre los hombros; con todo me abrió todas las heridas, que ya tenían mejor aspecto y me fui al suelo con la misma violencia que si me hubiese golpeado una piedra de trebuchet.

Sin embargo el Navarro no se anduvo con menudas y volvió a sentar al gigante con otro lance al pecho y de allí no volvió a moverse. Todo había pasado demasiado deprisa como para que el resto pudiese reaccionar, aunque en el fondo a pocos les importaba ya la suerte del incordioso gorila, y en aquel instante de duelo, menos aún la plata que habíamos perdido en aquel negocio... No obstante la muerte

del bruto resultó innecesaria y excesiva y cuanto menos, evitable, pero dejas cosas ya es asunto baldío la disputa, pues poco podía arreglarse entonces.

Sara se levantó como pudo y escupió un esputo de sangre al corpachón exánime de Goliath, que había quedado sin vida sentado sobre aquella misma roca.

-El infierno te lleve, mal nacido- le maldijo después de propinarle un puntapié que apenas si hizo tambalear aquel latifundio de carne. Juana se aproximó a ella y la cubrió con sus brazos. Navarro y yo nos acercamos al cuerpo sin vida del Caballero tratando de contener el odio, para que aquella mujer, cuya única falta fue dejarse seducir por la lengua viperina del Adelelmo, no acabase también pagando tanto odio provocado.

Don Antonio le cuestionó sobre lo ocurrido, con la ayuda de la Juana, que sentía cierta debilidad por ella. La manceba se hallaba malherida y sólo pudo confesar que no era aquel peripuesto de Peribañez quien le preguntaba, sino ella, Urraca, muy interesada en conocer el paradero del bastardo Adelelmo, maldita la hora en que se fue a cruzar en su vida y maldita también la hora en la que se dejó engañar por su verbo, tan falso como las habilidades que decía poseer.

Volvimos al Hospital con el cadáver de Goliath y el de nuestro Caballero; y arrastrando los bríos como ánimas en pena. Allí pusimos en antecedentes a los Caballeros de Lorenzo de lo ocurrido, que no podían creerse el cariz de lo acontecido. Les confesamos que yendo a buscar a la manceba que traíamos malherida, una bruja y sus secuaces que andaban tras los pasos del Adelelmo ese, mataron al Caballero y encantaron al bruto de Goliath para que nos atacase, con lo que hubimos de acabar con él para salvar el pellejo. Actuaron rápido para agilizar las diligencias y dar sepultura a los cuerpos que aún se encontraban en la casa de Sara. Aquel argumento les reforzó las pretensiones de buscar al charlatán aunque para ello hubiésemos de tomar al asalto el castillo... Estaba claro que si seres sobrenaturales capaces de lanzar fuegos por las manos y doblegar la voluntad de un hombre, tal como nosotros les asegurábamos le buscaban, es porque el viejo agorero era ciertamente un brujo y con seguridad el responsable de la muerte de Alfonso. Debía arder o ser despedazado en la plaza pública, ante toda Castilla. Ellos estaban dispuestos a morir para que aquel cumpliera tal destino y nosotros les aseguramos que moriríamos con ellos antes de dejar impune el crimen cometido sobre nuestro amigo.

Las murallas de aquel edificio habían conocido tiempos mejores. A la luz de la inmensa luna que nos miraba desde las alturas aún guardaba un rasgo de nobleza aquel gigante pétreo cargado de heridas. Sabíamos que entre sus tripas una reducida guarnición defendía la plaza y aquello nos animó a intentar el asalto. Allí estábamos los guerreros, aún con el semblante hundido por la pérdida del Caballero que apenas hacía unas horas reía como todos por las ocurrencias de la Abundia y ahora yacía bajo la tierra en su descanso eterno. Ni Juana ni don Antonio nos acompañaban. La primera porque de poca ayuda, decía, iba a ser capaz de proporcionarnos y prefería quedar al lado de la Sara; el segundo, a instancias de Juana, quedó en el hospital para asistir a la herida y orar por el alma de monsieur de Bustamante. Así que el Abuelo, Navarro, el Gallego y aquí un servidor acompañamos a los hombres de Lorenzo con la intención de vencer la resistencia y sacar de los pelos al canalla del Adelelmo así se escondiese bajo tierra.

Apenas si había trasiego desde las almenas... Un par de braseros encendidos sobre la corona de las torres advertían al menos un guardia en cada una, que comprobando su escaso movimiento le supusimos durmiendo. Tres de los caballeros de Santiago y el Abuelo decidieron tirar las escalas de cuerda y prender la muralla, dos por cada torre, luego tendrían que abrir el portón y el rastrillo para dejarnos pasar al resto que les aguardábamos bien al acecho y ocultos entre las penumbras.

Los caballeros robustos y jóvenes coronaron pronto las almenas pero nuestro veterano compadre, quizá será que los años pesan y tenía que cargar con ellos, a punto estuvo de perder la presa y despeñarse lienzo abajo si no se anda fino -y presto- en agarrar la soga. Con todo, en aquel trance difícilmente se silencia una maldición, y el bueno del Abuelo no lo hizo, alertando al guardia que velaba aquella torre.

Aquel tardó un amén en vociferar la alarma cuando descubrió el percaz; y aunque poco esperó para encontrarse trabado en gresca con uno de los caballeros, sus auxilios movilizaron a la escasa guarnición que mandaron nuestro efecto sorpresa garete abajo.

Afortunadamente todos nuestros hombres alcanzarían sanos y salvos las almenas y con ellos los adarves del paso de ronda, aunque no todos tuvieron igual fortuna con los hombres apostados allí. El combate se endureció sobre las murallas a pesar de la escasez de adversarios y una muestra de ello fue el ver despeñarse a uno de los defensores desde las alturas dentadas del baluarte, al tiempo que el portón se abría al fin, ofreciéndonos sus fauces oscuras en toda su dimensión.

Entramos tras de Lorenzo, que nos protegía bajo su escudo de metal blasonado con la cruz espada del Apóstol. El patio de armas estaba desierto y no se dilataba en grandes dimensiones así que tampoco corrimos gran peligro en su tránsito y eso que gozábamos de la compañía -doquiera que se apostara- de un francotirador que nos escupía flechas desde las alturas.

El Abuelo, aún en la corona de la torre, lanzó la mirada rapaz hacia las sombras con unos ojos que había adiestrado hasta divisar lo invisible. Lo descubrió apostado un cadahalso en la frontal de la torre de homenajes y se apresuró a montar flecha y hacer diana. El antepecho de piedra que protegía al arquero evitó que fuese ensartado por el venablo de nuestro camarada, descubriendo en él un nuevo enemigo que habría de darle más problemas que el grupo que se apostaba a los pies de la torre... y así comenzó un ir y venir de dardos entre ambas direcciones.

El grupo de infantes nos reunimos ante el portón que aseguraba la entrada a la magnífica atalaya y nos dispusimos a tirarlo abajo. Con otras compañías hubiésemos necesitado un ariete con el que vencer las tablas, pero nosotros contábamos con las espaldas del Gallego, que ya eran espaldas; y apenas bastó la ayuda del más fornido de los Caballeros del Apóstol para tumbar de un par de embestidas de mula aquella defensa.

Pero no todo iba a ser tan sencillo. La guarnición era escasa pero no necia y sabía bien que sus oportunidades de éxito pasaban por atacar en una piña y preparar alguna treta inesperada. La inercia del embate que tumbó los maderos metió de cabeza al Gallego y al tal Matías, que era el nombre del caballero, en la sala que por ella comunicaba.

Allí nos aguardaba la guarnición: apenas tres o cuatro soldados y un par de pajes del servicio parapetados tras la tablazón de una mesa dispuesta como barricada; con sus ballestas listas para vomitar madera a los primeros temerarios que osaran quebrar la defensa. Mas aún, guardaban una incendiaria bienvenida.

Matías no supo que se le venía encima hasta que no le tocó la cara. Un paje apostado para ello le volcó sobre el rostro un brasero henchido de carbones encendidos que le hubiesen procurado un tormento horrible de no ser porque una saeta mortal le atravesaría el cráneo procurándole un rápido final... Para nuestra ventura, el resto de los dardos erraron en su trayectoria. Sólo la fortuna salvó a nuestro buen Gallego de haber sido él quien acabase también con el rostro comido por el fuego, pues sólo el azar fue responsable de haberlo exculpado como víctima.

Con una baja más en nuestras filas y con la rabia que ello procura, entramos a tropel en la torre, arrastrando cual riada todo cuanto allí se cruzó con Nos, sin que maderas, escudos o espadas de nada sirviesen para contenernos. Aún hoy me maravillo de la fortaleza del Navarro; yo me encontraba tan maltrecho que a duras penas reunía los bríos necesarios como para levantar mi espada e intenté reservarme, pues un mal tiento y caminaba derecho al infierno; pero el duro del Navarro, que mejor que yo no estaba, juro ante Cristo, se enzarzaba como una fiera mordiendo los aceros e importándole un cuerno -como acaso todo le importaba cuando se agarraba los machos y repartía azogue- recibir heridas, perder un brazo o correr derecho a hacerle compañía a Pedro Botero si al caso se terciaba. Menudo elemento aquel Navarro.

Vencida la resistencia y con las prisas en el cuerpo, apenas para dejar lamentarse ahora a los compadres de la Orden que ya sabían también lo que era perder a un compañero, comprobamos que la sala se cercenaba por un tramo de escaleras que tanto bajaban como subían a plantas superiores e inferiores. Algo nos decía que nuestro hombre se encontraría abajo, más cerca de las ratas que del Cielo. Los peldaños de piedra descendieron un tramo bajo las entrañas de la tierra muriendo ante un pequeño espacio, a modo de distribuidor, cuyos arcos habían sido tapiados; como si las habitaciones, salas o pasillos que allí en algún momento se dispusieron, hoy, en desuso, nadie echara de menos si se bloqueaban al paso.

Estábamos ya decidiendo retornar escalones arriba y buscar en lo que suponíamos habrían de ser las estancias privadas de doña Elvira, cuando, quizá por mera fortuna me pareció entrever que una de las tapias que emparedaban la luz del arco parecía más reciente. Pronto mi sospecha levantó la alarma y una exploración más detallada corroboraría mis impresiones al tiempo que, entre trasteo y manipulaciones se dejó oír una voz suplicante, apenas un gemido, más allá del arco ciego.

-¿Quién anda ahí?- exhortaría Lorenzo a la voz tras la piedra.- ¿Adelelmo?, ¿Sois el Sabio Adelelmo?- aquél respondió como si le fuera la vida en ello, que le iba.

-¡Oh, si, por Piedad; yo soy. Bendito sea el Cielo, yo soy...¡¡Sacadme de aquí, os lo ruego!!

-Id a por algo con lo que golpear este lienzo.- me ordenó. Yo cumplí mi parte trayéndole un par de portantorchas de hierro que bien podrían servir de mazas con los que aquellos hombres se dispusieron a tratar de quebrar el falso muro.

El Gallego nos urgió para continuar explorando la torre y evitar así sorpresas posteriores. Él mismo, seguido del propio Lorenzo y el Navarro se encaminaron prestos a subir a las estancias privadas. Yo aguardaría junto al resto de los caballeros que se afanaban por sacar de su prisión de piedra al malhadado charlatán, que si hubiera sabido del destino que le reservaban sus salvadores, hubiese corrido a meterse de nuevo entre aquellos muros. Mientras, yo me quebraba la mollera para dilucidar una argucia que me dejara a solas con el Adelelmo y poder darle hierro al fin, frustrando todos los planes habidos y por haber. Pero aquello, medio muerto que yo estaba y con dos fornidos y frescos hombres de bien ante mí, se me presentaba una tarea titánica.

Mientras tanto el Abuelo continuaba en su propia guerra gastando dardos contra el arquero oculto. Éste había desperdiciado ya medio carcaj haciendo volar sus saetas por encima de las murallas y el Abuelo había hecho lo propio clavándolas en la misma piedra del antepecho donde se incrustó aquella primera flecha. Al menos existía el consuelo de que antes o después terminarían por acabarse las flechas.

Los de arriba alcanzaron la alcoba de la señora del castillo, a la que hallaron sobre su cama, ataviada para la noche, acompañada de una sirvienta y tal como las malas lenguas aseguraban, oculto el rostro tras una máscara de oro puro. La visión de aquel cuerpo famélico coronado de oro, aterró incluso al duro del Navarro, que asqueado de la visión dantesca de aquella execrable obsesión por la belleza se fue hacia un ornado y valioso espejo que presidía la sala, donde ella se reflejaba, y lo hizo añicos.

Como si hubiesen activado un resorte, aquel cuerpo lánguido y consumido se avalanzó desgañitándose en alaridos tratando de atacar con sus manos desnudas al Navarro que le paró los humos sin pensarlo demasiado con un corte limpio que le acabó separando aquella cabeza enmascarada de los hombros.

Abajo conseguimos liberar al viejo, que surgió como un difunto de su tumba, malicento, enflaquecido y polvoriento, dando gracias a Dios por nuestra bondad, el muy iluso....

Enseguida le cayeron los grillos sobre pies y manos, y el pobre diablo comprendió que su destino en poco o nada mejoraba, si es que acaso no menguaba a peor. La contienda en los pisos superiores llegaba hasta nosotros pues el guardia que disparaba contra el Abuelo, alertado de los gritos bajo él, se unió a la disputa, en la que terminó recibiendo más de lo merecido incluso la doncella.

Yo me afanaba por lograr que aquellos soldados marchasen a prestar ayuda y me dejasen a solas con el pretendido sabio que luego, tras darle hierro en la garganta al desgraciado iban a ver esos nobles Caballeros para qué me había dado Dios las piernas. Lo cierto es que los convencí sólo a medias, pues sólo uno secundó mis apremiantes llamadas al auxilio de mis compadres.

Sabía que el tiempo me venía justo y que gozaba de una oportunidad que no se repetiría si aquellos hombres regresaban pronto de las plantas altas. Por otra parte yo no estaba en condiciones de presentar batalla allí al compañero de la Orden, presto, armado y dispuesto. Dudaba entre repartir mojadas a diestro y siniestro y que Dios concediese fortuna, o mandar al carajo todo, pues la vida de aquel cabronazo no valía lo que mi mano izquierda. Así estaba la cosa, en aquel alarde de frustración, que cuando el hermano Caballero arreó dos coscorriones al Adelelmo que no subía los escalones con la premura necesaria, vi el cielo abierto. Me fui tras él y le enganché un sopapo de esos que parten espalda, con tantas ganas que el eco subió hasta donde lidiaban mis amigos -yo apostaría incluso que sonó en Burgos-.

-Camina gusano adorador de Satanás- le espeté, ya dispuesto a solarle otro apenas me llegase la mano, pero le di con tanta mala leche que el fulano cayó al suelo y se torció el pescuezo contra el filo del escalón.

El Caballero quedó sin habla mirando aquella dirección imposible en la cabeza de su reo y luego me miró a mí como si le costase trabajo creerse lo que acababa de suceder. Me miraba como si esperase que de un momento a otro el charlatán se levantase y dijese- Ande que menuda torta, eh... ¿a que parecía grave?- aunque a decir, la posición de su cuello casi le permitía besarse las posaderas.

Yo me llevé las manos a la cabeza con una fingida sorpresa al tiempo que le maldecía mi suerte.

-¡Pero si no le he dado tan fuerte!- Aquel desenvainó su arma con la que me amenazó el gznate y comenzó a llamar a voces a sus compañeros.



Apenas tardaron en llegar a nosotros descubriendo incrédulos la escena. Cuando el Caballero relató los desafortunados hechos descubrí cómo mis compadres trataban de disimular una risa delatora tapándose la boca con las manos, al tiempo que Lorenzo montaba en cólera.

Me agarró del pescuezo y me aseguró que me arrancaría la cabeza con sus manos allí mismo, preso de una impotencia casi insultante. Yo desplegué todas mis artes y palabrería buscando conmovérselo... rescaté los momentos más emotivos de Hornillos y le aseguré que estaba vivo gracias a su nobleza así que podía disponer de mi vida a su antojo; le recordé mi devoción al Apóstol, nuestra desinteresada colaboración en esta empresa que le había costado la vida al bueno del Caballero y que todo cuanto de trágico allí había ocurrido no había sido más que un fatídico error, propiciado seguramente por las argucias del Demonio.

No sé si llegué a conmovérselo pero tras una duda que me pareció eterna envainó la espada que ya había desnudado con intención de hacer cumplir su palabra y recogiendo el cuerpo exánime del Adelelmo se regresó escaleras arriba seguido de sus hombres. Yo respiré tan hondo entonces que casi se me baja la sangre y me quedo en el sitio.

Así acabó la trágica ruta que nos llevó hasta Itero y la endemoniada historia de aquel charlatán, así tenga las costillas rotas en el Infierno donde debe de arder; con las palmadas reconfortantes de mis compañeros ante un negocio que no pudo acabar mejor, a pesar de nuestras buenas voluntades. En aquel desolado patio de armas del castillo, ahora preso de llamas, donde nadie quedó con vida para relatar una versión distinta a la nuestra, aguardamos a que los caballeros de Santiago cargaran a sus muertos en una carreta y se pusiesen en camino, afortunados de haber podido contarlos... En aquel momento supe que mis esperanzas de entrar por méritos algún día en la prestigiosa orden se habían esfumado para siempre, por obra y gracia de un gorro del demonio al que maté de un coscorrón. Maldita la Suerte.

De la Amistad a la Fraternidad.

Epílogo.

Santa Madonna!- exclamaría mi interesado compadre al conocer al fin el desenlace de mi historia, aferrado a una buena copa de vino que facilitase la digestión.- Extraño final éste para una historia que parece drama; Atípico, me atrevería a decir, para un relato.-

-Los protagonistas de una historia no suelen preocuparse mientras sufren en sus carnes el devenir de los sucesos que aquellos encajen o no en los ritmos de un buen cantar de gesta o en el hacer de un trovador. Las historias verdaderas no suelen parecer buenas historias; por eso, la mayoría de ellas, de las buenas historias, apenas si contienen uno o dos pasajes ciertos en todo su versiculario. Sin embargo, mi querido Campopío, para vuestra desventura, éste no es el final de mi historia, que si cabe es aún más inesperado, por ser no menos cierto y le guardo alguna sorpresa que no espera, créame...-

Aquél se frotó las manos y se acomodó para escuchar el epílogo con el que pensaba cerrar aquella narración....

Apenas si nos habíamos arrastrado hasta el camino cuando divisamos a cierta distancia la carreta en la que los Caballeros de Santiago ser llevaban el cuerpo de aquel infortunado que tantos dolores de cabeza y tantas vidas se había cobrado antes de perder la suya. Les mirábamos a sabiendas de que habíamos conseguido frustrar los planes de Fadrique pero con el peso de saber que no habíamos borrado del todo la memoria de aquel embaucador embustero. Entonces, como si de la Ira de Dios se tratase llovió sobre aquella carreta que se marchaba un vómito de fuego que incendió de llamas azules los maderos y todo cuanto en su interior se hallaba. Apenas sin tiempo para la reacción, nuevos castigos de llamas se abatieron sobre el resto de los Caballeros que acabaron de la misma suerte que nuestro llorado Chevalier.

Con el alma compungida por el sobresalto nos quedamos mudos y quietos como piedras, pues sabíamos perfectamente de la naturaleza de aquellas mágicas artes... Quien las lanzaba nos conocía y se alegraría bastante de encontrarnos por allí rondando -rezábamos para que no lo hubiese hecho ya- y no dudaría en repartir más de lo mismo sobre nuestras espaldas. Así, apenas nos atrevimos a movernos hasta que las llamas consumieron todo de cuanto se habían adueñado. Luego, cuando suponíamos, más que asegurar, que nada nos amenazaba ya, salimos de nuestro mutismo y nos acercamos al lugar de la tragedia.

De Lorenzo y sus hombres, del cuerpo del canalla, de la carreta y los caballos apenas si se podían amontonar algunos carbones y maderas humeantes. Nos miramos estupefactos ante aquella nueva desgracia que a la postre, mentiría si lo niego, nos venía tan al pelo.

Apenas sin saber qué decir regresamos al Hospital, narramos lo ocurrido a Don Antonio y Juana y sin esperar a la madrugada cogimos manta y caballo y pusimos rumbo a Burgos con la esperanza al menos de que el oro prometido aliviase en parte nuestras fatigas.

Por fortuna el viaje de regreso fue menos accidentado que el de ida, aunque tuvimos a bien dejarnos aconsejar por las habilidades del Abuelo y buscar una ruta alternativa que no nos obligara a pasar por ninguno de los puntos de nuestro anterior viaje... ninguno de nosotros encontraría saludable volver a pasar por Hornillos, todo sea dicho.

En Burgos daba la sensación de no haber pasado el tiempo aunque nuestros rostros traían tanta fatiga que parecía habíamos caminado hasta el Finis Terrae en una sola jornada. Ni siquiera hicimos un alto en Burgos para descansar... Llegamos de mañana, con la carga pesada de nuestra historia, con un valioso pasajero menos y una manceba con el vientre partido. Decidimos ir a cobrar nuestro merecido oro y olvidarnos de esta historia para siempre.

Ante las puertas del Hospital del Rey, donde apenas una semana antes habíamos salido y que parecía de aquello discurrir cien años, nos detuvimos a discutir si era conveniente presentarse ante nuestros comitentes con la Juana y la Sara. El Gallego, muy seguro asumiría toda responsabilidad si alguna pega ponían.

Nos atendieron diligentes y nos conminaron a aguardar en una sala de grandes cortinajes de color borgoña durante más de dos horas. Allí esperamos nosotros, entre otras excusas porque tampoco teníamos alma para ir a ninguna parte... sin embargo nuestra recompensa no iba a ser precisamente la acordada con nosotros.

Unos sonidos de mover de armaduras nos pusieron en tensión, y por nuestra cabeza pasó como un relámpago que salvo el blasón de don Antonio, aquí nadie era nadie como para tener la inmunidad asegurada y a la postre sabíamos mucho de una historia que a nadie interesaba divulgar, menos aún quienes nos habían ofrecido oro para silenciarla.

Poco tardaron nuestros temores en hacerse realidad y de los cortinajes, que ocultaban portones de madera penetraron ballesteros pertrechados y preparados que nos apuntaron con sus armas. Si decidían disparar ni la fortuna con la que el Apóstol nos había sonreído hasta ahora evitaría que nos fuésemos al hoyo.

Mandando aquella guarnición estaba un hombre embutido en una armadura y cota de malla que a duras penas reconocimos como el paje que asistía a nuestro benefactor.

Él nos dijo lo que nosotros ya presumíamos, que los asuntos que habíamos tratado eran secretos que nadie debía conocer y que apenas apostaban una boñiga a que saldríamos de aquel recinto metidos en una caja; probablemente todos en la misma...

Pero entonces vino el golpe de gracia, porque hasta entonces, los más osados o los más desesperados entre los que por supuesto cuento al duro del Navarro y yo mismo, teníamos tan poco que perder que apenas habíamos dudado en que saldríamos de allí con los pies por delante pero que nos íbamos a llevar a alguno de aquellos bastardos a que nos hicieran compañía en el Infierno, sin embargo, algo ocurriría que haría mucho más difícil aquella opción.

El capitán de la guarnición llamó al Gallego a su lado y aquel salió de nuestras filas para unirse a las de nuestros adversarios. Sé que todos reaccionaron igual pero a mí se me vino el alma a los pies. Había trabado tantas simpatías con aquel coloso que la mera idea de que nos hubiese vendido me hacía tambalear al mundo; y batirme con él aunque lo supiese un traidor se me antojaba imposible... Lancé mi arma al suelo y me desnudé el torso para facilitar la tarea a mis verdugos dejándome caer de rodillas. Menos escrupuloso resultó el Navarro que apremiaba a los ballesteros a cobrarse cara su piel. El resto sencillamente ya se habían derrotado... Ni don Antonio hizo valer su apellido, ¡Así veníamos!

Y cuando todos esperábamos la lluvia mortal, el Gallego habló de nosotros a aquel hombre de armas. Dijo que había visto a pocos hermanos batir con tanta convicción y furia las adversidades. Que el Navarro y yo seríamos hermanos de primera y que el resto había combatido con valentía y decisión en los momentos más claves, decidiendo hacia nosotros el éxito. Que matarnos allí sería un gasto que más tarde se arrepentirían de dispendiar. Entonces se nos ofreció un asombroso ultimatum.

-Pertenece a una sociedad secreta que lucha contra los brujos y las amenazas del Infierno. Sumos la Fraternitas Vera Lucis.- nos aseguraron los labios del Gallego.

-Tenéis una única opción- añadiría el soldado- o ingresar en la Fraternidad y combatir las maldades y la brujería con nosotros o morir aquí... Bras no puede hacer más por vosotros y a fe os digo que nadie os

hacia vivos ahora. Somos cientos, estamos en todos los órdenes en todas las jerarquías, en todos los reinos.... Sentamos un hombre cerca de cada monarca, de cada pretendiente, de cada noble, de cada diócesis, de cada labriego.... incluso si consiguiérais escapar destos muros seríais antes o después cazados como perros y llevados a una muerte impía. Elegid sabiamente... Vivir como hermanos o morir como bestias.

Personalmente aquella proposición me parecía directamente rescatada de los labios del Apóstol, que otra vez me sonreía. Tal y como aseguraba el Gallego estaba hecho para ese trabajo como el pan para el estómago.

Mi cronista dejó caer la copa de sus labios ante aquella noticia. El asombro se impregnaba en él como la sangre en su cuerpo.

-¿Pretende decirme, monsieur, que ingresaron en una sociedad secreta exterminadora de brujos?

-Así es.- Le aseguré con tranquilidad mientras daba un prolongado sorbo a mi copa de vino.

-Mon Dieu.- exclamó él entre balbuceos.... - pe...pero, creía que eso era un mito... que.. Mon Dieu... y... y esa, esa sociedad... esa Fraternidad... es secreta.... ¿me equivoco?

-No, monsieur, está Su Merced en lo cierto.- continué con mi más absoluto aplomo.

-Pero... ¿Es consciente monsieur de cuan comprometida sería su posición si lo que acaba de confesar llega a conocerse? ¿No tiene temor ante las consecuencias de la divulgación de estos hechos?

-En absoluto, Monsieur... Porque, para desgracia de V.M. esos hechos que narro, que V.M. con tanta prestancia ha recogido no saldrán de esta sala.- El cronista me miró con temor como si yo advirtiese algo que no debía conocer y en su mirada se delató su sospecha. -Siento informarle monsieur que ha tomado usted veneno para tumbar a un destacamento de caballería, monturas incluidas.

Al erudito toscano le entró un terrible sofoco, quizá los devastadores efectos del veneno ya se anunciaban. Trató de incorporarse pero le falló el pulso... miró la carne, a la que apartó de un manotazo.

-La... perdiz, No tenéis cocinero infiel, la especia enmascaraba el veneno...- trató de deducir en un ataque de tos.

-No Monsieur- le corregí levantándome de la silla para aproximarme con delectación hasta él. Cuando estuvo a mi altura levanté su copa de vino. La especia le adormecería la lengua pero el veneno estaba en su copa. Su Merced es ciertamente tan curioso como incauto... - Le recriminé dejando caer el cristal que se hizo añicos en el suelo.- ¿cree que no conocemos sus escarceos con el Abismo, Monsieur; sus intereses con la hechicería, sus contactos? ¿Cree que ignoramos a quién sirve V.M. en realidad? ¿Quiere que le refresque la memoria? No, no me dilataré con eso no tiene V.M. mucho tiempo, me temo.

-Todo ha sido una encerrona- le aseguré sin quebranto; sus ojos comenzaban a doblarse y el rictus en su cara anunciaba un final inminente.- ...Que V.M. conociera mi existencia, la invitación del Señor Conde; por cierto, él es un miembro destacado de la Fraternidad, de hecho todo este lugar es una plaza franca, cada sirviente, cada soldado es nuestro. Está Vuestra Merced en la boca del lobo. Sabíamos que no se resistiría a venir si lo aderezábamos todo a su gusto... Vuestra Merced es un hombre predecible, Monsieur.

-Buena treta, Monsieur de Santiago... -dijo con un hilo de voz- Pero olvidan Sus Mercedes soy un hombre influyente, este hecho les traerá la ruina.

Entonces intervino el Conde de Calegny quien desplegó un fajo de correspondencia que tenía preparado sobre la mesa.

-Éstas son las pruebas que le acusan de conspiración contra este reino y demuestran sus relaciones con los vasallos ingleses en contra de los intereses de Francia.- Nuestro reo se apartó de ellas como del hacha del verdugo.

-¡Eso no es mío... !-aseguró con sus últimas fuerzas.

-Por supuesto que no, Monsieur; pero no estará aquí para probar lo contrario... En vista de tan delatorias pruebas, prefirió el suicidio. Le informo que nosotros también tenemos nuestras influencias.

El aprendiz de hechicero se derrumbó en el suelo, agonizando. Yo me aproximé hasta sus papeles y recogí los apuntes que había estado tomando durante toda nuestra conversación. Lentamente, con parsimonia, me dirigí junto a la chimenea, donde el Señor Conde había regresado.

-Nos estamos haciendo viejos, Monsieur...- le aseguré con un halo de melancolía en mis palabras.- Demasiado sutiles, demasiado retorcidos... sin derramar sangre.... esto ya no es lo que solía ser.

Arrojé los papeles a las llamas y contemplé con serenidad cómo ardían antes de volverme hacia mi anfitrión que regresaba a la mesa para descorchar otra botella de aquel exquisito borgoña.

-¿Más vino, Monsieur?- me ofreció con ironía.

-Será un placer....

BESTIARIO

por Pedro García

*Seguimos con nuestra sección Bestiario, estrenada en el número anterior.
Ahora le toca el turno a Juan el Oso.*

Juan el oso

Existen muchas historias acerca de un hombre de talla impresionante que posee la fuerza descomunal de un oso. El origen mas extendido del mismo es el que nos habla del resultado de la unión entre una mujer y un oso, aunque también existe la variante de que fue amamantado por una osa.

Si bien, las hazañas que de él se cuentan y, debido a la distancia entre una y otra de las fuentes de las que surge la historia de Juan el oso, pueden dar la impresión que ha habido muchos hombres de estas características repartidos por toda la península, yo opto mas por creer que no era mas que uno que cruzó de un extremo a otro la misma llevando a cabo siempre gestas de fuerza increíbles que se grabaron en las mentes populares de quienes las vivieron hasta nuestros días. Por ello, podemos encontrar también un Joan de L'os, en Cataluña, Aragón y zona de los pirineos, un Juan Artz localizado por el País Vasco y un Juanillo el oso en Extremadura.

Juan el oso (por optar por el más común de los nombres con el que es conocido), recorrió la península y derrotó a engendros del infierno, gigantes y otras muchas criaturas fantásticas que atemorizaban de una u otra manera a las gentes sencillas. Este hombretón de talla y fuerza descomunal contaba además con la ayuda de unas criaturas de características titánicas y de las cuales haré un pequeño esbozo, puesto que sería inútil detallar sus características a nivel de juego por motivos que pronto veremos.

Estas criaturas, gigantes por definición, acudían en ayuda de Juan el oso cuando este necesitaba de ellas y con solo gritar el nombre de cualquiera de ellas al viento. Respondían al nombre de:

Apartamontañas: Con su fuerza lograba, como dice su nombre, apartar las montañas que se cruzaban en el camino de Juan. Al parecer, sus gestas se dieron mayormente en Aragón o Cataluña, ya que se le conocía también como el Regira-muntanyes.

Arrancopinos: Otro de los compañeros de aventuras de Juan el oso, con su solo nombre queda todo dicho.

Batemontes: A diferencia del primero de estos gigantes, Batemontes no se molestaba en apartar los montes, si no que los golpeaba una y otra vez con un ruido ensordecedor hasta aplanarlos.

Juan el oso

FUE	30	Altura: 3 m.
AGI	15	Peso: 205 kg.
HAB	15	Aspecto: 13
RES	30	RR: 0%
PER	20	IRR: 100%
COM	10	Armadura: Ropas gruesas (Protección 1)
CUL	10	

Armas. Pelea 78% (1d3+3d6), Cuchillo 50% (1d6+1d4+1)

Competencias. Con.animal 60%, con. mágico 50%, escuchar 60%, rastrear 55%, correr 40%, trepar 45%, otear 50%.

Hechizos. Carece.

Poderes especiales. Juan puede, si lo desea, recurrir a la ayuda de sus legendarios amigos Apartamontañas, Batemontes y Arrancopinos con solo gritar su nombre. Estos gigantes aparecerán tras 1d8 asaltos avisando de su presencia con el estrépito de sus pesados pasos.



AYUDA DE JUEGO: TABLA DE EVENTOS DE ALMOGÁVARES

por Pedro García

Tabla de eventos para nuestros personajes Almogávares.

Tabla de eventos

Desde hace ya unos años, creo que fue en el suplemento de **Rincón**, apareció una nueva tabla que permitía el envejecimiento y la experiencia que se acumulaba con el pasar de los años. Cuanto más pasaban los años, más experiencias ganaba el pj (en términos de juego 10 puntos más por año para la creación del pj), y además se ganaba trasfondo, lo que le volvía al pj mucho más interesante.

No obstante, esa tabla me pareció tan interesante como genérica...

Ahora, y gracias al DP tengo la oportunidad de crear unas tablas de eventos concretas para cada profesión del juego, siempre que no salga una tabla al respecto en algún suplemento oficial, lo que invalidarían las que un servidor crea, o por lo menos, te daría la oportunidad de escoger entre una y otra. En anteriores DP os presenté la tabla de eventos del marino/pirata, cazador y pastor. Ahora os presento la tabla para Guerreros, Soldados y Almogávares. En esta tabla he respetado algunos de los resultados de la Tabla de eventos original del manual cuyos resultados hacen referencia a "Pjs militares".

Espero que os guste.



Tabla de eventos del Guerrero/Soldado/Almogávar

1d100	Resultado
01%	El Pj es asesinado a manos de la Fraternitas Vera Lucis
02-10%	El Pj estando en una patrulla de avanzadilla por tierras enemigas tiene un desagradable encuentro con un grupo de soldados enemigos Deberá superar una tirada de FUE x3 o RES x3. Si falla la tirada el pj recibirá una herida seria. Determinar la localización con 1d10 y consultar la tabla de secuelas de la Pág. 50 del manual.
11-20%	Saqueo. El pj encuentra ya sea en una casa abandonada o en cuerpos caídos en batalla un total de 2d20 monedas o objetos por valor equivalente.
21-25%	El pj tiene un encuentro con una criatura mágica en tierras enemigas (follet, lobisome, gul, etc) ganancia +1d10 IRR
26-29%	El pj va a la guerra y su bando es derrotado. Debe hacer en el acto una tirada por la tabla de secuelas del manual. Además deberá tirar por Suerte. Caso de fallarla estará prisionero 1d10 años. Al menos la mitad de los P.Ap que gane en este tiempo deberán ser gastados en las cuatro competencias básicas de los siervos (ver Pág.20 del manual)
30%	El pj se convierte tras mucho tiempo de entreno y dedicación, en un diestro hombre de armas. +25% a un arma a su elección. Esta tirada no es acumulable.
31-41%	El pj enferma. Lanzar 1d6 1-2 Tétanos 3-4 Pulmonía 5-6 Enfermedad venérea
42-48%	El Pj aprende algo del idioma donde está prestando servicio. Determina con el Dj en que batalla o tierras puede estar luchando y aprende el idioma local a un +20%.
49-51%	El pj tiene un hijo, este casado o no, y ya sea de su mujer legítima o no.
52%	El pj, tras mucho tiempo de dedicación, ha aprendido a sacar toda la información disponible a los prisioneros +25% a tortura. Esta tirada no es acumulable.
53-58%	El Pj va a la guerra. Tirada de suerte. Caso de fallarla consultar la tabla de secuelas de la pág. 50 del manual.
59-65%	Bienes enemigos. Monedas, tapices, esculturas, pinturas, etc. El pj no deja escapar esta suculenta oportunidad y tras llevárselo tanto como puede abarcar obtiene una ganancia de 500 monedas.
66-69%	Muerte de un familiar (a determinar)
70-75%	El pj es destinado a retaguardia o similar (puestos de guarda, escoltas o intendencia) Pasa un año tranquilo lejos de la batalla.
76-85%	El pj va a la guerra y es hecho prisionero permaneciendo en esa situación 2d10 años. Al menos la mitad de los P.ap que gane en ese tiempo deberán ser gastados en las cuatro competencias básicas de los siervos.
86-89%	El pj va a la guerra. Si consigue pasar una tirada de Suerte y otra de fuerza x3 o Resistencia x3 (a elegir por él) consigue ennoblarse, ganando un punto en la escala social (de plebeyo pasa a hidalgo, de hidalgo a caballero, de caballero a barón, etc). Consulta el apartado de Posición social en el manual. Recuerda que debe pasar ambas tiradas.
90-92%	Muerte de alguien muy cercano. Puede ser su hijo primogénito o su principal escudero (caso de los Guerreros), la mujer (en caso de los Almogávares) o un buen amigo o compañero con el que llevan juntos desde el inicio de la contienda (para los soldados). Esta pérdida no debe tratarse como una mas, realmente era alguien MUY querido o especial, lo que le sumió al pj en lánguidas noches de tristeza y melancolía en las que el pj se dedicó a escribir (si sabe, claro) largos versos de desazón y abandono.
93-96%	El pj va a la guerra y su bando es victorioso. Triplica su capital actual gracias al botín.
97-99%	El Pj descubre atónito en tierras enemigas que existen horribles criaturas que se ocultan en la noche y salen tras la batalla a darse festines con los cadáveres. No da crédito a sus ojos en principio, pero al final no le queda duda de ello. Por más que insista en contar esto a sus cercanos, nadie dará crédito a sus historias. Gana, eso sí, +1d10 a la IRR y el desasosiego de que cuando caiga en batalla, sus entrañas serán disputadas entre buitres, cuervos y "eso" que sale reptando por la noche...
00%	El Pj muere en la guerra. Que sea gloriosamente, en batalla, o víctima de una peste queda a albedrío del Dj.

El Abuelo Cebolleta

15 años. Que viejo soy. Aún recuerdo con nostalgia, aquel día que entré en una librería barcelonesa y me encontré, al lado del Señor de los Anillos, un libro de rol de color azul con una portada muy “maca” y con un subtítulo, que aún hoy lo encuentro un error incluirlo: El juego de rol demoníaco-medieval. Yo, que hacía poco que había entrado en el mundo del rol, veía un pequeño sueño hecho realidad; por un lado un juego de rol, por otro lado, de historia, otra pasión mía. Lo compré enseguida.

Llegué a casa y sus reglas, su ambientación y sus dibujos me cautivaron. Era fantástico. Lo extraño, a pesar de leérmelo de cabo a rabo, es que se lo pasé a uno de mi grupo para que lo arbitrara, ya que yo ya tenía el Señor de los Anillos, James Bond y el D&D para arbitrar. Y con Rafa, pasamos tardes gloriosas con Aquelarre. Aún me acuerdo, espero que disculpéis el desvarío de un abuelo, de aquella jornada intensiva que hacíamos en mi grupo G.A.C (Grupo de Aventureros Clandestinos), de Aquelarre; un módulo bestial, una día inolvidable junto con mis amigos. Eso sí, a nuestros personajes se les quitó las ganas de sexo durante una buena temporada. Gracias Rafa, por aquel extraordinario día.

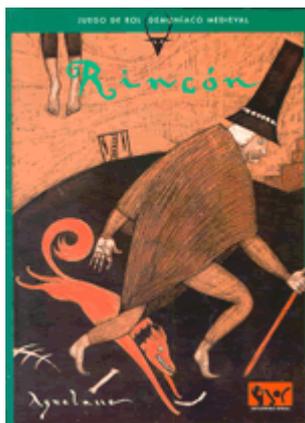
15 años. Y Aquelarre ha pasado por múltiples vicisitudes y aún sigue siendo recordado con cariño y jugado en muchas mesas roleras. Es un juego, que a pesar de su éxito entre la afición, no ha tenido suerte con las editoriales. Una verdadera lástima. En contrapartida, su comunidad de aficionados es muy activa y eso hace que el juego siga en el candelero. Como dijo Ricard hace tiempo: “parí un hijo que ahora no solo es mío” (aunque esté encomillado es una frase que resume su sentir, es que mis achaques no me permiten recordar la frase en su totalidad). Y creo que es verdad, los aficionados han hecho suyo ese juego y ese ha sido la clave de su éxito y su supervivencia en el día de hoy. Actualmente, Aquelarre, parece resurgir tal ave Fénix de sus cenizas. Sí, de acuerdo, será de una forma humilde pero que permitirá mantener el juego vivo, en este impass de espera a que alguna Editorial “coja el toro por los cuernos”.

15 años. De buenas partidas con personas que puedo considerar como amigos. Eso ha sido el legado que Aquelarre ha dejado en mí: un buen puñado de amigos gracias al juego. Gracias Aquelarre.

MIRADA ATRÁS RINCÓN

Por Juan Carlos "Nigurath/Corman" Albarracín

Ah, aquellos suplementos míticos de la etapa de Joc. ¿Qué no los conoces?, entonces lee el siguiente artículo y luego intenta conseguir este buen libro.



¡Qué cansado es salvar el mundo! ¡Cuan agotador es participar en la "eterna lucha entre el Bien y el Mal"! Y.. Y, puñetas, ¡qué bien sienta un descanso de tanto en cuando!

Existe un pueblecito, escondido entre montañas. Pocos sabrán decirte cómo llegar hasta allí. El propio Maese Ibáñez mostrará sus dudas si le preguntas al respecto. Pero si un grupo de aguerridos aventureros logra encontrar alguna vez el hermoso pueblo de **Rincón**, su descanso está asegurado...

Esto...

Uhm...

¡Vale! ¿A quien quiero engañar? Esos aventureros no encontrarán mucho descanso, y sí un montón de entuertos que desfacer, y una colección de enemigos que pondrán todo su empeño en hacerles la vida imposible. Pero, ¿qué esperabas? De acuerdo, no se tratará esta vez de emprender una gesta épica en nombre del Bien. Pero no esperes pasar tu estancia en **Rincón** debajo de un olivo comiendo embutidos y trasegando vinacho. ¡Poco tiempo te restará para rascarte la panza si andas por estas tierras!

¿Qué misterios te aguardan en la cercana torre que parece vigilar a **Rincón** desde el horizonte? ¿Qué se conspira tras los muros del Castillo del Barón? ¿Qué esconde la cueva del bandido, más allá de Carrigón? ¿Quién es el asesino que ronda la Abadía de San Gabriel? Lamias, mandrágoras, jaurías de lobos, fantasmas, amigos y enemigos... Todo ello y mucho más ronda el pequeño **Rincón**. Así que, si eres tú uno de esos aventureros que ha elegido ese apartado lugar para reposar tus posaderas... ¡mejor búscate otra viña, que aquí poco vas a zanganear!

Rincón, el suplemento para **Aquelarre**, fue publicado por Joc en marzo de 1995. Es un volumen en blanco y negro a doble columna, con ilustraciones de Montse Fransoy y textos de Miguel Aceytuno, Jordi Cabau, Francisco Girón, Joaquín Ruiz y Ricard Ibáñez. Sus tapas blandas, con ilustración de Arnal Ballester, abrazan 72 páginas.

El grueso de este libro es una campaña que transcurre en un pueblecito de paradero ignoto y sus alrededores. Nueve aventuras, cuyo nexa es precisamente esa pequeña localidad y sus habitantes. Y es que, más allá de eso, no existe en esta campaña una consistencia fuerte ni un "sentido de gesta". **Rincón** es, de hecho, una serie de aventuras independientes y autoconclusivas, que han sido rescritas y adaptadas

DRAMATIS PERSONAE

a un entorno común para forman una serie. Y esa sensación, la de “serie”, es la que me transmite la campaña. Me vienen a la cabeza los episodios de Babilón 5: aventuras independientes, con personajes y lugares comunes, y con pinceladas de continuidad. Así es **Rincón**, la campaña. ¡Y a mucha honra!

Y es que, esa falta de continuidad, no es necesariamente lastre ni defecto. Las aventuras son divertidas, y a través de ellas iremos haciendo amigos y enemigos que reaparecerán a lo largo de las historias. Con poco esfuerzo, al cabo de unas cuantas sesiones ya sentiremos que nuestros aventureros son parte del vecindario de **Rincón**. Y es en este aspecto donde el Master deberá poner especial atención: puesto que vamos a desarrollar toda una campaña en un entorno reducido, deberá trabajar en lograr que lugares y personajes terminen por ser nítidos y familiares en la mente de los jugadores. José “el Milhombres”, Monseñor Luis, el joven Esteban, el escriba Nuño de la Vega, el Barón Pedro de Rincón... Las calles del pueblecito, el castillo del Barón, los cercanos Estañado o Carrigón... Personajes y paisajes que visitaremos durante muchas sesiones y que terminarán por sernos familiares y convertir en campaña un paquete de aventuras independientes. Si el Master logra transmitir esa familiaridad y ese reconocimiento, con ellos llegarán también el sentido de unidad y cohesión.



Las aventuras de **Rincón** se alejan de aquellas gestas épicas y aquellos largos viajes que conocimos en suplementos como **La Danza Macabra** o **Ad Intra Mare**. Estas aventuras son más mundanas (que no menos peligrosas). Pocas amenazas sobrenaturales acecharán a los aventureros. Y la “eterna lucha ente el Bien y el Mal” que mentaba al principio estará aquí, pero a una escala pequeña, a la medida del pueblecito. Los aventureros terminarán por ser residentes del lugar, y se meterán en toda clase de breves que irán desde lo molesto a lo mortal. Más de una vez tendrán que echar mano de sus aceros, pero no todo se resolverá a golpe de mandoble.



Tras las aventuras en **Rincón**, el suplemento nos ofrece una curiosa aventura que transcurre en Salamanca. Es una aventura con un carácter muy abierto, pues se desarrolla en un escenario amplio (¡una ciudad entera!) y los personajes tienen mucha libertad para correr de un sitio a otro. Lo original del asunto es que el módulo está diseñado para ser jugado por uno, dos, tres o hasta cuatro grupos de jugadores. Hay distintos objetivos para diferentes grupos. Y, ¿qué nos aguardará en la vieja ciudad? Un brujo avaro, una secta secreta, la *Fraternitas Vera Lucis*... y algunas sorpresas muy desagradables.

Tras esta aventura, el suplemento termina con unos apéndices sobre el mundo medieval. Estos textos ya aparecieron en la última edición del manual básico, así que no aportan nada nuevo.

Rincón es un buen suplemento para Aquelarre. Merece el esfuerzo de rebuscarlo en la sección de clásicos de las librerías roleras. Once años después de su publicación, no será fácil encontrar un ejemplar, pero si un buen día cae en tus manos ¡no lo dejes escapar!

NOTA: 7'5



LA TROTAACONVENTOS

por Lindelion Sireo

Esta es una aventura corta basada en el Libro de Calixto y Melibea y la Puta Vieja Celestina de Fernando de Rojas (que, por cierto, siempre me ha parecido infinitamente mejor que Romeo y Julieta de Shakespeare), ideal para dos o tres PJS villanos que no sean magos ni militares. Los PJS se pondrán en el papel de Sempronio y Pármeno, los criados de Calixto. Aquí se usarán los mismos nombres que en la obra, pero puedes (y debes) cambiarlos por si los jugadores están familiarizados con ella. Por supuesto, se han modificado algunos detalles de la historia para hacerla jugable. Puedes localizar la acción en una ciudad cualquiera.



Introducción

Los PJS se encuentran en un lugar lo más parecido a una mancebía, donde conviven algunas chicas jóvenes con una vieja que les da asilo a cambio de que le den parte de sus beneficios como prostitutas. Esta vieja, llamada Celestina, también se dedica al antiguo oficio de trotaconventos, procurando pareja a mujeres y hombres casaderos, y de hecho es una de las ocupaciones que más beneficios le aporta. Los PJS ya tienen alguna confianza con ella, puesto que hace tiempo que dedican los ratos libres que les da su señor a visitar su casa para encontrarse con sus amores. La historia comienza justo cuando los PJS regresan a la morada de su señor, Calixto, y lo encuentran enfermo en la cama. Este, después de soltarles algunas cursilerías, admitirá que está enfermo de amor, pues se ha quedado prendado de una muchacha llamada Melibea, que no le corresponde. Calixto dará el resto del día libre para los PJS, que seguramente querrán volver a la mancebía porque cuando salieron no consiguieron llegar a "profundizar" en sus asuntos con las prostitutas (o por alguna otra razón de peso que se le ocurra al DJ). Lo lógico es que después de que el DJ haya hecho hincapié en la descripción de Celestina, los PJS tengan las suficientes luces como para hablarle a Calixto de ella. Sin embargo, Calixto se negará totalmente a que *aquesta puta vieja* tome cartas en el asunto, pues no tiene un buen concepto de las trotaconventos. Si a los PJS no se les ocurre mencionarle a Celestina, ese mismo día se correrá la voz de que Calixto está enfermo de amor y llegará a oídos de la vieja.

El pacto

En cualquier caso, sea de boca de los PJS o de boca de otros, Celestina se enterará de todo, y viendo una gran oportunidad para cubrirse de oro, aprovechará el hecho de que los criados de Calixto (los PJS) frecuentan su mancebía para proponerles convencer a su amo de que contrate sus servicios, y para asegurarse de que lo hacen les ofrecerá dividir a partes iguales el dinero que perciba de él. Como es lógico, los PJS querrán saber más de la persona con la que están haciendo negocios. Sólo podrán sacar información fiable a través de las prostitutas que mantiene Celestina, con tiradas de *seducción*. Estas sólo saben que Celestina antes solía andar con otras dos mujeres de su misma edad y que se dedicaban a los asuntos del amor y andaban de casa en casa vendiendo afeites, perfumes y otros potingues a las féminas. Pero en realidad Celestina es una poderosa bruja que usa sus artes para conseguir sus propósitos, combinándolas con su increíble elocuencia. De hecho, tiene un sótano en su casa (la propia mancebía) que utiliza como laboratorio, cerrado a cal y canto y guardado por un Lutín que tiene a su servicio y que tiene la orden de atacar a todo aquel que traspase el umbral de la puerta forzando la cerradura. El primer recurso del Lutín será esconderse en cuanto oiga que están forzando la puerta y lanzar hechizos al primero que pase por la puerta, pero si abandonan la estancia los dejará en paz. En el improbable caso de que los PJS lo venzan, Celestina, con su pico de oro, agradecerá a los PJS por haberle librado del malvado duende que se había adueñado hace años del sótano haciendo de él su laboratorio personal, y les regalará algún amuleto (ver p. 56 de *Ars Medica*), por ejemplo una Dragontea, cuya función es ahuyentar a las víboras. Claro, que a sus espaldas se estará cagando en sus ... por haber matado a su Lutín. En el laboratorio podrán encontrar algunos componentes de hechizos, varias dosis de pociones y ungüentos (ver la descripción de Celestina en la sección Dramatis Personae) y un grimorio donde se explica el hechizo Philocaptio (ver anexo) y algunos más de tipo sexual y goéticos, a discreción del DJ.

De Calixto a Melibea

Una vez que los PJS hayan llegado a un acuerdo con Celestina, su primer cometido será convencer a Calixto de que contrate sus servicios, lo cual deberán hacer principalmente mediante interpretación en lugar de hacerlo con tiradas de *elocuencia*. Si no lo consiguen, Celestina irá a casa de Calixto para intentar convencerlo ella misma. Este no querrá abrirle la puerta en un principio, pero si los PJS ayudan a Celestina de alguna forma y esta consigue entrar, dará buena cuenta de su elocuencia y acabará convenciendo a Calixto. De todas formas, este sólo admitirá que Celestina hable bien de él a Melibea, bajo ningún concepto aceptará que medie en su empresa la brujería ni otros recursos oscuros. Al día siguiente Celestina llamará a los PJS para que la acompañen a la mansión donde Melibea vive con sus padres, haciéndose pasar por sus ayudantes. Resulta que la criada personal de Melibea estuvo antaño trabajando en la mancebía de Celestina y le está muy agradecida por el buen trato que le dio, así que esta le dejará entrar a la mansión con el pretexto de enseñar algunas telas a Melibea. Esta comprará alguna, pero pronto se da cuenta de lo que intenta Celestina y no se fía un pelo de ella, y menos cuando, como el que no quiere la cosa, comienza a mencionar como de pasada a Calixto, de modo que Melibea terminará echando de su casa a Celestina y a los PJS. Visiblemente molesta, Celestina dirá a los PJS que para que todo salga bien es necesario apoderarse de un rosario que Melibea ha estado acariciando mientras hablaba con ella, alegando que puede tratarse de algún talismán con una maldición que la hace ser frígida y no desear compañía varonil, o alguna otra cosa que se le ocurra al DJ (lo que Celestina quiere es apoderarse del rosario para hacer el hechizo Philocaptio, pero esto no se lo dirá a los PJS). Entre ella y los PJS deberán urdir un plan para apoderarse de él. Pueden agasajar a la criada para que les deje entrar a hurtadillas a la mansión, disfrazarse de vendedores ambulantes, o cualquier cosa que se les ocurra. Si no son capaces de echarle imaginación, Celestina conseguirá volver a entrar de alguna manera (preferentemente sobornando a la criada) junto con los PJS, para que estos tengan la oportunidad de robar el rosario o convencer de alguna forma a Melibea de que se lo entreguen (de nuevo es mejor la interpretación que tiradas de *elocuencia*). Una vez conseguido el rosario, Celestina lo hechizará para que Melibea se enamore de Calixto. Al día siguiente, la vieja volverá a casa de Melibea para ver si el hechizo ha surtido efecto, y concertará una cita entre Calixto y Melibea.

El amoroso encuentro

Al conocer Calixto las buenas nuevas, se mostrará enormemente agradecido a Celestina, a la que entregará la cantidad acordada (unas 500 monedas). Por cierto, ay de los PJS si se atreven a pedirle su parte a Celestina delante de Calixto, si lo hacen este los mandará azotar y los encerrará en el establo con los

DRAMATIS PERSONAE

caballos, si es que no los mata por traidores. Entonces Celestina se va y Calixto manda a los PJS que se preparen para acompañarle para su encuentro clandestino con Melibea, en el que deberán desempeñar el papel de vigilantes. Saldrán en plena noche y verán cómo Calixto sube al balcón de su amada para gozar de ella. No serán detectados hasta que Calixto salga de la casa, momento en el que el padre de Melibea se despertará y mandará a algunos de sus hombres para ver qué son esos ruidos que vienen de la calle. Con tiradas exitosas de *discreción* y *esconderse*, los PJS no necesitarán entablar batalla con los cuatro hombres del señor.

La traición de Celestina

A la mañana siguiente, los PJS podrán ir a pedirle cuentas a Celestina a su casa, pero esta vieja avara no querrá soltar ni un maravedí. La cosa se calentará cuando empiece a amenazar a los PJS, envalentonada pensando que no se atreverán a hacerle nada estando en su propia casa. Los PJS pueden presentarle combate o intentar robarle el dinero o putearla de alguna otra manera. Si se ponen violentos, Celestina correrá a su laboratorio y llamará a su Lutín (si es que aún vive), e intentará quitarse de en medio a los PJS sin ningún miramiento, haciendo alarde de todo su poder. Si resulta muerta, las prostitutas saldrán chillando de la casa, vendrán los alguaciles, y si pillan dentro a los PJS serán arrestados y juzgados por asesinato, y muy probablemente mueran ajusticiados... Otra cosa es que eviten un enfrentamiento directo con Celestina e intenten que cumpla su parte del trato por otros medios más sutiles.

La tragedia

Esa misma noche, Calixto vuelve a requerir el servicio de los PJS, pues acordó con Melibea un nuevo encuentro nocturno. Pero resulta que el padre de Melibea está algo mosca por lo de ayer y ha mandado vigilar los alrededores. En el momento en el que Calixto se encuentre subiendo por la escala hacia el balcón de Melibea será detectado por los hombres de su padre. Alarmado, se pondrá nervioso, intentará huir a toda prisa, caerá y se abrirá la cabeza, muriendo en el acto. Melibea es testigo de su muerte, y afectada por el hechizo de Celestina, correrá a lo más alto de una de las torres para lanzarse al vacío, ante la impotente mirada de su padre, que ha salido para ver a qué se debe tanto jaleo. ¿Y los PJS? Pues no tendrán más remedio que luchar contra los cuatro hombres que estaban vigilando, uno de los cuales descubrió a Calixto y avisó a los demás, aunque también pueden intentar escabullirse, dado que son superados en número y tal vez no sean muy duchos en combate, incluso pueden entrar en la mansión e ir tras Melibea para impedir su suicidio, o utilizarla como rehén para que les dejen marchar... Como siempre, de ellos y de su ingenio depende el salir vivos de esta.



Recompensas

Los PJS ganarán los siguientes puntos de aprendizaje:

- ✂ Por convencer ellos mismos a Calixto de contratar los servicios de Celestina: 5 PA
- ✂ Por obtener el rosario sin ayuda de Celestina: 10 PA
- ✂ Por deshacerse de Celestina o conseguir su parte del dinero sin matarla: 10 PA
- ✂ Por conseguir salir bien parados al final de la aventura: 10 PA
- ✂ Por ideas e interpretación: hasta 20 PA.

DRAMATIS PERSONAE

Calixto

FUE 15 **Altura:** 1,65 m.
AGI 12 **Peso:** 70 kg.
HAB 17 **Edad:** 23 años
RES 15 **Aspecto:** 11 (mediocre)
PER 12 **RR:** 75%
COM 16 **IRR:** 25%
CUL 12 **Pc:** 5

Armas: Espada 65% (daño: 1D8 + 1 + 1D4)

Protecciones: Cuero con refuerzos (prot. 3)

Competencias: Correr 25%, Esconderse 35%, Escuchar 35%, Tregar 30%.

Hechizos: Carece

Equipo: Espada y vaina de bella manufactura (precio x5).

Melibea

FUE 06 **Altura:** 1,58 m.
AGI 13 **Peso:** 52 kg.
HAB 14 **Edad:** 17 años
RES 12 **Aspecto:** 19 (atractiva)
PER 15 **RR:** 65%
COM 15 **IRR:** 35%
CUL 15 **Pc:** 7

Armas: Carece

Protecciones: Carece

Competencias: Discreción 30%, Escuchar 40%, Psicología 50%.

Hechizos: Carece

Equipo: Rosario de plata valorado en 80 maravedíes, joyas varias por valor de 200 maravedíes.

Celestina

FUE 05 **Altura:** 1,45 m.
AGI 05 **Peso:** 55 kg.
HAB 15 **Edad:** 52 años
RES 14 **Aspecto:** 6 (fea)
PER 20 **RR:** -25%
COM 20 **IRR:** 125%
CUL 20 **Pc:** 25

Armas: Carece

Protecciones: Carece

Competencias: Comerciar 60%, Con. mágico 98%, Con. plantas 55%, Elocuencia 95%, Leyendas 100%, Psicología 85%, Soborno 60%.

Hechizos: Atracción sexual (125%), Discordia (125%), Dominación (110%), Mal de ojo (110%), Virilidad (110%), Fidelidad (110%), Impotencia (110%), Virginitad (110%), Deseo (90%), Furia (90%), Philocaptio (75%, ver anexos), Invulnerabilidad (75%), Mala suerte (75%), Metamorfosis (50%), Creación de Lutines (25%).



DRAMATIS PERSONAE

Equipo: Medalla con el símbolo de Venus en una cara y el de Tauro en la otra (talisman de Virilidad), pedazo de piel de lobo con símbolos escritos (talisman de Invulnerabilidad, pierde los poderes si lo ven los PJS). Las pociones y ungüentos las guarda en el laboratorio, pero lleva siempre encima una dosis de Mal de ojo y otra de Metamorfosis con grasa y hiel de oso.

Lutín

FUE	01	Tamaño: 3 cm.
AGI	20	Peso: 25 g.
HAB	10	Armadura nat.: Carece
RES	06	Aspecto: -
PER	25	RR: 0%
COM	---	IRR: 115%
CUL	20	Pc: 23

Armas: Carece

Protecciones: Carece

Competencias: Escondarse 40%, Escuchar 90%, Esquivar 75%.

Hechizos: Sumisión (80%), Despertar a los muertos (65%), Vuelo (65%), Conmoción (40%).

Poderes especiales: Carece

Guardias y Alguaciles

FUE	15	Altura: varía
AGI	15	Peso: varía
HAB	15	Edad: varía
RES	16	Aspecto: varía
PER	15	RR: 60%
COM	10	IRR: 40%
CUL	10	Pc: 8

Armas: Espada 60% (daño: 1D8 + 1 + 1D4)

Protecciones: Cuero con refuerzos (prot. 3)

Competencias: Buscar 25%, Correr 45%, Escuchar 45%, Otear 30%, Rastrear 45%.

Hechizos: Carecen

Equipo: Espada y vaina, 2D10 monedas de plata.

ANEXOS

Nuevo hechizo: Trampa de amor (Philocaptio)

Este hechizo se describe, con todos sus componentes, en "La Celestina" de Fernando de Rojas. Se trata del hechizo que la Celestina le hace a Melibeia para que caiga enamorada de Calixto. Aquí lo tenéis convertido al sistema de Aquelarre en una versión fiel a la original.

Nivel: 4

Tipo: maleficio

Componentes: aceite de víbora, papel escrito con sangre de murciélago, sangre y pelo de macho cabrío, trozo de tela, un objeto del receptor.

Caducidad: no aplicable.

Duración: el efecto del hechizo ocurre al cabo de 4D6 horas y es permanente, a menos que se saque del cubo lleno de sangre y pelo de macho cabrío el objeto del receptor y se meta en un cubo lleno de agua bendita.

Descripción: Se debe untar el trozo de tela con el aceite de víbora mientras se recitan unas palabras con la ayuda del papel escrito con sangre de murciélago, el cual contiene unos determinados signos, y en el que se debe haber escrito previamente con la sangre el nombre del receptor y de la persona que el ejecutante quiere que se enamore. Se debe entregar el trozo de tela al receptor, y éste tiene que entregar un objeto suyo al ejecutante (no necesariamente en este orden), el cual deberá meterlo en un cubo lleno de la sangre y pelo del macho cabrío. El receptor caerá perdidamente enamorado de la persona cuyo nombre se haya escrito con la sangre de murciélago si no pasa una tirada de RR. Esto ocurrirá dentro

de un espacio de 4D6 horas. El receptor debe tener en su poder (o a la vista) el trozo de tela hasta que el hechizo surta efecto, entonces éste ya no será necesario. Este hechizo es de Goecia.

Nueva profesión: Trotaconventos

La trotaconventos es una anciana que tiene mucho de comerciante y un poco de espagirista, con grandes dotes de elocuencia y con fama de bruja, que se dedica a recorrer las calles de la ciudad en busca de clientas que quieran comprar sus productos de belleza y otros de interés exclusivo para las mujeres, así como djes o amuletos para los supersticiosos, o contratarla como casamentera o incluso solicitarle trabajos de brujería. Los ejemplos más claros de esta profesión los tenemos en el *Libro del Buen Amor* de Juan Ruiz y en *La Celestina* de Fernando de Rojas. En lo que se refiere al juego, podemos considerar a la PJ trotaconventos como una aprendiz de esta profesión, si el jugador no quiere llevar a una PJ anciana de 40 años. Por supuesto, esta profesión es exclusiva de las mujeres.

Mínimos de Características

20 en Comunicación y 15 en Cultura.

Limitaciones de armas y armaduras

Armas tipo 1 y palos. Armadura tipo 1, sin escudo ni casco.

Origen Social

Villano

Competencias principales

Comerciar
Elocuencia
Psicología
Conocimiento Mágico

Competencias secundarias

Conocimiento Mineral
Conocimiento de Plantas
Escuchar
Espagiria
Leyendas
Ocultar
Otear
Soborno

Dinero mensual

Usa la tabla de ingreso de la prostituta, cambiando la *seducción* por *comerciar*.

Observaciones

En caso de que la PJ obtenga hechizos iniciales, al menos la mitad de ellos deben estar relacionados con el sexo o el amor (por ejemplo, el hechizo *Philocaptio*, que se describe más arriba).

Camila la Alcahueta

Posición social: Villano

Situación familiar: Huérfana de padre

Profesión paterna: Juglar

Nacionalidad: Reino de Castilla

Grupo étnico: Castellana

FUE 10 **Altura:** 1'52 m.

AGI 10 **Peso:** 62 kg.

HAB 10 **Edad:** 22 años

RES 15 **Apariencia:** 9 (mediocre)

PER 22 **RR:** 25%

COM 20 **IRR:** 75%

CUL 15

SUE 57

Armas: Ninguna

Competencias: Comerciar 70%, Con. Mágico 60%, Dis-frazarse 45%, Elocuencia 85%, Espagiria 30%, Leyendas 35%, Psicología 110%, Tregar -15%.

Rasgos de Carácter: Sentidos extraordinariamente sensibles, Vértigo, Aires de grandeza.

Hechizos: Filtro amoroso.

COSAS DE CRÍOS

por Miguel Aceytuno

“Módulo no oficial de Aquelarre. Con toda seguridad, ni siquiera suboficial. De hecho, tirando a módulo mercenario. ¿Recuerdas cuando el mundo era divertido y el rol salvaje?”.

Un autor clásico de Aquelarre nos ha enviado este módulo. Siempre es un placer leerle Miguel.

En una pelea sin motivo aparente entre, por un lado, la Arale de Doctor Slum y los Manowar al mando del Obispo de Palencia, contra por otro diez mil guerreros Vera Lucis, que como dijo el poeta no pueden estar equivocados...

...¿Con qué bando te gustaría morir?



Un poco de historia

Este módulo se ha jugado en varias jornadas, pero por una mezcla de gandulería y falta de necesidad nunca había sido puesto en negro sobre blanco. Es “fast and furious”, y puede ser una buena elección si solo tienes un par de horas.

En el módulo original, los Pj debían limitarse a acompañar a Sorguiñak de Aralar, que tiene seis añitos y no puede viajar sola, de casa del Alquimista Al-Burux (Játiva), donde estaba estudiando, a casa de su mamá (Aralar). Es un favor del que mamá Indarr y la abuela Birutia quedarán muy agradecidas.



Arale y su inefable e inseparable caca

Los Vera Lucis, enterados del viaje, deciden emboscar a la niña. Su eliminación sería una gran victoria para la causa de la razón.

Ah, ¿Los Pj's deben protegerla? Nada de eso. La misión de los jugadores -pero ellos no lo saben- es solo asegurarse que se acuesta a la hora y que se lava los dientes. Y que no haga demasiadas maldades. Y que lea un poquito, y se tome toda la sopa. Vale, puede tener seis años, pero... ¡¡¡Que estamos hablando de Sorguiñak de Aralar!!!! (ver ficha de las brujas en *Rerum Demonii*. *Siqua sine socio, caret omni gaudio*, y otros suplementos de Aquelarre).

Así pues, el módulo viene a ser una aventura del Coyote y el Correcaminos. Los Vera Lucis son el Coyote (inasequibles al desaliento máquinas de recibir palos), Sorguiñak el odios... indestructible Correcaminos.

¿Y los Pj's?

(He, he, he...)

Al tema: Sorguiñak jamás recibía ni un rasguño. Nada de nada. Los inasequibles al desaliento Vera Lucis iban montando emboscadas cada diez kilómetros... para ver como el resultado se vuelve contra ellos. Bueno, contra los Pj's. Je, je...

Puesto a escribir el módulo hemos añadido un par de personajes más, más acción... y diez mil Vera Lucis. Que el amable lector disfrute tanto con él como lo hizo este viejo máster en partidas jugadas hace largo tiempo, pero no olvidadas.

Igualmente se ha incluido una referencia a un famoso grupo de Heavy Metal. Consideraríamos insultante a la cultura de nuestros lectores añadir más explicaciones, en el evidente entendimiento que aunque cabe que las letras aquí citadas no le lleguen tan al fondo del corazón como a los viejos heavys que esto escriben, al menos será capaz de apreciar la buena música. Claro, que de no se así...

If you're not into metal, you are not my friend!

*Heavy metal or no metal at all whimps and posers leave the hall
Heavy metal or no metal at all whimps and posers I said
Leave the hall!*

Por cierto: Cualquier parecido con personas o personajes, inventados imaginarios ó de ficción no solo es, evidentemente, pura coincidencia, sino además resulta fruto de la envidia e hijo de la maledicencia.

Vida de Aventurero, poco bocado y mucho sendero

Si caminas mucho, te das cuenta que todos los caminos son uno y el mismo, pero al mismo tiempo que cada kilómetro es especial, tiene un alma propia. Los aventureros estáis...en algún lugar del camino. ¿Qué viene de donde? Ya no os importa. ¿Qué va hacia donde? Aún no os importa.

Hacéis noche. Con la bolsa vacía pero el estómago lleno, y todas las estrellas del mundo por techo, no tenéis ningún motivo para no ser felices. ¿Y mañana? Mañana seguro que amanece.

En vuestro sueño, os acercáis a un caserío. O, tal vez, el caserío viene hacia vosotros. La puerta se abre y os invita a pasar, inclinándose ante vosotros. Sois bienvenidos.

La estancia es cómoda, hogareña. Una anciana calienta sus huesos sentada al lado del fuego. Se pone en pie para recibirnos. A pesar del peso de los años, se la ve aún fuerte. Y debió haber sido muy bella. Debió haber arrancado más de una mirada... y más de un corazón de vuestros abuelos.

Una matrona os sonrío, y os invita a sentaros. Se parece mucho a la anciana -de hecho, es su hija-. Erguida, fuerte, bella, no aparenta sus treintaymuchos años. O sí, quizás aparente muchos, muchos más. Os sirve un vaso de buen vino txacolí y se sienta con vosotros. Las mujeres están desarmadas. No hay ningún arma a la vista. Solo un par de fuertes, recios bastones descansan al lado de la puerta.

Las mujeres no necesitan presentación. Son viejas amigas, y más de una vez habréis tropezado con ellas en vuestras correrías. Y aunque no fuera así, todo el mundo conoce a Birutia e Indarr de Aralar, servidoras pero no siervas de la Diosa Blanca, quizás las brujas más poderosas que caminan la tierra.

En mis tiempos me llamaron muchas cosas: hermana, amante, sacerdotisa, hechicera, reina.

*Ahora, ciertamente, me he tornado en hechicera y acaso llegue el momento en el que sea necesario que estas cosas se conozcan. Pero, bien mirado, creo que será **la religión de los hombres**, la que digan la última palabra. Se hará por siempre en el mundo de las Hadas, de aquel en el que la religión de los hombres gobierna. Nada tengo contra eso sino contra sus sacerdotes, que consideran a la gran diosa como un demonio y niegan que alguna vez tuviera poder sobre este mundo. Cuando más, proclaman que su poder proviene de satán.*

Pero ahora el mundo ha cambiado.

Las mujeres agradecerán la visita a los Pj's. Desearían pedirles un favor, si no tienen inconveniente. Su camino les lleva cerca de Orihuela del Tremedal, en la sierra de Albarracín. Seguro que ahí se detienen en la taberna del viejo Mariano (como hizo hace muchos, muchos años quien escribe estas líneas. Pero eso es otra historia). De Orihuela a las fuentes del río Cuervo el camino es duro, pero se puede hacer en esta época del año. Y ahí vive el loco Al-Seytún.

Al-Seytún es un viejo alquimista, que cansado de las intrigas de la corte decidió marchar de esta, y buscar una vida más tranquila. Birutia e Indarr le han confiado parte de la educación de su hija y nieta, Sorguiñak, y ha llegado el momento de que vuelva a casa, a Aralar. ¿Serían los Pj's tan amables de evitar que la niña viajara sola?

Por supuesto, están dispuestas a pagar por el favor, con lo que esté en su mano. Talismanes, hechizos... estarán dispuestas a dar a los jugadores cualquier objeto mágico, dentro de una lógica. Igualmente, los jugadores podrán contar con su agradecimiento... o quizás su ira, si algo saliera mal.

Os despertáis. Podríais aceptar o no lo soñado, pues los sueños sueños son...

Pero sobre una piedra, al lado del río, quedan unos vasos y una botella vacía de rico txacolí.

Benvinguts a la Vila del Pingüi

Las fuentes del río Cuervo. Una vista idílica. Solo una rústica cabaña turba el equilibrio de....

De repente, la cabaña vuela por los aires entre un terrible estruendo. Las paredes saltan una hacia cada lado, y el techo se eleva como hasta un tercer piso. De entre los restos parecen volar dos figuras humanas: Una es como un hombre con túnica, muy chamuscado, que aulla algo así como "¡¡Sorguiñaak!!" La otra parece... parece una nenita con trenzas, que ríe y aplaude mientras vuela por los aires.

A su debido tiempo y consumida la energía cinética, las figuras aterrizan sin más novedad: el de la túnica sobre un montón de estiércol (que debe haber amortiguado la caída), la nena entre unas matas. ¡Pa berse matao!, pensáis.

Os acercáis corriendo hacia la caba... el agujero. El hombre se ha puesto en píe, y esta riñendo a la nena, que pone cara de "no es divertido."



-¡Sorguiñak! ¡Debes poner más atención en la mezcla de la pólvora! ¿Ves lo que te decía? ¡Imagina que hubiera pasado de no ser por los talis.... Oh, bienvenidos, bienvenidos seáis -el hombre se ha percatado de vuestra presencia e intenta componer su atuendo, quitándose hollín y estiércol. Tan pronto como se da la vuelta, la nena le saca la lengua y pone morritos-.

Trata a Al-Seytún como un cruce entre el profesor Bacterio y Franz de Copenhague. Sería un gran mago... si consiguiera que acabaran de cuajarle los hechizos. Por uno u otro motivo, siempre le salen mal (para espanto de sus dos perros pachones, Epitafio y Lápida).

La vida en las fuentes del río Cuervo es "tranquila" y "ordenada" (en especial para Epitafio y Lápida, que como son perros de la escuela estoica se limitan a mirar displicentemente a su amo y de vez en cuando a mover una ceja ante sus ideas. Parecen los únicos serios del lugar. Eso sí, viven tan bien que si Al-Seytún quiere oír ladridos debe hacerlos él mismo.

-Sí, amigos, en este lugar tranquilo de estudio y ¡¡¡SORGUIÑAAAAAK!! -aúlla Al-Seytún en medio de la frase, sin mirar atrás. No hace falta: Esta niña es un demonio (bueno, no literalmente, pero más de un habitante del Hades se lo pensaría dos veces antes de cruzarse en su camino) y si la pierdes de vista quince segundos puedes estar seguro que trama algo.



Every one of us has heard the call / Brothers of True Metal proud and standing tall

Al-Seytún sonrío bajo el bigote, y os señala el horizonte.

-Yo también quisiera pedir os un favor: Vuestro camino os lleva hacia el norte. ¿Seríais tan amables de permitir que viajaran con vosotros unos hombres de Iglesia? Son el Obispo de Palencia y tres de sus sacristanes...



Suddenly a gust of wind came up from the North, there appeared a lone rider, holding A sword of steel, then from the south came Another, bearing a battle ax, from the east Came a third holding a spiked club, and Finally from the west, a rider who wielded A great hammer of war.

Lo que carga el Obispo resulta no ser un martillo de Guerra, sino una enorme cruz. No resistirá la tentación, si se diera el caso, de demostrar que puede ser de doble uso...

La compañía se dispone a pasar la noche, para emprender el camino al alba. Parece que Sorguiñak y el Obispo hacen buenas migas.

- Cuéntame una historia
- ¿Un cuento? Muuy bien, tráeme tu libro de cuentos.
- No, no, no uno de esos. ¡Una historia de verdad!
- ¿Una historia de verdad?
- ¡Si! Cuéntame cuando eras niño.
- Bueno... Tendré que llevarte conmigo, muy, muy atrás en el tiempo...

Anochece sobre la sierra de Albarracín. Pero, por ley de probabilidades, ha habido -o habrá- otros atardeceres.

Born to walk against the wind Born to hear my name No matter where I stand I'm alone

Claro está que Sorguiñak no es una niña normal.

Bueno, si consideras normal a que le gusta jugar, y los dulces, y quedarse en la cama cuando hace frío, y no le gusta tener que lavarse los dientes después de ¡¡cada!! Comida, ni estudiar mates, ni tener que escuchar a los mayores (e incluso, a veces, hacerles caso)... pues hombre, visto así, es normal. Como al resto de los críos, también le da miedo lo que se esconde debajo de la cama (¡pero ella SABE que es!).

Sorguiñak se comporta como cualquier otra niña de su edad. Eso sí, no se separa:

- Talismán de invulnerabilidad (muy útil, pero no omnipotente).
- Bastón (arma irrompible / arma invencible).
- Osito Peluche (ningún poder mágico, pero totalmente innegociable. Vale, es una bruja, pero... ¡Tiene seis años!)
- Ligas de velocidad.



Si algún(a) Pj tiene un detalle majo con ella (o con otra persona), Sorguiñak le ofrecerá unas ligas sin decir palabra. Si el Pj se las prueba no notará nada especial. Todo parece igual, una gota de agua cae de la hoja de un árbol...

Y sigue cayendo.

Y sigue cayendo.

Y sigue cayendo.

A efectos de juego, el Pj entra en "Tiempo Matrix". Solo lo comparte con Sorguiñak, que mira su cara de asombro divertida. Sorguiñak tiene muchos golpes ocultos, que irá compartiendo poco a poco con los jugadores si consiguen ganar su confianza.

....

Al-Seytún os recomienda no seguir el camino directo, que atravesaría los Montes Universales. Son demasiado escarpados, y sería demasiado fácil emboscaros en las cañadas de paso obligado. Quizás mejor subir hasta casi Zaragoza, y cruzar los espesos Bosques de los Monegros. No solo una pequeña partida... ¡Incluso un gran ejército podría disimularse sin problemas entre sus árboles!

El plan sería llegar hasta las estribaciones de los Pirineos, y a partir de ahí unirse al camino de Santiago, como si fuerais unos peregrinos. Nadie sospechará de unos hombres de iglesia, y de una inocente niña..

So For Now Wave Good-bye And Leave Your Hands Held High Hear This Song Of Courage Long Into The Night

Un somero desayuno, en la hora fría que precede al alba. Sorguiñak lía un hatillo: poca ropa, algunos libros, una flor seca que trata con mucho cuidado y el osito de peluche. Los sacristanes preparan a sus caballos: ellos siempre están listos para el camino. Al-Seytún se dirige a la niña.

-Adiós, Sorguiñak. No olvides lo que has aprendido -el viejo loco se inclina ante la niña, como para estar a su altura, y le entrega un bastón (arma invencible / arma irrompible) más alto que ella-. **Si acaso doblares la vara de la justicia, no sea con el peso de la dádiva, sino con el de la misericordia.**

-Si estos preceptos y estas reglas sigues, Sorguiñak, serán luengos tus días, tu fama será eterna, tus premios colmados, tu felicidad indecible, casarás tus *hijas* como quisieres, títulos tendrán *ellas y tus nietas*, vivirás en paz y beneplácito de las gentes, y en los últimos pasos de la vida te alcanzará el de la muerte en vejez suave y madura, y cerrarán tus ojos las tiernas y delicadas manos de *tu biznieta*. Esto que hasta aquí te he dicho son documentos que han de adornar tu alma -y Al-Seytún sonrío al obispo-. Escucha ahora los que han de servir para adorno del cuerpo.

-Todo esto, y más cosas, sucederán -sonrío, a su vez, el Obispo-. Pero, mientras tanto, oremos.

La compañía se pone en camino. El Obispo y sus sacristanes marchan a pie, llevando los caballos de guerra de las riendas. En contra de lo que dicen las leyendas las brujas casi siempre caminan, pues les gusta recordar que hay que tener los pies en el suelo, y ellos no van a ser menos que ella. La niña agarra con la derecha el bastón, del que ya no se separará hasta que manos reverentes lo aparten de sus manos frías (pero esto es otra historia) y tiende la otra manita al Obispo, o a uno de los Pj's (si estos se molestaron en ser "buenos", ver punto anterior). Al-Seytún queda, solo, pero mientras marcháis aún podéis escuchar como canta, muy bajito, una canción:

*Now Is The Time To Reach For The Sky
Gather The Wind Hear The Voice To Fly
To Know Why They Sing About Heroes And Kings
Who Were Brave And Not Afraid To Die
Look And You'll See That A New Day Will Bring
The Will To Go On And Fight Trough Endless Suffering
For All Who Believe Wait A Crown A Ring
The Power Of The Woman Who Would Be Queen*



DRAMATIS PERSONAE





Emboscada

Hasta ahora íbamos muy bien... ¿Verdad? Je, je. Los Vera Lucis se han enterado del viaje. A media mañana, cruzando un estrecho paso de montaña, la compañía tropezará con un grupo de monjes, que parece ir acompañando a unos enfermos o heridos.

El camino es estrecho, y tendrán que esperar su turno para cruzar el paso. De repente...

¡Una encerrona! Los falsos monjes se quitan las túnicas, desenvainando espadas cortas. Los heridos se levantan, se arrancan los vendajes y aparecen como sanos. De ambos lados del camino, dos columnas de hombres con armadura se levantan entre terribles alaridos de guerra, y cargan contra vosotros.

La situación es, siguiendo el camino de vanguardia a retaguardia.

-Una línea de diez hombres, con armadura ligera y armas cortas, cargando contra vosotros.

-Vosotros delante.

-Los sacristanes, con Sorguiñak al lado del Obispo, recibiendo el ataque de veinte hombres con equipo pesado por lado.

-Un nuevo grupo con armadura pesada cerrando la retaguardia (diez hombres más)

Veis como los Sacristanes luchan en proporción uno a diez contra guerreros de élite bien armados. Eso no es parece ser ningún problema para ellos -evidentemente, me estoy refiriendo a los Sacristanes-, que se las están apañando bastante bien (pero puede retrasarlos unos cinco minutos). La misma Sorguiñak se está liando a palos (arma invencible / arma irrompible / ligas de velocidad) contra un par de infelices Vera Lucis.

La situación puede ponerse dura... para vosotros. Son soldados *de élite*. Cuando Sorguiñak se de cuenta (y los Pj's hayan recibido unas cuantas heridas) parecerá como luchar contra si misma. Como dudar.

Y dirá una única palabra.

-¡Gaueko!

Se hace la oscuridad.

Se hace el silencio.

Se hace la luz.

Pero el silencio no se rompe...

Solo los Sacristanes y el Obispo, Sorguiñak y vosotros mismos permanecéis en pie. Solo unos restos de sangre y carne, esparcidos por el camino, muestran lo que era una orgullosa hueste.

Una Sorguiñak que, de repente, parece mucho más adulta.

Pues la inocencia, una vez perdida, no puede recuperarse.

Encuentros

¿Vas pillando la idea? Sorguiñak es indestructible. Pero es una niña. Necesita vuestra ayuda. Los Vera Lucis irán preparando diversas emboscadas. Como entre mis diversos pecados cuenta la pereza, dejo al amable lector ir diseñando los encuentros. Pero como (también entre mis pecados) me queda algo de misericordia, me atreveré a sugerirle un par:

-Tras un día de duro camino, cuando os resignabais a pasar la noche al raso, encontráis una cabaña habitada por una única mujer, de aspecto curiosamente refinado y mediana edad. A Sorguiñak no le gusta en absoluto, y se esconde detrás del Obispo, a pesar de los esfuerzos de la señora por parecer agradable. Quizás demasiado exagerados. Si los Pj's son lo bastante observadores, se darán cuenta de lo delicado de sus manos, impropias de una campesina....



DRAMATIS PERSONAE

La señora insistirá en acostar a la niña en una habitación aparte, pues es impropio que duerma con los "caballeros". Igualmente, le llevará una sopita especial (con láudano, por cierto). A vosotros os preparará jergones al lado del fuego.

La tal dama no es más que una Vera Lucis. Su plan es evidente: cuando todo el mundo esté dormido, levantarse y secuestrar a la nena..

Si los Pj's se lo han olido, genial. Puntitos para todos. Y esa es la idea, caramba. Que piensen. Que se curren un poco la aventura, que para eso escribimos. Y para eso arbitras, sí, tú, el que me lees. Pero ya me los estoy viendo, nooo. Se tumbarán en los catres y a dormir hasta el alba. Si es que... ni guardias, ni precauciones. ¿Para que?...

Y entonces...je, je. Es cierto que las brujas nunca duermen, pero Sorguiñak aún es joven, y puede ser víctima de un engaño. Cinco hombres con caballos esperan a media legua de la cabaña. Cargando a Sorguiñak, eso es una hora de camino dejando un rastro muy visible (en la noche no puedes evitar romper ramitas, etc). Igualmente el rastro de los caballos será detectable. Y cuando Sorguiñak se despierte, al alba, se las arreglará para ir dejando marcas en el camino. Aparte de valiente, es una nena muy espabilada.

Empieza una caza. Si los jugadores se lían demasiado, y pasado un tiempo prudencial, el Obispo y los Sacristanes tomarán la iniciativa. Y son buenos cazadores. Muy buenos.

...

-¡Emboscada! (Pero bueeeno, otra vez, que es esto, parece mentira, que máster con menos imaginación. Ya me dice mi madre: has de buscar nuevas amistades...)

Momentito, momentito... no es lo que parece. Aullando como demonios, un grupo de hombres vestidos con harapos se lanzarán sobre los Pj's. Pero ante el menor atisbo de resistencia... echarán a correr. O al menos lo intentan. Tropezarán unos con otros o contra los matojos, dejarán caer las armas... Vamos, que casi echarán a llorar.

No son más que unos pobres montañeses, con más hambre que vergüenza, que han pensado que hacerse bandoleros sería una forma de esquivar el hambre. Si los jugadores se compadecen de ellos y solo se les regaña un poco se mostrarán dispuestos a ayudar a los Pj's (por ejemplo, ayudaros a buscar atajos para cazar a los secuestradores del paso anterior...). etc.

...

-Decidís parar a tomar algo en la renombrada taberna de Mariano, en Orihuela. Los sacristanes parecen algo reticentes, pero ante vuestra insistencia, aceptan. La taberna es muy agradable. Dentro, un grupo de goliardos toca y los parroquianos les jalean y beben cerveza. (Por cierto, el grupo no es otro que los mismísimos "Manowar", pero en modo Apocalíptica...).

Los Pj's notarán que el obispo y los sacristanes no parecen participar de la juerga, limitándose a quedar sentados en una esquina, casi embozados... eso sí, acompañando un poco del rico jamón de la zona con unos tragos del excelente tinto. También... que las letras de los goliardos, que hablan de unos *guerreros legendarios*, parecen describir *perfectamente* a vuestros nuevos amigos. Alguno de los más viejos parroquianos mirará al obispo y los sacristanes, y parecerá sonreír antes de volver a sus vasos de vino. Pero nada dicen. Uno de los sacristanes, en voz muy baja, recita siguiendo la letra de la canción....

*Heroes await me
My enemies ride fast
Knowing not this ride's their last
Saddle my horse as I drink my last ale
Bow string and steel will prevail*



Los viejos son antiguos compañeros de armas. ¿De los Sacristanes? No parecería lógico a primera vista por la edad... pero eso es (o fue, o será) otra historia. Quedémonos en que son viejos, viejos compañeros de armas. Las adecuadas tiradas y mantener los ojos abiertos revelarán esto a los Pj's. Los viejos no tendrán ningún problema en volver a luchar por una causa justa... pues lo han hecho durante muchos, muchos años. Si es menester -y los Pj's se curran la entrada en la taberna, y les convencen de que son los buenos, o al menos tan buenos como se puede ser en estos días difíciles- ahí quedan unos valientes aliados. Puede que su brazo no sea tan fuerte como hace años... pero los caminos y peligros del bosque que tan bien conocen son los de siempre.

Y cuando, querido máster, hayas decidido que los Pj's han pateado ya lo bastante los Montes Universales...

Army of Immortals

En la ciudad de Toledo, en los sótanos del Palacio Arzobispal, un anciano lo ve todo. Lo escucha todo. Lo sabe todo.

Frunce el ceño. Ha subestimado a una niña.

El anciano de Toledo reflexiona sobre las consecuencias de una decisión que debe tomar. Va a ser positiva para la causa, y solo va a requerir para ello sangre inocente. Asiente para sí.

Y hace una llamada.

*Brothers I am calling from the valley of the kings
with nothing to atone
A dark march lies ahead, together we will ride like
thunder from the sky
May your sword stay wet like a young girl in her
prime
Hold your hammers high*

....

Se ha escrito mucho sobre la extraña epidemia acaecida durante aquel otoño. ¿Coincidencia? ¿Locura colectiva? ¿Una extraña migración, una huida? Cierto es que las crónicas que nos han llegado no son a menudo más que balbuceos entrecortados recogidos muchos años después en lechos de muerte, y que ninguno de los principales protagonistas veía las primeras nieves de ese invierno.

El hecho cierto es que desde Pals a Palos de Moguer, y desde el Cap de Creus a la Cruz de Hierro se repitió la misma escena: el padre abandonaba a los hijos, y el hermano al hermano. El siervo al amo, y el aya a las novicias.

Una riada humana fluía hacia el frondoso Bosque de los Monegros, viviendo sobre el terreno, tomando el alimento allí donde lo encontraban. Como una plaga de langosta, arrasándolo todo a su paso, armados con cuchillos y palos.

Y con la Fe. Y con el fanatismo.

La mayoría no sabía por que. Los que lo sabían -y sobrevivieron- pronto lo olvidaron, pues nuestra mente es misericordiosa. Los que no lo olvidaron hubieran preferido mil infiernos antes de ese recuerdo. Diez mil hombres y mujeres se concentraron aquel otoño en el Bosque de los Monegros.

Para morir.

Esta locura colectiva ha sucedido más de una vez en la historia. En centroeuropa reciben el nombre de Ewige, eternos, pues no pueden ser destruidos.

A efectos de juego deben tratarse como campesinos sin armadura, pero cada vez que cae uno... otro toma su lugar.. ¡Son como inmortales! Individualmente son débiles, fáciles de matar, caen al primer golpe... para aparecer otro. Parece que se levanten de nuevo. Son demasiados. Es luchar contra las aguas.

Durante la siguiente noche, al acampar, los aventureros oirán un rumor como de mar lejano. El Obispo y los sacristanes se mantendrán afables y serenos, pero tristes. Al amanecer el valle que hay delante vuestro aparecerá inundado por una oleada humana, en forma de media luna, que os cierra el paso. Los Ewige.

Hail and Kill

Sorguiñak vacila antes de lanzar todo hechizo que pueda romper el frágil equilibrio de Gaia. Puede lanzar cualquier hechizo de protección / combate normal sobre ella, sus compañeros o los enemigos, pero cepillarse a los diez mil Ewige... es harina de otro costal. Podría hacerlo, pero no está segura de que consecuencias tendría, por ejemplo, lanzar un **Gran Aquelarre**, o un **Apocalipsis** (se los sabe). Es demasiado poderosa, pero aún no ha templado la hoja de su magia en el río de la vida.

Afortunadamente es consciente de eso (ufff!!!) y evitará hacer locuras... Preferirá poner en peligro su vida (y la de los Pj's) antes de liarla de verdad.

Sorguiñak parecerá pensar. Sabe que son los Ewige, y sabría como destruirlos... pero no está segura. Preguntará a mamá. Mamá lo arreglará.

La niña juntará las manos. De ellas... surgirá una paloma negra. (Ha invocado al demonio Bileto, que sabe que va a ayudarla en esta hora de necesidad). Parecerá hablar durante un momento con el animal, y tras darle un besito en el pico lo lanzará hacia lo alto. La paloma revoloteará durante unos segundos, hasta tomar el camino de Aralar.... Donde Birutia e Indarr esperan, ignorantes de todo, el regreso de Sorguiñak.

¿Cuan rápido vuela una paloma? *

Tan pronto como la niña haya lanzado su hechizo se tambaleará... para caer como dormida. En el lejano Toledo, un anciano ríe a carcajadas. Sorguiñak respira acompasadamente, y sus mejillas son igual de rosadas que antes, pero duerme. Y ninguno de vuestros esfuerzos podrá hacerla despertar.

Warrior's Prayer

Amanece una vez más, pero esta si puede ser la última. Sin mediar palabra, el Obispo y sus sacristanes preparan armas y caballos. No está bien presentarse descuidado ante el enemigo, pues eso desmerecería su gloria en caso de derrota.

“El primer objetivo es defender a la niña. Vosotros sois buenos en los caminos y tenéis los pies ligeros, vuestra misión será llevar a la bruja niña ante su madre. Nosotros solo somos buenos en una cosa, en la lucha, y tenemos la mano pesada. Nuestra misión será evitar que os alcancen. O, al menos, intentarlo.”

Esto dice el Obispo y, de repente, parece mucho más viejo. No como si tuviera más años, sino como si hubiera vivido muchos. Sonríe una vez más, una última vez, a sus sacristanes.

“Mientras tanto, Oremos.

*Gods of war I call you,
my sword Is by my side.
I seek a life of honor,
free from all false pride.
I will crack the whip with a bold Mighty hail.
Cover me with death if I should Ever fail.*

* ¿Europea o Africana?

*Glory, majesty, unity
Hail, hail, hail."*

El Obispo y sus sacristanes cargan a la batalla. Es una de esas que gustan a Crom, pocos contra muchos. Pero aunque cien hombres no pueden con un Ewige, y cien Ewige no pueden con un Sacristán, van a ser ahogados por el número. Mejor. Si a veces pecan los Sacristanes es un poquito por orgullo, y si al entrar en una taberna ya les gusta ir pisado fuerte, no van a presentarse ante San Pedro sin ser precedidos por una multitud, pardiez, que anuncie que viene un Rey del Metal.

*And as I stood and looked on, I heard the
Armies of the world hail them without
End, and their voices of victory carried
Long and far throughout the land!*

Pero no va a ser un gesto inútil. El Obispo y sus sacristanes os van a dar una cosa que, sabiamente administrada, puede concederos la victoria. Es aquello que acaba con todos reyes, y destruye a todos los imperios.

Tiempo.

Media hora.

Dea ex Machina

Que los Pj's piensen que todo está perdido. Que se vean rodeados, machacados, acuchillados, vilipendiados, acollejados, desmigajados, pinchados.... ¿Vas pillando la idea? Y entonces espera, querido máster, un ratito más. :^D

A efectos de juego los jugadores podrían (si lo supieran) estar tranquilos. Sorguiñak es un seguro de vida. Si hacen piña a su lado y consiguen protegerla, mamá Indarr se encargará de las aguas bravas. Las aguas mansas quedan para los Pj's... y eso no es poco

Tienen media hora. Pueden aprovecharla para huir, camuflarse o atrincherarse. Veamos que se les ocurre. Tan pronto como se den cuenta de que el Obispo y los sacristanes solo querían detenerlos, los Ewige se lanzarán como una ola, barriendo el bosque a su paso. Como una marabunta...

¿Recuerdas "Nighth of the Living Dead". Pues eso. Si se meten en una cabaña, habrá Ewige. Si se acercan a una mata, esconde a un Ewige. Si levanta una piedra, sale un Ewige. Si se asoman al río, hay un Ewige sumergido. Si van a las letrinas..... ¡Puaajjj, pero que asco!

Y cuando te hayas divertido lo bastante...

Mamá Indarr y la abuela Birutia no han perdido un minuto. ¡Rápido, a los caballos! ¡Atarrabi! El viejo cura cojo se apresurará en dejar a Indarr una de sus excelentes monturas. Aprecia a Sorguiñak como una sobrinita.

Por encima de las nubes, más rápida que los vientos, con el corazón en un puño... y el bastón en el otro, Indarr de Aralar cabalga sobre el corcel de Atarrabi. Indarr es solo un poco más poderosa que Sorguiñak, pero es mucho más sabia... pues ha vivido más.

Algo, como si el manto de la noche pudiera surgir a mediodía, avanza sobre el valle. Una nube oscura cae sobre el mar de hombres oscuros. Os parece escuchar los cascos de un caballo, pero la confusión es terrible. Un torbellino de polvo, de ruido, de miedo os envuelve.

Para levantarse.

Sobre el *Desierto* de los Monegros.



DRAMATIS PERSONAE

Un anciano maldice en Toledo.

Una anciana asiente, agotada pero satisfecha en Aralar, y deja caer el bastón. La batalla es la misma de siempre, y también sus brazos lo son, pero cada día están más cansados. Por suerte, piensa, unas manos jóvenes ya empuñan un bastón. Sorguiñak despertará, y a lo largo de sus aventuras se hará cada día más sabia. Cada día más fuerte.

Para seguir luchando por la magia.

Por siempre.

La anciana se acerca al fuego para calentar sus viejos huesos. No hay que preocuparse por el frío, ya no quedan demasiados inviernos. Distraída, canturrea mirando las llamas.

*Carry on **daughters** forever
Carry On when I am gone
Carry On when the day is long
Forever Carry On
For as long as we're together
Then forever Carry On*

DESPEDIDA Y CIERRE

Y llegamos al final del número. Espero que haya sido del agrado de vuestras mercedes. En el DP7, seguiréis encontrando más material inédito para Aquelarre e, incluso, antes o después de ese número, saldrá un número especial de Dramatis Personae, con el suplemento Asturias Medievale de Ricard.

Como veis, siempre nos estamos moviendo para ofreceros lo mejor.

Ya para terminar, daros las gracias por todas vuestras muestras de apoyo para que saliera este número.

Muchas gracias. Nos da mucho ánimo para seguir adelante en este, que es vuestro proyecto.

¡¡Hasta el próximo número!!