

# El lenguaje de los blasones

*¿Qué cara pondrán tus jugadores, esforzado DJ, cuando describas que Sir Gawain va armado de púrpura a la águila bicéfala de oro membrada en azur? Este artículo pretende auxiliar en uno de los puntos ineludibles a la hora de ambientar una partida que tenga lugar en la Europa medieval, sea histórica o de leyenda: la creación del escudo de armas familiar (alias blasón) de los personajes. Con él cerramos este Dossier, deseando oír bien pronto a los trovadores cantar sobre las andanzas de tan gentiles y nobles caballeros.*

por Eduard García, Heraldico Real

*¿Veis aquel con una banda de oro en el escudo? Es Gornal de Roberdic. ¿Y veis aquél que ha puesto en su escudo un águila luchando con un dragón? Es el hijo del Rey de Aragón, que ha venido a esta tierra para conquistar honor y mérito. Ved al que está a su lado, ¡qué bien ataca y qué bien justa! La mitad de su escudo es verde y lleva un leopardo pintado. Es el envidiado Ignaure, tan agradable como enamorado.* (Chrétien de Troyes, El Caballero de la Carreta).

El arte y el lenguaje heráldicos parecen siempre algo esotéricos, pero son de hecho muy simples cuando los principios esenciales han sido aprendidos. Un Caballero de la Tabla Redonda o un marqués de la corte del rey Luis XIII de Francia deben conocer las armas de su familia; ellas son

casi tan importantes como su título de nobleza.

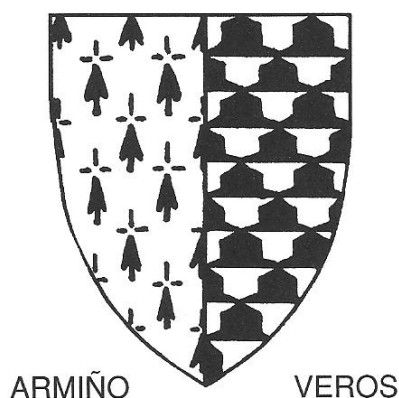
## Sencillo y distinguible

La heráldica, o ciencia de los blasones, nació sobre los campos de batalla de la Edad Media. En un combate siempre es vital poder distinguir los amigos de los enemigos y en aquella época los uniformes todavía no existían. El caballero, cuyo rostro estaba habitualmente escondido por el yelmo, podía ser identificado gracias a la decoración de su escudo. Este emblema distintivo debía ser simple y visible, a fin de poder ser inmediatamente reconocido desde lejos.

Con el tiempo, la heráldica llegó a ser

algo más que una ayuda sistematizada para reconocer a los combatientes en campaña, ya que se le infundieron importantes alusiones al orgullo del linaje y a la estimación por el éxito militar. El reconocimiento en campaña tenía en sí mismo unas implicaciones que iban más allá de lo simplemente práctico y en las que se daba al valor su debida recompensa. Citando a Jacques de Hemricourt, "Nadie se atrevía a ser cobarde, porque se podía distinguir a los hombres buenos de los malos por sus blasones" (Hemricourt, Ouvres I).

Esta será, pues, la primera regla a tener en cuenta: si no deseas evitar ningún desafío, nada más fácil que tener unas armas bien sencillas para ser reconocido. Sirva como ejemplo Sir Lacelot du Lac, con blasón en plata con tres bandas de gules.



LAMBEL



CROISSANT  
(Creciente)

## Colores y metales

Así pues, se escogieron ciertos colores y figuras, y se sistematizó las maneras de asociarlos. Estas normas de la heráldica, definidas para conservar una buena legibilidad de las armas, respetaban también las leyes de la estética y permitían crear así los más bellos blasones.

Las tintas o esmaltes usados en heráldica son poco numerosos y jamás son sombreados, matizados ni mezclados. El oro (dorado o amarillo) y la plata (plateado o blanco) son los "metales". Azur (azul), gules (rojo), sable (negro), sinople (verde), púrpura (violeta) y, más raramente, el color carne, anaranjado y pardo constituyen los "colores". La regla fundamental impone que no se debe poner metal sobre metal ni color sobre color. Hay una sola excepción a esta regla, y hace referencia a las piezas pequeñas como la lengua o las garras de un animal, o bien si el blasón está constituido de tres o más tintas (ver particiones).

A los metales y colores se añaden además dos "pieles" o "forros", armiños y veros (otro pequeño mamífero, especie de marta cibelina), y sus variantes. A estos fondos se les llama anfibios, ya que pueden asociarse con colores, metales o incluso entre ellos.

## Figuras y particiones

Aunque su presencia no es obligada, las figuras suelen ser el elemento central del escudo heráldico. Pueden ser de lo más diverso, representando objetos (torres, coronas), animales, reales (leones, águilas, leopardos, ciervos) o mitológicos (dragones, unicornios), en diversas posturas (sentado, rempante, pasante) u otro tipo de símbolos, entre los más frecuentes toda suerte de cruces (latina, de Malta, de Lorena) y los "croissants" (lunas en cuarto creciente que algo más tarde cedieron su nombre al producto estrella del gremio de pastelería). Ejemplo de figura lo tenemos en el águila bicéfala en oro membrada (garras y picos) en azur de Sir Gawain citada anteriormente. Las figuras geométricas más sencillas reciben el nombre de "honorables", ya que suelen figurar en los blasones de las familias más antiguas.

Son varias las motivaciones que pueden impulsar a la elección de la figura del escudo de armas. Así, se hablará de "armas alusivas" cuando los símbolos empleados describan el nombre del caballero (el caballero Synados de las Siete Fuentes va armado en azur sembrado de gotas en plata, en alusión a las fuentes que su nombre

indica), de "armas de devoción" cuando son escogidas como muestra de fe (Sir Galahad, dedicado en cuerpo y alma a la búsqueda del Santo Grial, va armado en plata con una cruz latina de gules), de "armas alegóricas" cuando incluyen elementos simbólicos (un cuerno de la abundancia para simbolizar riqueza, por ejemplo; sin ir más lejos el mismo Rey Arturo va armado de azur con tres coronas en oro) o de "armas de compañía", asignadas por un caballero a todos aquellos que combaten bajo su mando. Caso de especial interés entre estas últimas son las armas hereditarias; si un caballero cuenta en batalla con la ayuda de uno o varios de sus hijos, estos podrán llevar las armas familiares, pero restando o incorporando algún elemento que les caracterice e identifique. Así, suele reservarse al heredero el lambel de tres pies situado en el jefe del escudo sobre el mismo blasón familiar. Al segundo hijo se le suele añadir un croissant, mientras que una barra suele indicar un hijo bastardo.

Todo blasón es además susceptible de ser modificado por el señor del caballero o por su soberano. Estas modificaciones pueden ser para permitirle usar algún símbolo de su propio blasón, lo que le honra, o para alterarlo contra el honor de su propietario (por ejemplo, hacer que un león paseante muestre el rabo entre las piernas para representar un acto de cobardía en la batalla), constituyendo una difamación. Es obvio decir que este tipo de circunstancias pueden dar mucho juego en una campaña.

Toda figura se sitúa sobre un campo (fondo del escudo). Este campo puede estar constituido por un sólo color, púrpura en el mismo ejemplo de Sir Gawain, o bien presentar más de una tinta, alternándose en distintas disposiciones en lo que se denomina partición. Hay varios tipos de particiones (por la mitad, en cuartos, en fajas, en vertical, horizontal, diagonal, etc), cada cual conocida por su propio nombre. En ellas siempre se deberá respetar la regla de alternancia obligada de metal y color. En la pg. 47 del libro de reglas de *Pendragón* se dibujan las más habituales; a ellas os remitimos.

## Ornamentos y divisa

Las armas representadas en el escudo llevan un cierto número de ornamentos exteriores, que también suelen reproducirse en la armadura vestida por el caballero. En el yelmo, la tela cubre-nuca y su fijación (lambrequín y rodete) son teñidos del metal fundamental y del color principal del bla-

són. El rodete es reemplazado por una corona en las armas de un rey. El mismo yelmo puede estar coronado con una figura alusiva al blasón o tomar diversas formas. Para acabar, todo blasón tiene un listel llevando la divisa del caballero (juego de palabras en referencia al nombre del caballero, frase piadosa, frase enigmática), escrita en su lengua natal o en latín; la divisa de Arturo, "Pendragón, Cabeza de Dragón", la de Sir Gringalas El Fuerte, "Du Tout Sauvage" (totalmente salvaje). Estos dos últimos, cima del yelmo y divisa, son escogidos sin otra norma que el buen gusto.

## Lenguaje del heraldo

En las reglas de *Pendragón* se indica que el DJ es quien debe tener la última palabra en la elaboración de blasones de los personajes, ya que él es el Heraldo Real. Pues bien, para acabar de dar con el ambiente necesario que te exige tal alto cargo, hace falta ver cómo se "leen" las armas.

El escudo se mira como si lo llevara una persona en frente al heraldo, por lo que las indicaciones "a diestra" estarán a nuestra izquierda, y "a siniestra" a nuestra derecha. Así, a la parte superior del escudo se le llamará "jefe", a la central "corazón" y al extremo inferior "punta". Un escudo se leerá de jefe a punta, y de diestra a siniestra, empezando siempre por el campo, pasando a la figura principal y siguiendo por las figuras menores, detallando su situación si es necesario.

## Damas y villanos

Las damas debían llevar sus armas sobre un simple escudo en losange (rombo) o de forma oval, sin yelmo ni lambrequín. Ni la mismísima Juana de Arco tenía sus armas en un escudo de batalla. Además, lo habitual era que no tuviesen armas propias, sino que llevaran las de su padre (lo que sucedía también con muchos religiosos), o, de tenerlo, las de su esposo.

Además, a pesar de que las primeras referencias sugieren que realmente había una relación directa entre derecho a armas individualmente distintivas y las posesiones de feudos y castillos, no se debe olvidar que a finales de la Edad Media no era necesario tener sangre azul para poseer un blasón. Los burgueses, los obispos, los gremios y algunas ciudades tenían también sus propias armas.

Arreglad vuestros ropajes, que cuando suenen las trompetas os presento ante la corte. ●