

# El Día de Fiesta

Por Antonio Polo

“El Diablo harte de hábitos a estos de Córdoba.”  
(Conde-Duque de Olivares)

*Esta aventura corta está pensada para ser dirigida a un grupo reducido de personajes, dos o tres a lo sumo, uno de los cuales es recomendable que tuviera el rango de caballero o superior (Posición Social 6, al menos), aunque no es determinante en la historia. Lo que sí es importante es que ninguno de ellos sea Inquisidor, posea el cargo de Familiar ni tenga cualquier otro lazo con el Santo Oficio. Por lo demás, es una aventura que otorga mucha libertad a los jugadores, lo que permite mezclar a todo tipo de clases de personajes, desde espadachines a cortesanos, pasando por pícaros, valentones o artistas.*

## Se dice en los mentideros...

- Que andan los herejes ayuntándose como recuas de bueyes, pues se rumorea que a los holandeses no les basta con aliarse con Brandenburgo y con los ingleses —que no nos perdonan el no haberse podido llevar a su tierra una infanta católica de Castilla—, ya que se tiene por cierto que andan de tejemanejes secretos con los franceses, dispuestos a prestarles barcos a cambio de oro con el que desjarretarnos las asaduras. Por suerte, muchos son los veteranos que se alistan bajo la bandera del reformado Tercio Viejo de Cartagena, que en no mucho tiempo tomará el Camino Español con ganas de calentarse las manos despachando rebeldes.
- Que anda la Corte espantada y asombrada al mismo tiempo, pues no ha muchos días que un demente entró con violencia en la iglesia de Santa Bárbara mientras el capellán oficiaba la misa del domingo, y en un visto y no visto fue para el altar y con dos puñadas en la cara le arrebató a esté la Sagrada Forma de las manos, huyendo a continuación como alma que lleva el diablo —nunca mejor dicho—, ante el estupor general de los buenos cristianos que allí estaban. Anda el lunático fugado y en busca por el Santo Oficio, que asegura purgará la herejía con fuego y que de nada le valdrá al loco su locura. En respuesta al desagravio, el rey ha ordenado ocho días de luto en la Corte y el cierre de todas las mancebías de la villa.
- Pero no solo en penitencias y expiaciones piensa nuestro buen rey Felipe, pues dentro de no mucho abandonará Madrid acompañado de su hermano, el infante don Carlos, y de Olivares para visitar sus dominios andaluces y, de paso, cazar en los famosos bosques de Doñana junto al duque de Medina Sidonia. Se asegura que acompañarán a tan ilustres personas un séquito tan enorme como no se ha visto antes: cortesanos, grandes, títulos, consejeros, secretarios, oficiales, guardias, servidores y hasta el propio don Francisco de Quevedo, pues parece que en los últimos tiempos está en alza su estrella en la Corte.

## La Corrida

“Los toros los ha de ver  
aquel que más se desvía  
de fiestas, porque en tal día  
no hay otra cosa que hacer.”  
(Juan Ruiz de Alarcón, *Todo es ventura*)

Córdoba, 23 de febrero de 1624

La aventura transcurre íntegramente en la ciudad de Córdoba, vestida de gala por la llegada en la tarde de ayer de Su Majestad el rey Felipe IV, de viaje por Andalucía junto a su hermano, el infante don Carlos, y buena parte de la corte. Si los personajes han jugado las campañas *De la Filosofía de las Armas* o *La Conjura Inglesa*, se supone que pertenecen a la organización secreta de Olivares, así que será el propio valido el que les ordene acompañar al rey en sus viajes por tierras andaluzas. En caso contrario, pueden formar parte del séquito gracias a sus contactos en la Corte, a sus títulos, a sus riquezas o simplemente puede que lleguen a Córdoba coincidiendo con la visita del rey.

Para agasajar a Felipe IV el concejo de la ciudad ha tenido a bien preparar una espléndida corrida con doce de las mejores reses de la comarca, festejo este al que acude la flor y nata de la nobleza cordobesa que llena de colores y escudos los balcones de la Corredera, en cuyos soportales se amontona el pueblo, deseoso como el que más de asistir a tan magnífico espectáculo. Tras regar la arena de la plaza, da comienzo la fiesta: suenan las trompetas y los bizarros caballeros que rejonearán a los animales, junto a los lacayos que les acompañan, saludan hacia el balcón de la Cárcel Nueva, desde donde asiste el propio Felipe IV, acompañado por el infante don Carlos, el conde de Olivares, el viejo obispo don Diego de Mardones<sup>15</sup> y el inquisidor mayor del distrito cordobés, fray Francisco de Posadas.

Formen parte del séquito o no, será muy difícil para los personajes conseguir una localidad mejor que unos asientos en las gradas cercanas a la Cárcel Nueva, y es que los balcones —para aquellos personajes que deseen alquilar uno— han sido adquiridos en su mayor parte por altos funcionarios del séquito real y por la nobleza local. De todas formas, si alguno de los personajes se empeña, tiene una Posición Social de 6 o más y está dispuesto a pagar la exorbitante cantidad de 5 ducados de oro (50 reales), podrá conseguir un sitio (compartiendo balcón, entre otros, con el poeta Francisco de Quevedo, que no se pierde una corrida ni por un Plutarco autógrafo<sup>16</sup>).

Pero sea como sea y estén donde estén, todos los personajes podrán contemplar sin dificultad la corrida y el balcón real, donde, si se fijan bien y son un poco receptivos (tirada *difícil* de

<sup>15</sup> Que, por cierto, tiene la friolera edad de noventa y seis años, aunque poco después de la visita real fallecerá (Nota puntillosa del Autor que, por cierto, no viene a cuento).

<sup>16</sup> Y te recuerdo que si los personajes participaron en la aventura *Juego de Damas*, el propio Quevedo puede recordar sus caras si estuvieron batiéndose en la torre del Moro (Nota del Autor).

Espíritu o poseen la ventaja *Intuitivo*), podrán observar que la cara del inquisidor, el padre Posadas, rezuma ira y desprecio ante el espectáculo al que asiste, lo que no deja de ser normal si tenemos en cuenta que estamos en plena Cuaresma, tiempo este más proclive a rezos, ayunos y penitencias que a festejos y esparcimientos, y toda Córdoba sabe —y los personajes también, si es que preguntan— que el concejo, apoyado por la venia real y la manga ancha del viejo y buen obispo Mardones, ha hecho caso omiso a las advertencias, consejos y exhortaciones del inquisidor, que ahora, asistiendo al evento desde el balcón de la Cárcel contiene su ira y rumia lentamente su venganza contra las ovejas descarriadas de su rebaño...

Con la salida del primer toro da comienzo el espectáculo y los caballeros se dedican, uno tras otro, a quebrar sus rejonos sobre los animales, entre el aplauso de los hombres y los suspiros de las damas. Y cuando las bestias están ya muy malheridas se dejan en manos de peones, lacayos y perros, que se dedicarán muy lindamente a desjarretarlos y despiazarlos. Mientras tanto, nada impide que los personajes comenten con sus compañeros o con el resto de asistentes la gallardía de tal caballero, la cabalgadura de este otro o la habilidad con el rejón del de más allá, al menos hasta la salida a la plaza del sexto toro de la mañana, cuyo lidiador es el joven conde de Monteclaro, momento en el que se desatará la tragedia.

Con la simple aparición del jinete los suspiros de las damas parecen multiplicarse, pues aparte de guapo, apuesto y descarado este veinteaño cuenta ya con el título de conde heredado de su padre —muerto hace unos años a consecuencia de un catarro mal curado— y, de rebote, con las tierras y mayorazgos que concede el título. Claro que si no fuera tan mujeriego y desvergonzado —pues no son pocas las doncellas desfloradas por tan fogoso jovenzuelo—, puede que incluso los padres de las damas que suspiran dirían que es un buen partido. Pero todo eso, por cierto, le importa un comino al joven conde, pues don Alfonso dedica sus días a disfrutar lo más lindamente posible de la vida, ya que le pueden el riesgo, el juego, la bebida y las faldas —y no precisamente en este orden—. Así que estaba claro que no iba a perderse una corrida como la de este día.

## Alfonso de Calatrava, conde de Monteclaro

*Jovenzuelo valiente y tarambana*

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +3 con el mismo sexo / +5 con el sexo opuesto.
- **Armas:** Espadín 15/10 (+1), Rejón 13 (+3), Pelea 13 (-1).
- **Armadura:** Sombrero (1).
- **Habilidades:** *Cabalar* 13, *Charlatanería* 11, *Etiqueta* 11, *Juegos de Azar* 10, *Sedución* 13.
- **Ventajas:** *Belleza (Guapo)* (3), *Nobleza (Conde)* (10), *Riqueza (Acaudalado)* (6)
- **Desventajas:** *Impulsivo* (-2), *Pecadillos (Lujuria)* (-3).

Al principio todo parece marchar en orden: Alfonso se dedica a rejonear de costado al animal para no arriesgar mucho en la faena, y dejar lo mejor para el final, una de esas proezas imprudentes que pueden acabar con uno en la gloria o en el

suelo. Así que cuando tiene al toro suficientemente encauzado el conde se aleja todo lo posible del animal para, a continuación, espolear al caballo y lanzarse directamente contra él, un ataque cara a cara para quebrar el rejón entre las dos astas del toro, la forma de lidiar más bizarra y peligrosa. Todos los asistentes contienen el aliento mientras el jinete se lanza al ataque.

Pero parece ser que hoy no le acompaña la suerte al joven Alfonso, pues mientras se acerca a toda velocidad al toro éste intuye el ataque y arremete salvajemente contra el caballo, derribándolo y arrastrando en su caída al conde, que da también con sus huesos sobre la arena. Por toda la plaza se escuchan los gritos de los asistentes y los lamentos de las damas, que se convierten en angustia y llantos al descubrirse que el joven ha quedado atrapado bajo su propia cabalgadura y por más que lo intenta le está siendo imposible liberarse.

Los personajes que, como se ha dicho anteriormente, se encuentran sentados en las gradas de la plaza (al menos la mayoría de ellos) asisten en primera línea al derribo del caballo y a la desesperación del conde por escapar, pues todo ha sucedido a escasos metros de donde están. Precisamente por eso, se supone que son los más indicados para saltar las vallas de madera y ayudar al joven con el toro, que ronda cerca del caballo dispuesto a rematar su trabajo corneando muy lindamente al joven lidiador. De todas formas, si los jugadores no están dispuestos a que sus personajes se dejen la piel en la arena delante de un morlaco de media tonelada para salvar a un completo desconocido, el Narrador es libre de animarles hablándoles de la gloria y fama que les puede proporcionar el asunto —recordemos que el rey y media corte están presentes—, de la riqueza y generosidad del joven conde para con sus salvadores o incluso les puede comentar, como de pasada, la pérdida de Honra que los podría suponer el negarse a prestar su ayuda, pues serán muchos los asistentes que irán luego por ahí hablando de la cobardía de aquellos caballeros que tan cerca estaban del caído don Alfonso.

Así que, reticentes o no, los personajes probablemente terminen saltando la barrera para enfrentarse al bicho —de nombre *Cartujo*, por si les interesa el dato—, y salvar así la vida del jovenzuelo, que sigue en el suelo tratando inútilmente de liberar una pierna del cuerpo del caballo caído. Serán los propios jugadores los encargados de diseñar la mejor estrategia para salir más o menos bien parados del encuentro, aunque tienen un par de opciones claras.

Una de ellas es, naturalmente, lidiar al toro, aunque deberán hacerlo de pie, como los “toreadores de banda”, con la espada en la mano y mucha agilidad. Si alguno de los personajes se interpone entre el conde y el animal, se convertirá automáticamente en el objetivo de las embestidas de *Cartujo*, ataques que no se pueden parar, solo esquivar o desviar<sup>17</sup>; además, si el animal consigue en algún momento derribar a alguno de los personajes —normalmente infligiéndole más puntos de daño que la mitad de sus Bríos—, su siguiente acción consistirá en pisotear al PJ derribado, ataque éste que únicamente puede ser esquivado. Por suerte para los personajes, el toro difícilmente podrá esquivar los ataques que ellos les inflijan, así que, más tarde o más temprano, si la suerte los acompaña, terminarán con él.

Otra opción es tratar de alejar lo más posible a *Cartujo* del conde para, a continuación, ayudar al joven a liberarse del

<sup>17</sup> Si alguno de los jugadores decide usar la capa a modo de capote le recordamos al Narrador que ese tipo de lidia aparece en el XVIII, aunque es posible utilizar la capa para prevenirse un poco de los cuernos (de forma similar a la maniobra de desviar) (Nota del Autor).

caballo. Llamar la atención del animal no será muy difícil (ya se ha dicho antes que basta con ponerse delante); lo difícil será no ser alcanzado por el bicho cuando éste se lance a la carrera detrás del personaje que haya llamado su atención: por cada asalto que esté el personaje huyendo de los cuernos de *Cartujo* deberá enfrentar su habilidad de *Correr* con la del toro (que te recordamos que es igual al valor de sus Reflejos). Si falla en algún momento, el toro podrá realizar una tirada de ataque para embestirlo. Mientras tanto, el resto de personajes puede tratar de sacar al conde de debajo del caballo, lo que requiere una tirada de Fortaleza del PJ que tenga el valor más alto, sumándole +1 a la característica por cada personaje de más que le esté ayudando (el conde cuenta como uno, ya que también trata de ayudar, por la cuenta que le trae).

Por cierto, las reglas para combatir contra animales se pueden encontrar en la página 225 del manual de juego.

## Toro Cartujo

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 50
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 13/18
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Pisotear 13 (+3), Embestir 13 (+4).

En cuanto consigan abatir al animal o liberar al conde, la plaza entera estallará en una sonora ovación, recompensando así la valentía y buen hacer de los personajes. Y si lo han hecho especialmente bien puede que hasta el rey les brinde una leve inclinación de su augusta cabeza, lo que en una real persona no deja de ser un signo de admiración. Y eso no es todo, pues el joven Alfonso, al que un médico ha examinado y comprobado que sus heridas no pasan de unas magulladuras y arañazos, también se mostrará especialmente generoso con los que han salvado su vida tan valientemente. Hará llamar a uno de sus lacayos para que traiga rápidamente una buena bolsa repleta de ducados —nada menos que veinte, que al cambio son 200 reales— y pagar así tan honorable acción, y aunque la etiqueta, la caballerosidad y la honra recomiendan negarse a aceptar dicho pago, pues entre caballeros estas cosas van de oficio, nada impide a los personajes plebeyos —o sea, que no tengan Honra— aceptar el dinero con una sonrisa en la cara.

Pero aparte del dinero, lo tomen o no, el conde también decidirá invitarles a todos a la representación de esta tarde en el corral de la calle Comedias, nada más y nada menos que *El mejor alcalde, el Rey* de Lope de Vega, una función costeada también por el Concejo de la ciudad en honor de Felipe IV. Y el joven conde no está dispuesto a aceptar un no por respuesta, que él corre con todos los gastos y no piensa hacer menos por aquellos que le han rescatado de tan gravoso trance. Pero es que no acaba aquí la generosidad del joven, pues antes de ir para el corral, que todavía queda mucho tiempo para que abran sus puertas, nada mejor que olvidarse del mal trance con una sustanciosa comida y un buen vino. A cuenta de la bolsa del noble, como no podía ser de otra forma.

Así que, quieran o no, los personajes han sido adoptados, puede que incluso a la fuerza, por don Alfonso. Serán sus invitados de honor al menos durante toda la jornada de hoy. Y mañana, Dios dirá...

## La Mancebía

*“Entre si quiere, y se podrá holgar.*

*¡Ay, qué clavado y suspenso está!*

*Que, si la casa es holgona,*

*los dueños que tiene lo son mucho más.”*

(Pedro Calderón de la Barca, *La Casa Holgona*)

A no ser que los personajes tengan algo en contra, don Alfonso los llevará a comer a un establecimiento cercano, el Bodegón de Doña Elisa, lugar este muy frecuentado por el conde y donde sabe que serán bien atendidos, pues conoce bien al dueño, Diego de Deza, y sabe que es de fiar. Allí les servirán, por recomendación del propio don Alfonso, albondiguillas, pepitorias y ternera en salsa de orugas, todo ello regado con abundantes vinos montillanos; en resumen, un almuerzo de categoría al que difícilmente nadie se podría negar.

Pero la cosa no acaba aquí, pues terminada la pitanza y mientras saborean las quesadillas del postre, el de Monteclaro, con su mondadientes de oro en la boca, asegura que todavía le dura el susto que le dio el toro y que tiene un pellizco cogido en las tripas. Así que, como hay tiempo más que de sobra hasta la hora de la comedia, no queda más remedio que visitar la casa de la Portuguesa, un sitio donde pueden quitarle a uno toda la pesadumbre. Dicha casa es una mancebía de lujo regentada por una tusiona retirada donde es posible aliviarse de cualquier pesar por un precio solo al alcance de gente adinerada como el conde. Aunque las “aliviadoras”, asegura el de Monteclaro, bien valen su peso en oro. Naturalmente, están todos invitados. ¿Y adivinan ya quien corre con todos los gastos?

Como sucedió con la invitación al bodegón, el joven sigue sin aceptar un negativa, aunque una vez llegados a casa de la Portuguesa los PJs que no deseen holgarse con una muchacha —quizá son sacerdotes, quizá hayan hecho un voto de castidad, quizá simplemente no les apetezca— pueden quedarse esperando en el salón de la entrada a que terminen el de Monteclaro y el resto de los PJs. Allí, la Portuguesa, como buena anfitriona que es, les servirá unos buenos caldos de uva y algunas aceitunas para matar el gusanillo (si es que todavía tienen hambre). Por tanto, repantigados en sus asientos, serán precisamente los personajes que hayan optado por salvaguardar su virtud —o los que sean muy rápidos en sus tratos femeninos— los primeros que vean entrar al establecimiento a los hermanos Expósito. Y está claro que estos dos hombres son hermanos porque son idénticos, iguales como dos gotas de agua, tan parecidos en apariencia y vestimenta que cuesta distinguir al uno del otro excepto porque uno lleva una barba bien acicalada y el otro no.

Se trata de Antonio —el de la barba— y Rafael Expósito, dos niños de la inclusa adoptados en su infancia por una hermana de fray Francisco de Posadas, inquisidor mayor de Córdoba, y que éste ha decidido educar en la rigidez del convento dominico de San Pablo. Los dos mozos, familiares del Santo Oficio por orden directa de su tío putativo, son estudiantes laicos, lo que quiere decir que ni guardan los votos monacales ni falta que les hacen, así que en cuanto pueden se escapan del convento para calaverear a sus anchas por la ciudad, sabedores de que una sola palabra de su tío basta para eludir la responsabilidad por cualquier delito o falta que ambos cometan.

Y precisamente hoy, día de fiesta en la ciudad, los hermanos Expósito han decidido darse una vuelta por casa de la

Portuguesa, pues necesitan con avidez mozas para satisfacer las inclinaciones naturales de su edad y no tienen ni tiempo ni ganas de ponerse a galantear monjas ni a burlar doncellas, como acostumbran a hacer.

## Antonio y Rafael Expósito

*Gemelos y familiares del Santo Oficio*<sup>18</sup>

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Ropera 15/10 (+3), Capa 13.
- **Armadura:** Sombrero (1), Camisa Acolchada (1), Capa (3).
- **Habilidades:** *Fingir* 11, *Intimidación* 13, *Juegos de Azar* 12, *Latines* 9, *Seducción* 11, *Teología (Católica)* 9.
- **Ventajas:** *Espadachín* (3), *Familiar* (2), *Letrado* (2).
- **Desventajas:** *Mala Reputación* (-2), *Pecadillos (Lujuria)* (-3), *Sanguinario* (-2).
- **Maniobras de Esgrima:** Aumentar Número de Paradas (Nivel 2), Desenvainar, Deslizamiento.

Nada más entrar por la puerta de la mancebía y haciendo gala de una educación pésima y de una conducta a juego, los dos hermanos llaman a gritos a la Portuguesa al tiempo que comienzan a mofarse de los hombres que aguardan en la sala de espera. La mayoría de los allí presentes saben quienes son aquellos mozos y sobre todo quien les avala, así que optan por guardar silencio, actitud esta que puede extrañar a los PJs que hagan una tirada de Espíritu, pues está claro que la mayoría de ellos tienen trazas de ser personas poco sufridoras en asuntos de honra y, aun así, callan como tumbas. De todas formas, tarde o temprano también les llegará a los personajes el turno de convertirse en el blanco de las bromas de los gemelos; pueden entonces callarse como el resto —acogiéndose a ese sabio refrán que dice “Allá donde fueres, haz lo que vieres”— o decirle cuatro cosas a los chicos, ya sea allí mismo o en algún lugar tranquilo y con una ropera por medio, si a ellos les place más, desafío este que será interrumpido por la llegada de la Portuguesa, que con su habitual saber estar y su manga ancha tratará de quitarle hierro al asunto —que si la fogosidad juvenil, que si los caballeros son nuevos en la ciudad, que si no han querido decir tal y cual cosa, etc—. Aun así, si los PJs siguen empeñados en que tamaña afrenta solo se puede lavar con sangre, los mozos no se acobardarán y citarán a quien sea menester a la caída de la tarde en la puerta de Gallegos para hablar del asunto como Dios y las reglas del honor mandan. De todas formas, será difícil que ese duelo llegue a tener lugar, como luego se verá...

Sea como sea, y con los ánimos un poco más calmados, los hermanos pedirán a la Portuguesa que les prepare una de las boticas, que quieren pasar un buen rato con la Molinera y la Tolosa, dos de las mejores chicas de la casa. Por desgracia, les dirá la dueña de la mancebía, las dos están trabajando ahora y va a ser imposible que puedan complacerles, así que si desean alguna otra moza solo tienen que pedirlo. La respuesta parece incomodar a los dos mozos, que comienzan a exigir a la

Portuguesa con muy malas maneras que vaya a buscar a las dos ramerar, que les importa una higa lo que estén haciendo; en caso contrario va a tener problemas con quien ella sabe, frase esta que hace palidecer el rostro de la mujer.

En ese preciso instante hace acto de presencia el propio conde que, acompañado de dos jóvenes de generoso escote, acaba de terminar de desahogarse. Don Alfonso parece haber escuchado buena parte de la conversación de los jóvenes con la Portuguesa pues, achispado por la cantidad de vino que tiene ya entre pecho y espalda, se dirige muy bravo a los dos hermanos y les dice que la Tolosa y la Molinera, que son precisamente las mozas que le acompañan, se vienen con él al corral de comedias, así que si quieren holgarse tendrá que ser con otras, que estas han cerrado por hoy el tenderete. Tras unos instantes de vacilación, Antonio, uno de los hermanos, hace amago de echar mano a su espada al tiempo que le dice al joven conde que no sabe con quien se está jugando los cuartos, a lo que don Alfonso le dice que no, pero que al conde de Monteclaro no le achantan dos mozuolos boquirrubios.

Los dos hermanos, que no esperaban tener delante a todo un miembro de la alta nobleza, se miran, retiran las manos de sus armas y con los rostros rojos de ira salen de inmediato de la mancebía, asegurando al joven conde que ya se encontrarán más adelante. Además, y en el caso de que terminaran concertando un duelo con alguno de los PJs, también les recordarán a estos donde podrán verse a la puesta de sol si les sigue acomodando. Lo que está claro es que, en cuanto salen por la puerta los dos gemelos, los hombres que aguardaban en la sala y la Portuguesa parecen respirar aliviados, así que si los personajes siguen preguntándose quienes demonios eran estos dos, puede que ahora sea el mejor momento de averiguarlo, pues tanto la tusona como el resto de clientes podrán informarles sin problemas.

Una vez terminen los PJs que todavía estuvieran con alguna de las chicas, el joven conde hablará con la Portuguesa y tras pagarle una más que generosa cantidad, le dirá que no ha mentido al decir que la Tolosa y la Molinera se vienen con él al corral y que puede prescindir de los servicios de las mozas hasta mañana, que ha pagado suficiente como para que le acompañen. Además, si es tan amable, también le gustaría llevarse un par de esas botellas de vino que guarda en la bodega, pues dice que el teatro le da sed y las va a necesitar, petición esta que la Portuguesa se desvive en atender.

Así que tras abandonar la mancebía el joven don Alfonso, con sus dos acompañantes abrazadas a él, les dice a los personajes que llega el momento de partir hacia la calle de las Comedias, que va a comenzar la representación y por nada del mundo le gustaría perdersela.

Por cierto, llegados a este punto de la aventura y tras comprobar en persona la generosidad del conde, puede que alguno de los personajes más tunantes y bribones decida llegada la hora de matar la gallina de los huevos de oro robándole la bolsa al conde, pues parece tenerla bien nutrida. Si es así, dejale hacer la correspondiente tirada de *Ratear*: si tiene éxito, podrá embolsarse cinco bonitos ducados de oro —más adelante, al echar en falta el dinero, don Alfonso usará algunas joyas que puede canjear sin dificultad—; si falla, será descubierto por el conde que, tras mirarlo seriamente un instante, se le echará encima abrazándolo y riendo, pues el vino y su natural inocencia le llevarán a creer que se trata simplemente de una broma. Hecho este inciso, podemos continuar la aventura.

<sup>18</sup> Las diferencias entre los dos hermanos son tan insignificantes que, a nivel de juego, comparten las mismas características y habilidades (Nota del Autor).

# El Corral

*“En los frailes no hay remedio  
de que dejen el teatro.  
¿No ven que están sin clausura  
y sin prior aquel rato?  
Sólo uno se me ofrece,  
y es que un toro agarrochado  
los espere en la escalera,  
para impedirles el paso.”*  
(Romance anónimo)

Como no podía esperarse menos de una obra de Lope de Vega, la entrada al corral de comedias es un verdadero tumulto de gentes de todas las clases y condiciones —incluso es posible distinguir, a pesar de la cuaresma, alguna que otra sotana—. El joven don Alfonso, haciendo gala de su título y siempre al brazo de las dos bellas ramerías, se hace un hueco entre el gentío junto a los personajes hasta llegar a la primera puerta, donde paga al alguacil de turno las entradas de todos sus acompañantes. A continuación, en la segunda puerta, mientras paga la limosna de los hospitales, el joven se vuelve a los personajes y les confiesa con una sonrisa pícarua que verá la representación desde uno de los aposentos superiores acompañado, como no, por las dos mozas, pero que ellos son libres de hacerlo desde cualquier otro lugar del corral, que él pagará la localidad sin problemas<sup>19</sup>. Además, justo en este momento los personajes deberán hacer una tirada de Espíritu: los que tengan éxito escucharán un pequeño alboroto en la entrada. Si deciden investigar, verán de nuevo a los dos gemelos, Antonio y Rafael, discutiendo con uno de los alguaciles de la puerta. Al parecer, tratan de utilizar su condición de estudiantes del convento de San Pablo para entrar al corral sin pagar, pero los alguaciles les dicen que no, por lo que los hermanos se marchan gritando toda clase de amenazas e insultos.

El corral de comedias de Córdoba es una corrala de vecinos reformada y aunque no es tan grande, ni mucho menos, como los de Madrid o Sevilla, se ajusta más que de sobra a las necesidades de la ciudad. La mayor parte de las localidades ya están ocupadas y los personajes tendrán que sudar un poco hasta poder llegar a los asientos que han pagado —incluso puede que estén ocupadas por algún listillo, si el Narrador así lo desea—, aunque en el camino pueden detenerse un instante ante alguno de los alojeros ambulantes del corral para comprar avellanas, obleas o piñones para matar el gusanillo durante la representación.

Y así, al poco de sentarse los personajes, mientras los músicos tocan sus instrumentos, se va descorriendo el cortinaje de la escena para dar paso a uno de los actores, que recita la loa preliminar. Al terminar, con todo el público ya acomodado y tratando de guardar el mayor silencio posible, aparece sobre el escenario el cómico que representa a Sancho y con la décima “*Nobles campos de Galicia / que, a sombras de estas montañas...*” da comienzo la obra de Lope.

La representación transcurrirá con toda normalidad durante los dos primeros actos y sus correspondientes entremeses, pero durante el tercer acto la función va a terminar de una manera inesperada para todo el mundo. Y es que, mientras los personajes asisten a la comedia, los dos hermanos gemelos, llenos de ira y

furia, han ido con el cuento a su tío el inquisidor, y le dicen que habían acudido los dos al corral de la forma más inocente para convencer a algunos amigos a que se dejaran de comedias y teatros, pues es tiempo de rezos y no de diversiones —una mentira como la copa de un pino, como ya saben los personajes—, cuando los alguaciles y algunos de los asistentes que los escuchaban han comenzado a insultarles y casi los echan de allí a patadas. Y fray Francisco de Posadas, que es incapaz de desconfiar de sus sobrinos y que, además, ya estaba bastante soliviantado viendo la ciudad en fiestas en plena cuaresma, ha decidido tomar cartas en el asunto: ha llamado a cuatro de sus mejores alguaciles y acompañado de Antonio y Rafael se ha dirigido, cruz en mano, hasta el corral para poner punto y final a la función y terminar de una vez con tanta irreverencia e impiedad en su ciudad. Y le importa una higa lo que piense el concejo, el valido y hasta el mismísimo rey.

Así que, en medio del tercer acto, mientras el actor que encarna a Sancho dice precisamente aquello de “*Habló el cura, que allí / tiene mucha autoridad,*”, fray Francisco irrumpe en el corral, levanta una enorme cruz de madera en alto, grita aquello de “*Ténganse a la Inquisición*” y se arma la de tirios y troyanos.

El público, pensando que el dominico viene a detener a los asistentes, se levanta en tropel y, entre gritos e insultos, comienza a correr hacia la salida más cercana, olvidadas ya la decencia y el respeto. Los personajes se verán arrastrados por esta riada humana —excepto aquellos que estuvieran en un aposento o palco reservado—, y se verán obligados a hacer tiradas de Fortaleza para no sucumbir ante los empujones de que son objeto; si alguno de ellos falla, será zarandeado de un lado a otro y, a no ser que saca otra tirada de Bríos, también será pisoteado, recibiendo 1d de daño. Además si alguno de los personajes quiere moverse hacia otra dirección que no sea la salida, la tirada de Fortaleza se considerará *Difícil*.

Los alguaciles del Santo Oficio, los dos hermanos y el inquisidor, que en principio solo venían a cerrar el corral, también se ven sorprendidos por la reacción de los asistentes, por lo que también deberán hacer estas tiradas de Fortaleza. Aquellos que las fallen, serán arrastrados al exterior y tardarán todavía 1d asaltos en reponerse y volver a entrar de nuevo.

Una vez desalojado el corral dentro no quedan más que un puñado de asistentes, algunos pisoteados y otros escondidos, los cómicos medio asomados tras el cortinaje, los personajes que hayan decidido quedarse y los miembros del séquito inquisitorial que resistieran la avalancha humana. Los dos hermanos, por supuesto, reconocerán a los personajes con los que se toparon en la mancebía y no dudarán en acusarlos falsamente de haber sido los que les insultaron en la puerta. Y el inquisidor, repuesto ya de lo sucedido, ordenará a sus alguaciles detener a los personajes acusados, para que sirvan de ejemplo a la ciudad de lo pasa cuando no se cumplen los preceptos de la Santa Madre Iglesia. En ese preciso momento, para redondear el asunto, el joven conde abrirá la celosía de su aposento borracho perdido con las dos meretrices desnudas de cintura para arriba, y preguntará qué demonios está pasando allí, a lo que fray Francisco, rojo de ira, responderá ordenando también la detención de aquel blasfemo y lujurioso hijo de Satán y de las dos putas babilónicas que le acompañan. Y don Alfonso, haciendo gala de su valentía —y de su enorme borrachera—, le suelta algo así como “¡Frailuco! ¡Habla, habla, que no te escucho...!”

Llegados a este punto, los personajes que estén todavía dentro del corral, tendrán que idear alguna forma de salir más o menos enteros de todo este atolladero, lo que puede complicarse

<sup>19</sup> Recordamos al Narrador que puede encontrar una descripción de un corral de comedias de la época en las páginas 136 y 137 del manual de juego (Nota del Autor).

bastante si se portan como caballeros y tratan de llevarse con ellos al joven conde que, completamente borracho (-3 a todas sus acciones) y con la ropera desenvainada, está decidido a no salir del corral ni por un inquisidor ni por el papa de Roma. Queda en manos de los jugadores decidir la mejor táctica para enfrentarse al problema, pero aquí tienes algunas ideas que pueden pasar por sus inteligentes cabezas:

- Pueden combatir con los cuatro alguaciles de la Suprema y los dos hermanos si así lo desean. Aunque en principio parezca la forma más fácil de resolver el asunto, a la larga puede traer consecuencias funestas, pues herir a un miembro del Santo Oficio durante una acción inquisitorial (y recordamos que, aparte de los alguaciles, los dos hermanos son familiares) es delito importante castigado con sambenito, confiscación de bienes y un centenar de azotes. Y si encima los personajes matan a alguno de ellos y son detenidos, irán de cabeza al quemadero.
- Si consiguen llegar a la entrada principal, allí se toparán con el inquisidor, que tratará por todos los medios a su alcance de detenerlos, interponiéndose él mismo en su camino y gritando “Favor a la Inquisición” si ve que se les escapan, pues son muchos todavía los asistentes al corral que esperan en la calle y puede que alguno de ellos decida ganarse el cielo echándole una mano a fray Francisco.
- También pueden tratar de huir por el escenario: si consiguen llegar a él —ya sea porque estén cerca o porque consigan librarse de los alguaciles—, desde allí tendrán acceso a los aposentos de los cómicos y a una puerta que da a la calle. Quizás sea la mejor solución, ya que solo tendrán que preocuparse de huir de los alguaciles (mira las reglas de *Correr* en la página 62 del manual) y de sus pistoletazos.
- Y una última opción pueden ser los tejados, una vía de escape bastante peligrosa, pues para conseguir llegar a ellos tendrían que salir por las ventanas de los aposentos y escalar como puedan hasta llegar al tejado, lo que requiere una tirada de *Trepar*: si tienen éxito consiguen su propósito; si fallan, se quedarán allí colgados durante un asalto más pensando en su siguiente movimiento y a merced de los alguaciles, que pueden atacarles sin problema, ya sea a base de espadazos (si están cerca) o zurreándoles balas a diestro y siniestro. Claro, que si sacan un triple seis, caerán como piedras los cinco metros que les separan del suelo, recibiendo 1d-2 de daño por cada metro (o sea, 5d-10).

## Alguaciles del Santo Oficio

*Hombres leales donde los haya*

- **Destreza:** 12
- **Espiritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera 13/9 (+2), Pistola 12 (+1).
- **Armadura:** Coleta (2), Botas (1).
- **Habilidades:** *Intimidación* 13, *Sigilo* 11, *Teología* 10.

## Fray Francisco de Posadas

*Lector de un solo libro*

- **Destreza:** 10
- **Espiritu:** 14
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Pelea 10 (-2).
- **Habilidades:** *Detectar Mentiras* 15, *Diplomacia* 12, *Intimidación* 14, *Latines* 13, *Leyes* 14, *Liderazgo* 12, *Teología (Católica)* 15, *Voluntad* 16.
- **Ventajas:** *Cargo (Inquisidor General)* (5), *Fuerza de Voluntad* (2), *Letrado* (2), *Sacerdocio* (2).
- **Desventajas:** *Intolerante* (-2), *Pecadillos (Mal Genio)* (-2), *Problemas de Peso (Flaco)* (-1), *Protegidos (Antonio y Rafael)* (-3).

## Conclusión y Recompensas

La recompensa más obvia es salir más o menos indemnes del corral de comedias, ya sea llevando consigo al joven conde o dejándolo atrás. Si se da este último caso, al día siguiente puede que se extienda el rumor entre el cortejo real que ciertos caballeros que el día anterior se las daban de valientes e hidalgos enfrentándose a un toro, luego no demostraron las agallas suficientes y dejaron atrás a un amigo, rumor que les puede suponer la pérdida de 1 punto de Honra. Claro que si salieron del corral y encima sacaron a don Alfonso, este también sabrá recompensarlos una vez que se le pase la borrachera con alguna bagatela—algún regalo costoso, quizás algo de dinero en metálico— y, lo que es más importante, con su eterna amistad, así que ya pueden apuntarse una ventaja de *Aliado (Amigo)* de 6 puntos.

Pero si la mala suerte se ha cebado en ellos y son apresados, las cosas tampoco pasaran a mayores, ya que al día siguiente fray Francisco será amonestado por sus superiores de la Suprema, por el obispo y por un representante del rey, y no tendrá más remedio que liberar a don Alfonso y a los personajes, siempre y cuando ninguno de ellos haya herido o matado a alguno de los alguaciles o de los hermanos, pues entonces, como se ha dicho anteriormente, la rueda inmisericorde del Santo Oficio hará su trabajo y terminarán siendo procesados por su delito.

Sea como sea, los PX que ganarán al finalizar la aventura serán:

- 2 PX si consiguen salir del corral de comedias.
- 1 PX si durante la fuga no hieren ni matan a ningún alguacil.
- 1 PX si consiguen llevarse al conde con ellos.
- 1 PX más para aquellos personajes que hayan actuado bien o aporten buenas ideas.

# Apéndices

## Las corridas de toros

*“En cuanto a los toros, ésa continuaba siendo otra gran afición del pueblo español en aquel primer tercio del siglo. De los más de setenta mil habitantes de Madrid, las dos terceras partes acudían a la plaza Mayor cada vez que se lidiaban cornúpetas, celebrándose el valor y destreza de los caballeros que se enfrentaban a los animales.”*

(Arturo Pérez-Reverte, *Limpieza de Sangre*)

En la España del Siglo de Oro las corridas de toros eran, junto con el teatro, los divertimentos más celebrados por pueblo, clero y nobleza, y a lo largo del año muchas son las celebraciones que permiten ver una corrida decente, pues junto con las corridas “ordinarias”, costeadas por el Ayuntamiento durante las fiestas mayores de la ciudad, están las “extraordinarias”, pagadas a tocateja por algún particular (nobles, clérigos, comerciantes y hasta el propio rey) y organizadas con motivo de algún evento excepcional, como puede ser un matrimonio o nacimiento real, visitas de alcurnia, canonizaciones, etc.

Las fiestas de toros suelen celebrarse en grandes plazas públicas —como lo fueron la Plaza Mayor de Madrid, la de San Francisco en Sevilla, la Corredera cordobesa o la Plaza del Mercado en Valencia—, o en grandes descampados a las afueras de la población que se cubren de arena *ex profeso* y se riegan poco antes de comenzar la corrida. A continuación, este primitivo albero se acondicionaba rodeándolo de gradas y embelleciendo los balcones —en el caso de las plazas—, que se alquilan a precios exorbitantes para los espectadores más pudientes o ilustres.

La fiesta comenzaba con la presentación de los toreadores, siempre miembros de la nobleza —famosas fueran las faenas del conde de Villamediana, del de Cabra, el duque de Uceda, el de Lerma, el marqués de Almazá, el de Villafranca y el de Priego—, a lomos de sus caballos y vestidos con diferentes colores —principalmente negro— y muchos bordados, una capa corta negra, daga y espada al costado, sombreros adornados con plumas de variados colores, y acompañados, como no podía ser de otra forma, por todo un séquito de escuderos y lacayos, vestidos con sus correspondientes libreas, que proporcionarán a su señor caballos, rejonos, espadas, sombreros o capas siempre que los necesiten durante la faena. Los caballeros así pertrechados son vitoreados por los asistentes cuando saludan a las autoridades y es entonces cuando da comienzo el espectáculo.

Los alguaciles reciben la orden de soltar al toro en la plaza y los toreadores se dedican a plantar un rejón<sup>20</sup> en el cuello del animal, intentando por todos los medios que al hacerlo se parta el mango, ya que cuantos más rejonos consiga “quebrar” o romper, más éxito tendrá su faena, pues de esa forma podrá demostrar ante el público —y especialmente ante las damas— su destreza, valentía y habilidad con las armas, que es, en resumidas cuentas, lo que lo ha llevado allí. Para conseguirlo, el torero debe acercarse mucho al astado, casi hasta el punto de rozarlo en la cabalgada, lo que exige un dominio perfecto de la cabalgadura, a la par que una destreza poco común.

Cuando el torero no consigue clavar el rejón, o si en la maniobra el animal consigue desmontar al jinete, herir a su caballo, o privarlo de su capa, sombrero o rejón, el torero queda “ofendido” por la bestia y debe vengarse abatiéndolo de una estacada, montado o no, y siempre solo, sin ayuda de lacayos ni criados.

Cuando el toro está agotado y malherido por rejonazos y estocadas, varios peones a pie empiezan a fatigarlo con los capotes y le clavan banderillas, hasta que las trompetas anuncian el final, el toque de desjarrete, momento en que los caballeros y sus criados abandonan la plaza y dejan paso libre a los peones, que tras desjarretar al animal a cuchilladas para dejarlo inmovilizado, lo abaten finalmente a base de estocadas y tajos que lloverán sobre la bestia desde todas partes, convirtiéndolo en un espectáculo en una completa carnicería, sobre todo cuando también se sueltan para la matanza varios perros de presa.

Durante una corrida es normal que se toreen hasta diez o doce animales —incluso veinte, en casos extraordinarios y de gran magnificencia—, y pueden convertirse en festejos de una gran duración, tanta que puede obligar a realizar una parada para comer. También suele ser normal que durante el transcurso de cualquier corrida haya heridos de menor o mayor consideración, incluso algún que otro muerto, normalmente entre los peones, pero se dieron casos incluso de jinetes que terminaron sus días sobre la arena de una plaza, en muchos casos por su inexperiencia en la lidia, pues muchos eran los jóvenes bisoños que montaban un caballo y se armaban de rejón para demostrar su bizarría.

Por último sería menester que habláramos de una especie diferente de toreadores, los “toreadores de banda”, por la que llevan cruzada sobre el pecho, plebeyos que realizan el acoso a pie, sin caballo, y que a cambio de un pago alancean y hacen diferentes suertes a los toros<sup>21</sup>. Suelen ser contratados por algunas poblaciones o para festejos de menor importancia.

## Algunos comentarios históricos

Gracias a una carta del propio Quevedo al marqués de Velada, fechada el 17 de febrero de 1624 en Andújar, junto a varios relatos anónimos de la época, conocemos buena parte de los pormenores que rodearon el viaje de Felipe IV a Andalucía, su primer viaje oficial como rey de las Españas. Salió de Madrid el día 8 de febrero, y tras un viaje condimentado por las fuertes lluvias, un grave accidente de carruaje<sup>22</sup>, luminarias en muchos pueblos y corridas de toros en el resto, la comitiva llegó el día 22 a Córdoba, donde se le recibió con una gigantesca luminaria por las calles de la ciudad. Al igual que ocurre en la aventura, al día siguiente se le preparó una fastuosa mañana de toros en la Corredera, pero al contrario de lo que sucede aquí, las crónicas nos dicen que el rey, siempre puntilloso en materias de fe, tuvo a bien solicitar la suspensión de la corrida, pues, como ya dije anteriormente, era época de cuaresma, tiempo más proclive a ayunos y penitencias que a diversiones y festejos.

<sup>21</sup> También existieron subalternos en las corridas del XVII, llamados “ventureros”, que tras lidiar al animal podían recibir o no algún tipo de remuneración, según el éxito de su faena (Nota del Autor).

<sup>22</sup> Accidente en el que se vio envuelto el propio Quevedo, que tras salir bastante magullado del carruaje volcado le pidió explicaciones al cochero, que solo acertaba a decir que nunca le había sucedido igual, a lo que el poeta le respondió: “Pues vuesa merced lo ha volcado tan bien, que parece que lo haya hecho muchas veces” (Nota del Autor).

<sup>20</sup> Para los no aficionados a la lidia, un rejón es un asta de madera de poco más de un metro de longitud con una cuchilla en la punta (Nota del Autor).

Al día siguiente, Felipe IV continúa camino de Sevilla, adonde llega el día 28, permaneciendo en la ciudad quince días llenos de más festejos, más luminarias, más fuegos de artificios y saraos varios. El 13 de marzo abandona la ciudad camino del soto de Doñana, propiedad del duque de Medina Sidonia, que agasaja al soberano durante cuatro días con todo tipo de lujos, espectáculos y, sobre todo, batidas de caza de jabalíes, diversión ésta a la que tan aficionado era el rey.

Prosigue entonces el viaje de Felipe IV en Sanlúcar de Barrameda, donde se embarca para visitar por mar las ciudades de Cádiz, Gibraltar y Málaga. En este puerto abandona el mar y vuelve de nuevo a proseguir su viaje por tierra, dirigiéndose a Antequera y luego a Granada, a la que llega el día 3 de abril, Miércoles Santo, y se aloja en la Alhambra. Tras permanecer ocho días en la ciudad nazarí, el rey emprende el regreso a la capital.

Por último, la escena de la aventura que tiene lugar en el corral de comedias también está basada, a pesar de lo que pueda pensarse, en diversos hechos históricos. Dejemos hablar pues a don Teodomiro Ramírez de Arellano, cronista cordobés del siglo XIX:

*“En 1603 se reformó el corral de comedias al estilo de los de Madrid, y así continuó hasta fines del siglo XVII, que arreció la guerra que siempre hicieron los fanáticos cordobeses a esta*

*clase de espectáculos, y tanto era así y con tal odio, que en la tarde del primer día de Carnaval de 1694 se situó el Corregidor Sandoval a la puerta del teatro, y al salir los espectadores de la función, agarró a todos los hombres y se los llevó en clase de leva hasta embarcarlos en Sevilla: también la Inquisición le hizo bastante tiro, aunque más por egoísmo que por otra causa, puesto que prendió una vez a los cómicos porque no dejaban a los secretarios del Santo Oficio que vieran gratis las funciones; pero el que más persiguió el teatro en Córdoba fue el beato Francisco de Posadas que (...) le hacía una guerra sin descanso: (...) se cuenta, con grandes elogios, que hasta pidió permiso a su superior para entrarse una tarde con el crucifijo en la mano en el teatro y convertir a los que estaban pecando viendo la función; también se dice que otra vez se encontró en la calle a un caballero aficionado y, agarrándolo por el brazo, le dijo muy furioso: “Sr. Don Fulano, cuando en esta mano tenga la vela del Rosario, me dirá si son buenas las comedias”; por último, sabedor de que la mayoría de los Veinticuatro le eran contrarios en sus propósitos, averiguó cuando celebraban cabildo y, anunciándose sin decir la misión que allí lo llevaba, les echó tal sermón, que todos acordaron la prohibición de las comedias en esta ciudad, la que aprobó el Consejo de Castilla en 1696.”*

Una vez más queda claro que la realidad supera la ficción...

