

Quijote de la Mancha

Por Ángel Paredes

Tened en cuenta que las aventuras en que pueda embarcar el Caballero de la Triste Figura a tus jugadores quizás sean más cómicas de lo habitual en el mundo de Alatríste y a algunos sorprenderá e incluso incomodará esto.

Pero, ¡demonios! si Íñigo le describió el cuadro de las lanzas a Velázquez y Alatríste es muy amigo de Quevedo, ¿por qué no van a poder tus jugadores ser compañeros de armas de Don Quijote o inspirar con sus andanzas alguno de los pasajes del libro?

Semblanza

Don Alonso de Quijano es un hidalgo rural de unos cincuenta años, de rostro enjuto y cuerpo delgado pero recio. Ni rico ni pobre, gasta gran parte de su dinero en libros de caballería, tanto que podría meter más carnero en su olla a poco que sus apetitos literarios se calmaran algo. Tanta lectura de cosas fantásticas ha trastornado el entendimiento del hidalgo, que ha decidido dar ejemplo él mismo para que retornen a las Españas los viejos ideales de la caballería, todo esto para bien del mundo y espanto de su ama y su sobrina.

Tras hacerse "armar caballero" por un ventero al que, en su locura, creyó noble señor feudal, tomó por escudero a un campesino de sus tierras llamado Sancho Panza, convenciéndole para salir en busca de aventuras con la promesa de hacerle gobernante de un reino o, al menos, de una ínsula o península que, de tan grande caballero, por fuerza el escudero grande iba a tener que salir.

Tras varias aventuras en las que Don Quijote intenta ganarse el favor de su amada del Dulcinea del Toboso luchando contra gigantes, malvados de todo pelaje y contra las conjuras del mago Frestón, el de La Mancha es derrotado por un desconocido caballero que le hace jurar volver a su casa. Don Quijote saldrá de nuevo a buscar aventuras pero eso es otra historia y será contada en otra ocasión...

Interrelación con los PJ

Los jugadores pueden encontrar a Don Quijote durante sus múltiples andanzas o en su casona. La sobrina de Don Quijote podría contratarles para que le hicieran olvidar sus locos proyectos o Don Quijote convencerles de ellos y proponerles que le sigan en una aventura, prometiéndoles eso sí una ínsula como premio.

Características básicas

Destreza: 9
Espíritu: 14
Fortaleza: 9
Ingenio: 12
Reflejos: 8
Bríos: 12

Características menores

Aspecto físico:
Estatura: 1,60
Peso: 53 kg.
Nivel de riqueza: 4 (medio)
Posición social:
Honra: 5 (intacta)
Edad: 50 años
Apariencia: corriente

Ventajas

Aliado (6 criado: Sancho Panza)
Buena memoria (5)
Letrado (2)

Desventajas

Honor (-2)
Locura (-6)
Mala Estrella (-2)
Pecadillos (-1 tozudez)
Problemas de peso (-1 flaco)
Protegidos (-3 sobrina, ama y su amada dulcinea)
Vejez (-6 cincuenta años)

Habilidades

Arte (libros de caballería) 15
Armas de asta: 5
Cabalgar 12
Esgrima: 8
Etiqueta 10
Intimidación 10
Latines 13
Liderazgo: 12
Voluntad 14