

INTRIGAS DE LA VILLA Y CORTE

Aventura para Agudame por Xavier Alarcón (La Conjura), Miguel Aceytuno (Cantando las Cuarenta) y Ricard Blázquez (compaginación y arreglos finales). Para jugarla es imprescindible el suplemento Villa y Corte.

¿Por qué en las aventuras de nuestros Pj todas las pistas que se van encontrando tienen forzosamente que estar relacionadas con la trama central? ¿Por qué no una aventura en la que se entremezclen dos o más intrigas diferentes? Esta es la propuesta que te ofrecen los autores de esta aventura, ideal para ser jugada por un grupo algo numeroso (y quizá con un ayudante del DJ) para que los Pj puedan dividirse sin problemas. Para aquellos que no quieran complicarse la vida, las dos tramas de la aventura (La Conjura y Cantando las Cuarenta) pueden jugarse perfectamente por separado. Por cierto... cualquier parecido con ciertas líneas argumentales de la aventura y el juego de rol por correo Villa y Corte... no es para coincidencia.

Introducción para el DJ. Villa y Corte, Octubre de 1621. (La Conjura)

¡El Consejero de Estado Gaspar de Guzmán y Pimentel, Conde de Olivares (que aún no Conde-Duque) tiene sobrados motivos para estar furioso! Han llegado hasta sus oídos rumores que afirman que el Rey se está planteando muy seriamente solicitar sus servicios como embajador en algún país remoto, quizá Lituania. Según parece, ha sido el conocido e influyente Juan de Tassis, Conde de Villamediana y Correo Mayor del Reino, el que ha recomendado a Su Majestad que enviara como embajador a un hombre resolutivo, con capacidad de decisión y gran astucia. Ciertamente es que la descripción del de Tassis sobre Olivares es bastante acertada, pero conocidas son por todos las diferencias entre ambos nobles de la Villa. Diferencias que no han pasado desapercibidas por el populacho, siempre pendiente de sus mayores, y que son la comidilla de reuniones y mentideros. Evidentemente, se tiene por cosa cierta que todo ello no es más que una trama urdida por el Conde de Villamediana contra don Gaspar, con la intención de alejarle de Su Majestad y así tener control absoluto sobre el joven Rey.

Por cierto, la realidad es mucho más que lo aparente. Implicada en toda la intriga está la Vizcondesa de Villarreal, doña Alba de Alcázar, curada ya de su mal de amores (ver *Un cadáver a medianoche* en la pág. 103 de *Villa y Corte*). Dama de la Corte y Camarera de la Reina, ha solicitado a su actual amante, que no es otro que el mismísimo Juan de Tassis, que haga cuanto esté en su mano para alejar de la Corte a Don Gaspar, pues en conversación privada con la Reina doña Isabel ha sabido que ésta no desea más soportar la presencia del de Olivares en la

Corte... (Su disgusto es debido a cierto reciente altercado que han tenido el Consejero de Estado y Su Majestad la Reina, altercado del que se puede tener conocimiento en el Mentidero de las Losas de Palacio). No obstante, la Reina no ha formulado orden alguna, limitándose a expresar su descontento, por lo que negará cualquier participación en esta intriga cortesana caso de que amenace con salpicarla. Por su parte, y como quiera que las cosas del Amor son un tanto irracionales, el Conde de Villamediana procurará en lo posible ocultar la responsabilidad de su amante en los hechos que se desencadenarán a continuación.

El Conde de Olivares ni sabe ni le importan todos estos entresijos, preocupado como está en devolverle la estocada a su eterno enemigo el de Villamediana. Piensa, y con razón, que si hace perder prestigio al Correo Mayor el Rey no se atreverá a prescindir de sus servicios como Consejero, y lo retendrá a su lado a pesar de las intrigas del de Tassis. Para ello cuenta con poderosos aliados: Don Gaspar Bonifaz, Caballero de la Orden de Calatrava (oficiosamente, espía Mayor del Reino) y Don Luís de Vergel y Sotomayor, Alguacil Mayor de la Villa. Ambos odian a Tassis, pero por motivos bien diferentes: el primero por envidia, porque ve que el joven conde prospera en favor real e influencia, amenazando con llegar a unos niveles que él nunca soñó jamás. El segundo por venganza, ya que el de Villamediana, buen poeta y mejor satírico, ha manchado para siempre su honor esparciendo por toda la Villa el siguiente libelo:

¡Qué galán que entró Vergel
con cintillo de diamantes!
Diamantes que fueron antes
de amantes de su mujer.

(Cosa por otra parte rigurosamente cierta: La señora del de Vergel es una adúltera entusiástica y vocacional, que cuenta entre sus amantes con elementos lo bastante destacados de la corte como para que su marido deba hacer ojos ciegos y oídos sordos, para burla y escarnio de propios y extraños).

Sea como fuere, con tan buenos aliados (el poder público y el poder en la sombra), el conde de Olivares puede empezar a mover los hilos de su venganza. Su plan es muy sencillo. Usará sus contactos entre los cuevachuelistas de Palacio para conseguir los mensajes sobre los objetivos y misiones de los correos. Esa información será entregada a don Gaspar de Bonifaz, el cual mandará a algunos de sus hombres (reforzados con gente mercenaria, si es preciso) para interceptar a los correos y hacerles fracasar en sus misiones. Los Alguaciles de la Villa mantendrán una actitud pasiva ante los hechos. El colapso del servicio de Correos Reales supondrá la parálisis de todo el aparato burocrático de la Corte... y perder momentáneamente sus ojos y sus oídos en el Imperio, por lo que Su Majestad, debidamente aconsejada, puede incluso que se decida a solicitar la dimisión (o destituir directamente) al Correo Mayor...

Introducción para los Pj. (Cantando las Cuarenta)

Si no hubiera sido por su mala suerte, el Sargento no hubiera tenido suerte en absoluto, piensan los Pj dejando caer un puñado de tierra sobre la caja. ¡Qué triste que un veterano de los Tercios, con cien batallas a sus espaldas, haya tenido que morir de esta forma! Asesinado por unos ladronzuelos, por unas miserables monedas, en un asqueroso y oscuro callejón de los barrios de Germanías.

La tarde anterior, cuando alguno de los

Pj estaba pasando el rato en el Mentidero de San Felipe, escuchó el rumor de la misteriosa serie de accidentes, descabros e incluso asesinatos que de un tiempo a esta parte se están dando en la Villa... ¡Y en la mayoría de los casos, las víctimas son ex-soldados, veteranos de cierto renombre, cómo la última víctima, un viejo sargento de los tercios de Flandes, un tal Iñigo Arragastegui... Arragastegui... El Sargento...

Los Pj, (o al menos varios de ellos) han sido en el pasado compañeros de armas del difunto, y aunque últimamente habían perdido el contacto con el viejo soldado, han querido acudir al cementerio donde le van a dar entierro de pobre. Siempre hace frío en los cementerios. Aparte de dos vecinos y del grupo, nadie más ha acompañado al viejo compañero de los Pj. Una breve oración, un poco de tierra. Lluve. Mierda.

1. Algunas (que no todas) de las respuestas (Conjura y Cantando las Cuarenta). (Sólo para el DJ)

No, no es cierto que cuatro ladronzuelos jugaran la última partida con el viejo sargento. Puede que su nariz fuera quizás demasiado roja (debido a los tintos de Toledo a los que era tan aficionado), y puede que su cotona estuviera (aparte de un poco sucia) demasiado rellena a la altura de la barriga. Pero un ladronzuelo callejero no elige a un ex-soldado, posiblemente armado, ciertamente aguerrido y a buen seguro de bolsa escasa... en especial si puede conseguir una víctima mejor. Sí, el buen sargento ha sido asesinado... Porque sabía demasiado: En la casa de juegos Flux no es oro todo lo que reluce... también brilla el acero. De cara a los clientes, se trafica con ocio, pero en la

trastienda se vende muerte. Una secta demoniaca, llamada La Cofradía Infernal, que adora entre otros a los Demonios Frimost y Guland, necesita sangre viva para adular a sus Amos, y el dueño de la casa de juegos es un buen comerciante: Detecta demanda y cubre la oferta. La epidemia de desapariciones de niños que azota la Villa, que en ocasiones no respecta ni al barrio Libre, quizá tenga algo que ver con esto. Respecto a las otras muertes y descalabros de veteranos soldados... en su mayoría se tratan de Correos secretos, y de hombres que trabajaban para Juan de Tassis (que gusta de reclutar a los suyos entre los más valientes soldados). La Conjura del de Olivares empieza a dar sus frutos.

2. Don Cojuelo, Don Cleofás... y alguien más. (Cantando las Cuarenta)

Los otros dos asistentes al entierro parecen sentir realmente la muerte del viejo. Nada de extrañar, también los Pj le tenían aprecio. Se presentan como Don Cleofás y Cojuelo. Si los Pj actúan (por una vez) con normalidad, con el respeto y el tacto que se merece un amigo de cuerpo presente, lograrán su hospitalidad, su colaboración y quizá hasta su amistad. Por lo demás, son dos tipos absolutamente normales:

Don Cleofás es un escribiente grueso y tranquilo, que suda constantemente incluso en el frío invierno de Madrid. Como cuevachuelista (funcionario de la administración imperial), vive en la casa de Cojuelo, que por Regalía de Aposento ha de cederle habitación sin cobrarle nada. Todo hay que decirlo, Cleofás es un tipo tímido, de esos a los que no les gusta ni destacar ni molestar, por lo que adopta siempre un aire humilde y amable, a veces casi obsequioso.

Cojuelo es harina de otro costal. *¿Que por qué me llaman Cojuelo? Prefiero no hablar de eso. ¿sabes? Lo cierto es que le faltan los tendones de la pierna derecha, probablemente desjarretados de una mala cuchillada.* A pesar de eso, no es tipo que dé pie a que le busquen las cosquillas. Más ancho que alto, parece muy capaz de cuidar de sí mismo. Es el dueño de la casa donde vivían el Sargento y Don Cleofás, pues redondea sus rentas con el alquiler de varias habitaciones de su caserón a forasteros de paso. Lo de la Regalía le fastidia bastante (como a todo Madrid)... pero lo cierto es que le ha cogido cierto cariño a Cleofás. Y cómo dice resignadamente, mejor buena persona educada conocida que impresentable por conocer, ¿no?

Por su parte, el Sargento y Cojuelo, fundidos del mismo molde, se entenderían perfectamente. Y Cleofás era como el hermano pequeño de la pareja, siempre educado y siempre amable. Tanto casero como inquilino sienten realmente la muerte de su compañero de alojamiento, y si llegan a sospechar que el Sargento pudo ser asesinado ayudarán a los Pj en la medida de sus posibilidades... eso sí, sin llegar a poner su vida verdaderamente en peligro, (que no están los tiempos para jugarse el pellejo por cosas ton-tas).

Se despide el duelo. La vida sigue. Si alguno de los Pj pasa una tirada de Otear

levantará la vista del suelo, para ver una Tapada que se aleja, entre los cipreses del cementerio. Quiere andar con paso recogido, pero no hace falta mucho mundo para reconocer el bamboleo de las andorras. Caso de pasar la tirada de Otear por la mitad o menos, el Pj hasta podrá vislumbrar un mechón de pelo rubio que escapa de su tocado negro. Quizá los del grupo piensen que incluso ellas vienen a llorar a sus muertos...

Pero si a alguno se le ocurre comentar lo de la mujer a Don Cleofás o Don Cojuelo, éste último les dirá que debe tratarse de la Tomasa, una antigua dama de medio manto, ya lejos de sus mejores años, que se gana la vida animando a jugar a los blancos que tienen la mala idea de entrar en el Madracho Flux. Garito que, mira que casualidad, también visitaba el bueno del Sargento. Que el mundo es un pañuelo, Don Cleofás. Ya lo puede usted decir, Don Cojuelo. Ya lo puede usted decir.

3. Aquellos que se meten dónde no son llamados... (La Conjura)

Si el grupo decide investigar sobre los otros «accidentes», agresiones y asesinatos, deberá recorrer mentideros (el de las Losas de Palacio y el de San Felipe son los más adecuados), cuarteles y bodegas frecuentadas por la soldadesca, con la sonrisa en los labios, la oreja atenta y la boca bien dispuesta. En otras palabras, efectuando tiradas de Elocuencia, Escuchar o incluso Soborno. Así podrán averiguar que han sido cuatro hasta ahora, los veteranos descalabrados en menos de una semana:

-Ricardo Guerrero y del Oso, apaleado en la calle, se dice que por los criados de un caballero cuya dama el ex-soldado rondaba.

-Benito Bastos de Viveiro, desaparecido hace unos días tras haber sido visto tomando unas copas en la taberna de Lepre. Hay quien dice que el cadáver que ha aparecido flotando en el Manzanares, con la cara desfigurada a golpes, es el suyo...

-José Montaña García, gravemente herido en un duelo por un desconocido que lo provocó sin razón.

-Iñaki Arragastegui (el sargento), asesinado por unos ladrones que le robaron la bolsa...

Los Pj pueden averiguar algo más: Tanto Benito Bastos como José Montaña eran Correos Reales... y se rumorea que los otros dos también estaban relacionados, más o menos, con el cuerpo dirigido por el Conde de Villamediana... (Nota al DJ: Falso. Ricardo Guerrero ha sido apaleado, efectivamente, por los criados de Diego Alonso de Galeote, ya que estaba importunando en demasía a su amada Ingrid von Gamper, una suiza de bastante buen ver... Respecto al sargento, tampoco tiene nada que ver con la conjura del de Olivares, como pronto se verá). Ricardo Guerrero se encuentra guardando cama y lamentando su mala fortuna en su casa del barrio de la Malicia, atendido por su fiel criado Fermín. Baldado de cuerpo y de orgullo, no está precisamente de humor para asistir a

interrogatorios acerca de sus descalabros amorosos, así que es bastante posible que envíe a los Pj simplemente al cuerno. Respecto a José Montaña se encuentra en el cuartel de los Dragones de Pavia, del que es Alférez, rodeado de un regimiento (literal) de italianos desconfiados y con muy malas pulgas. (Y es que todo el mundo sabe que los de Pavia se considerarán mutuamente una gran familia...). Por último, los alguaciles no darán ninguna información acerca de Benito Bastos, y el cadáver encontrado en el Manzanares ha sido enterrado en fosa de pobre en el cementerio de los excomulgados (si los Pj se empeñan en desenterrarlo una tirada de Medicina o de Primeros Auxilios puede determinar que fue estrangulado con un cordón bastante fino, suponiendo que la Ronda les dé tiempo de realizar tanta pesquisa).

Investigar tanto a José Montaña como a Benito Bastos hará que dos personajes se interesen por los Pj: Uno es un mercenario y asesino a sueldo, y se llama Pablo Arias Dávila. El otro es un capitán de los Correos, y se llama Don Diego Guzmán Reales de Ulloa...

4. Los últimos días de un soldado viejo (Cantando las Cuarenta)

Si los Pj se han comportado con la corrección que las circunstancias exigen, Cleofás y Cojuelo no tendrán inconveniente en hablarles sobre los últimos meses del sargento. Gracias a unos ahorritos conseguidos en sus tiempos del Tercio, alguna chapucilla espantando galanes por cuenta de maridos poco aguerridos y unas costumbres sencillas, se las arreglaba bastante bien. Sus únicos vicios conocidos eran dos, a saber: El vino (en particular, los tintos de Toledo), y las cartas (concretamente, el Siete y Llevar, atepasado directo de nuestro «siete y medio» actual).

Lo que don Cleofás y don Cojuelo ignoran es que el Sargento tenía un tercer vicio: las mujeres (en particular, la Tomasa... ¡que el mundo, pues eso, es un pañuelo!). El buen soldado satisfacía sus vicios básicamente en la muy conocida casa de juegos Flux. Aparte de en esta institución (de rancio abolengo en el barrio de Germania), en su sencilla morada del barrio del Aposento, y en el camino que la una (recto de ida y serpenteante de vuelta) era inútil buscarlo en otros lugares de la ciudad. ¡Que ya había viajado bastante de joven, como él decía!

La habitación del sargento (caso que los Pj quieran verla) es austera, limpia y ordenada... como corresponde al alojamiento de un hombre de armas con más honor que monedas en la bolsa. Una silla, un camastro, un arcón... es poco lo que necesita un soldado para vivir. Un registro (tirada de Buscar o de Otear/2) descubrirá, en el fondo del arcón, un cartucho de cobre, que contiene la hoja de servicios del sargento, y un legajo escrito de su puño y letra. Es una lista de nombres... Ni Don Cojuelo ni Don Cleofás podrán reconocer a ninguno de ellos, pero se ofrecerán a preguntar por el barrio, si los Pj lo desean.

La única arma presente en la habitación es una vieja carabina de caza, colgada de la pared. Quizá ello haga pensar a algu-

no de los Pj, y pregunte dónde están las otras armas del viejo soldado. En efecto, Cojuelo confirmará que el Sargento poseía dos pistolas de rueda, una Mata amigos y una Daga de Guardamano... Llevaba encima todo ese «arsenal» el día que lo eliminaron. (Ante lo cual, quizá a los Pj empiece a subírsele la mosca tras la oreja... ¿Para qué ir completamente armado a tomar unos vinos?)

Si los Pj se interesan por cómo y donde se encontró el cadáver, don Cleofás les dirá timidamente que él fue el que se tropezó con él. El cuevachuelista volvía tarde a casa, retenido en las Dependencias de la Administración por unos despachos urgentes. Era poco después del atardecer, demasiado tarde para que las buenas gentes anden por la calle, pero demasiado pronto para que las gentes de mal vivir salgan de sus madrigueras. Por ello la calle estaba desierta... a excepción del cuerpo inerte del pobre Sargento: *-Iba de vuelta a casa, señores, y encontré al pobre hombre tirado en el suelo, en un charco de sangre. Aún respiraba, pero había perdido el habla. ¡Qué horror!-*

El tímido escribiente seguirá divagando sobre el horror de la sangre, etc, etc. (No parece demasiado acostumbrado a estos negocios). Si se le insiste y se le anima a continuar (quizá tirada de Elocuencia), revelará un dato más: *-No sé si es muy importante, y no quisiera levantar falso testimonio ante vuestras mercedes. Pero justo en la calle de antes crucé con cuatro hombres. No me pude fijar en más, que iban embozados. Sólo en la empuñadura de la espada de uno de ellos, que rozaba con la mano. Y que llevaba grabado un sol, o un círculo de oro-*

Don Cleofás corrió a buscar la ayuda de un médico, vecino del barrio. Si los Pj lo desean, pueden también hablar con él: El Licenciado don Leandro Vidrieras es un fornido y grave anciano de barba blanca, corta y bien cuidada. No tendrá ningún problema en contestar a las preguntas del grupo, en especial si van acompañados de Don Cojuelo o Don Cleofás: A pesar de que vivía muy cerca de dónde se encontró el cuerpo, el sargento estaba lejos de toda ayuda humana cuando llegó. Por cierto, desde la casa del físico no se oyeron ni los gritos ni el ruido de armas propios de una pelea callejera.

Una tirada de Psicología revelará que el galeno duda, no sabe si decir algo. Si los Pj consiguen convencerle de su buena fe (interpretación, tirada de Elocuencia) o le comentan sus sospechas acerca de la extraña muerte de su amigo, le animarán a que les haga partícipes de sus propias conclusiones: *-... Y perdonarás vuestras mercedes que me confiese ante ustedes, que un peso en el alma y las canas son juntos malos compañeros de viaje. Algo, algo me ronda en las mientes. He sido médico en esta Villa y Corte durante cuarenta años, y he visto, ¡Señor, he visto! Pero en este crimen había algo con lo que no había topado hasta ahora. Las heridas. En el combate por una bolsa hay muchas heridas leves, pocas graves y solo una mortal. Y el amigo de vuestras mercedes, Dios me perdone, tenía solo una herida. Por la espalda. Una cuchillada trpera... y mortal-*

Esto debería bastar para despertar razonables sospechas en cualquier despierto Pj que tenga razonable conocimiento de

los bajos fondos: Ningún ladrón de bolsas actúa así. Solo matan cuando es absolutamente necesario. Los que liquidaron al sargento no eran salteadores. Eran asesinos.

Si los Pj preguntan en el cuartel de los Alguaciles se encontrarán con escasa colaboración (ninguna, de hecho, si han estado haciendo preguntas sobre correos muertos, desaparecidos o descalabrados): El informe de la Ronda es el de crimen producido por robo... ¡Y se acabó!

5. El cebo (La Conjura)

Al poco, dos nuevos rumores recorren los mentideros, bodegas y berreaderos de la Villa: dos jóvenes Correos, que tenían que partir rumbo a Cádiz con despachos urgentes relativos al traslado de los cargamentos de la Flota de la Plata, que están a punto de llegar... han sido encontrados en las afueras de Toledo, degollados y sin los citados despachos. Ante ello, parece ser que un grupo secreto de Correos está investigando los atentados que están sufriendo los suyos... ¡y la descripción de este grupo coincide con la de los Pj que más se destacaron preguntando por ahí!

Paralelamente, aquellos Pj que saquen un crítico en Otear podrán darse cuenta que son seguidos. Por profesionales muy, pero que muy discretos. Se trata de los mejores hombres del de Villamediana: Don Andrés de Vilaplana, Don José Manuel Ybarra y el ya citado Don Diego Guzmán. Todo ello no es más que una vuelta de tuerca más al juego de intrigas palaciegas en el que los Pj se han metido sin estar invitados: ha sido el propio Diego Guzmán el que ha hecho correr este nuevo rumor, para que los enemi-

gos de los Correos se fijen en los Pj y les tomen como blanco de futuros ataques. Así lograrás dos cosas: primero distraer su atención de objetivos más importantes... y segundo quizá tenderles una celada, coger prisioneros y puede que averiguar su identidad. El plan pronto empezará a dar sus frutos. Cuando alguno de los Pj se separe del grupo por cualquier motivo, será atacado por tres hombres. Dos son simples valentones, cortagargantas del montón. el tercero es un peligroso asesino a sueldo, llamado Pedro Arias Dávila, que puede darle al Pj un serio disgusto. por suerte, los planes del mercenario son capturarle vivo, para poder interrogarle a placer en algún lugar discreto. eso, y la providencial llegada de tres misteriosos gentilhombres (los Correos) salvarán la vida al Pj. Pedro Arias desaparecerá de la manera más espectacular posible (saltando por los tejados, arrojándose al cauce del Manzanares, saltando a bordo de un carruaje que cruce la calle a todo galope...) para frustración de los salvadores del Pj, que también se esfumarán sin dar explicaciones. caso de que alguno de los valentones sea capturado vivo... no sabe nada. Simplemente fue contratado por ese misterioso caballero para lo que tenía que ser un «trabajo fácil». ¿Dónde? En el Mesón de la Torrecilla Vieja... una mugrienta taberna bastante frecuentada por «lo mejor» del hampa madrileña...

6. La Casa de Juegos «Flux» (Cantando las Cuarenta)

- La casa de juegos cierra oficialmente a eso de las once de la noche. Sin embargo, mantienen un fuego encendido toda la noche.

- ¡La Santa Compañía! ¡La Santa Compañía vga por la corte, por nuestros pecados! ¡La Santa Compañía! ... Dice una viejecita gallega. (Se refiere a los miembros de la Cofradía Infernal que, embozados, se acercan a casa de juegos entre las sombras de ciertas noches.

- La Casa está embrujada. Se oyen gemidos, y lamentos lejanos en las noches oscuras. Cierto. Los gritos de las víctimas, aún ahogados por las espesas paredes.

- No sé por que la gente considera tan mala persona al caballero ese, de la espada con el oro marcado. Si, ese Luis Vélez, el responsable del garito. Pues yo alguna vez lo he visto con niños... ¿No dice nuestro Señor que esto acerca al reino de los cielos?

Si los Pj deciden visitar el madracho de juegos por la mañana... es que son unos tontos. El garito duerme a esas horas. Flux es un caserón destartado, situado en el centro del barrio de Germanías, rodeado de laberínticas callejas. Aquí, la animación no comienza hasta bien entrada la tarde. Coches, pordioseros, soldados, escribientes... el todo Madrid, el pobre y el rico, el noble y el villano se igualan ante la mesa de juego. Nadie va armado, ni los empleados del establecimiento. Las armas se guardan fuera de la sala, junto con la honradez y vergüenza. Si alguien del grupo dedica un poco de tiempo a pasear por entre las mesas y

jugar unas monedas tendrá derecho a una tirada de Otear con un bonus del 25%: Hay cinco personas en el local que han sido las primeras en entrar... y que ni juegan ni beben. Tres de ellos tienen su oficio escrito en la piel de la cara: chirlos, viejas cuchilladas, algún que otro sinuoso «Dios os guarde...» esos brutos no pueden ser otra cosa que los matones encargados de mantener el orden en el establecimiento.

Las otras dos personas son un poco más curiosas. Uno es un gentilhombre de unos cuarenta años, no tan voluminoso como sus compañeros pero de aspecto nervudo. Los Pj pueden deducir con facilidad que es el jefe del monipondio: Su nombre es Luis Vélez, y su actividad se limita (aparentemente) a cruzar un par de palabras (a veces, una simple mirada de advertencia) con los Negros de las mesas, dar alguna que otra orden o indicación a los gigantones... y, de vez en cuando, pasar por una pequeña puertecilla del fondo a otra sala, quizá su despacho o similar, donde permanece un rato, antes de volver a salir.

La quinta persona es una Enganchadora, Apuntadora y Contadora. Incluso en la sala medio oscura le es imposible hacerse pasar por una pollita, a pesar de las toneladas de afeites que la sepultan. Pero a base de simpatía y algún arrumaco de vez en cuando va haciendo soltar los cordones de las bolsas. No es otra que Doña Tomasa, la tapada que acudió desde segunda fila al entierro del camarada de los Pj. Ya no está para su oficio de cortisana, y sobrevive como puede, dando algo de animación a los clientes del garito. Si los Pj se fijaron en ella en el cementerio podrán reconocerla, en caso contrario deberán pasar una tirada de Memoria para ver algo familiar en su porte, pelo y andares... Todos en el garito la conocen, y la mujer no tendrá inconveniente en atender a cualquiera de los Pj. Toda sonrisas, ya que al fin y al cabo es su trabajo. Pero si le preguntan por el Sargento, su cara se mudará. Una tirada de Psicología (o, simplemente, pensar un poco) hará ver a los Pj que no es normal que una putita se preocupe tanto por un cliente muerto. Si la presionan, se cerrará en banda y procurará escabullirse. Si se ponen especialmente pesados... acudirán Vélez y sus chicos a poner paz... si es necesario sacando a patadas a esos pesados del local.

Claro que puede que los Pj se comporten como caballeros (para variar). Tomasa, en principio, desconfiará de ellos, pero si consiguen convencerla que solo desean saber quién mató a su amigo, (Elocuencia o una buena interpretación) no tendrá empacho en confesar que ella también lo apreciaba. Mirando nerviosamente a su alrededor, les dirá que ese no es buen sitio para hablar. Cuando cierre el local, ya de anochecida, ella irá a casa de don Cleofás. Allí podrán hablar con tranquilidad...

Si los Pj desean interrogar a alguno de los clientes habituales del garito, deberán pasar una tirada de Suerte fácil (+25%) por cada jugador al que deseen interrogar. Caso de que la fallen (o que se les ocurra interrogar a algún negro), su curiosidad malsana llegará a oídos de Vélez. Una tirada de Psicología hará que, al cruzar la mirada con él, el Pj se dé cuenta de ello.

Todo el mundo conocía al Sargento... pero nadie se había fijado en demasía en él hasta el momento de su muerte. Hombre discreto y tranquilo, no se metía con nadie, se deslizaba como una sombra de mesa en mesa, sin buscar mas aparente sociedad que la de los naipes y los dados. Eso sí, su última tarde fue espectacular. Justo antes de que abandonara el garito por última vez, el Sargento se plantó en medio de la sala, completamente armado. Nadie supo de dónde había salido, pero estaba mortalmente pálido. Fue su voz, recitando un poema, lo que hizo que sus compañeros de juego dejaran de considerarlo invisible:

*Tres dentro del fuego
que no da calor.
Seis son los aceros
que no provocan dolor.*

*Nueve por el vino
que no embriaga al corazón.
¡Señala, libro sin palabras
quién mata a tu señor!*

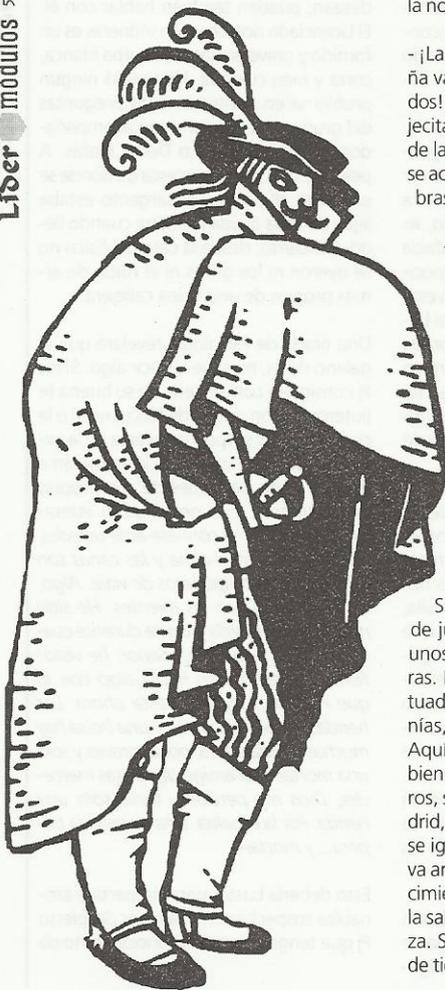
Los jugadores sólo recordarán fragmentos del poema (que fue considerado la feliz ocurrencia de un borracho). Los Pj tendrán que interrogar a un mínimo de tres personas para conseguir una versión razonablemente completa... con el consiguiente peligro de que sean descubiertos. En tal caso, bueno, a Vélez no le gustan los tipos que meten las narices en sus negocios (¡o si no, que se lo digan al Sargento!) Hará correr la voz entre los barateros que infestan la sala que los Pj han jugado de estocada, y que llevan una pequeña fortuna en su bolsa. Además, les advertirá que son peligrosos... Quizás fuera mejor recoger sus bolsas del suelo, tras degollar sus cuellos...

Los Barateros no perderán el tiempo, y montarán una emboscada a los Pj a un par de calles de distancia de la casa de juego. Su táctica es tan sencilla como efectiva: La mitad aparecerán corriendo por delante, la mitad por detrás. Pero aunque doblan el número de Pj, no son demasiado bravos. Ante una resistencia decidida, cuando la mitad hayan muerto o se vean heridos, huirán despavoridos.

7. El Rey de Oros (Cantando las Cuarenta)

Sólo para el DJ: La respuesta al acertijo es sencilla... para todo aquél que se moleste en pensar en ello y caiga en la cuenta que a la baraja de cartas se la llama popularmente Libro de las Cuarenta hojas: Tres de Bastos dentro del fuego..., Seis de espadas (los aceros...), Nueve de copas (por el vino) y Doce...de Oros. Rey de Oros. Es el apodo por el que se conoce en los ambientes de Germanía a Luis Vélez, al parecer debido a la habilidad con las cartas que demostró en sus años mozos. Está orgulloso de su mote, y por ello lleva en la cazoleta de su ropera (que los Pj no habrán podido ver porque no se llevaban armas dentro del garito) un ducado de oro, al que siempre da brillo... El «sol de oro» que viera el bueno de Don Cleofás.

El viejo Sargento había encontrado una nueva causa por la que luchar. Unas extrañas desapariciones de niños, demasiadas numerosas para ser obra de la casua



lidad o del accidente. Pistas, rumores e indicios apuntaban hacia el garito de Flux. Una noche, el Sargento pudo deslizarse más allá de la sala. Llegó hasta la sala de los ritos demoníacos. Oyó los gemidos y lamentos de los niños que, encerrados en diminutas mazmorras, esperaban su sacrificio en el próximo Aquelarre. Y se estremeció, pues al fin había entendido. De repente, se sintió observado. Y girándose, vio como Luis Vélez y sus hombres se acercaban a él. Salió corriendo y alcanzó la puerta que daba al garito. Sabía que en público no se atreverían a hacerle nada. Pero también que no podía pedir ayuda a la chusma de jugadores, tanto blancos como negros, que le rodeaban. Y que en la calle podía encontrarse la muerte. Sin embargo, quiso delatar de algún modo a el que podía ser su asesino. No podía denunciarlo abiertamente. Los parroquianos hubieran llamado como tumbas. Pero sí que podía soltar una chanza, lo bastante compleja para que

no la entendieran, lo bastante pegadiza como para que la recordaran. Luego ganó la calle, intentando llegar hasta su casa, avisar a Cojuelo y Cleofás. Sus enemigos no le dejaron, evidentemente. Con todo, su último pensamiento fue de orgullo: ¡Cuatro contra un viejo! ¡Y ocultos entre las sombras, atacando por la espalda! Ellos tenían más miedo que él...

8. En la boca del lobo... (La Conjura)

Puede que varios o todos los Pj quieran visitar el Mesón de la Torrecilla Vieja, en busca del misterioso espadachín que lanzó gente pagada contra uno de ellos. Si hacen algunas averiguaciones previas (o si conocen por su historia personal los «barrios calientes» de Madrid) sabrán que el Mesón es propiedad de un antiguo ladrón, Mateo de Pablos, que ya arregló cuentas con la ley. Con todo, su estable-

cimiento suele ser el lugar de cita habitual de lo más florido del hama madrileña. Un buen lugar para contratar asesinatos, ladrones o simples valentones, para comprar o vender objetos robados o simplemente para llegar a acuerdos sobre negocios poco o nada lícitos. ¡Pocos son los Alguaciles de la Ronda con suficientes redaños para asomar la nariz por ahí! Cualquier Pj que entre en el local y no sea Bandolero, Soldado, Mercenario o Ladrón, y no pase una tirada de Disfrazarse provocará que se haga de inmediato el silencio, despertando el recelo de los siempre desconfiados hampones. Las chanzas y provocaciones de los matones presentes no tardarán mucho en llegar, y los Pj deberán demostrar que son tipos duros si no quieren ser apaleados, robados (y quizá algo peor) por los gentiles parroquianos del Mesón.

Una vez más, los Pj deberán hacer gala de sus habilidades para hacer hablar a las

gentes, desde soltar la lengua a los ociosos (Elocuencia) hasta pagar unas monedas por la información (Soborno), enredar a alguna de las Tusonas que por ahí se pasean (Seducción) o, incluso, arrastrar a alguno afuera del local, para «dialogar» con tranquilidad (Tortura). Podrán averiguar así que el individuo por el que preguntan podría ser Pedro Arias Dávila, un asesino y mercenario sin escrúpulos, que últimamente está contratando bastantes valentones. Parece ser que está bien respaldado, pues aseguran que en estos «trabajos» no hay el menor problema en lo que respecta a la autoridad...

Desgraciadamente, los Pj no podrán descubrir su paradero, por mucho que lo busquen. Eso sí, si no son discretos es bastante posible que el tal Arias Dávila se entere que un grupo de tipos duros ha estado preguntando por él...



9. Precipitando los acontecimientos. (Cantando las Cuarenta y La Conjura)

Los Pj tienen una cita con Tomasa en casa de don Cleofás... pero la vieja cortesana no aparece. Los Pj no tienen por qué saber que ha sido retenida por los hombres de Vélez, que se han dado cuenta de que hablaba demasiado con los Pj. Por otra parte, Cleofás y Cojuelo quizá sepan qué es lo que les tenía que decir la vieja andorra: la lista de nombres que encontraron en la habitación del sargento corresponde a ¡niños! Niños perdidos durante los últimos diez meses en la Villa. Si la investigación de los Pj ha ido por los cauces correctos y suman dos y dos, relacionarán los rumores acerca de la casa Flux con esta información... y se darán cuenta de qué investigaba el sargento, y por qué lo mataron. Lo que el grupo no puede saber todavía es por qué quiere Vélez a los crios... pero quizá puedan averiguarlo haciendo una segunda visita, ya de anocheada, a la casa de juegos. Además, habrá que averiguar qué le ha pasado a Tomasa.

Claro que, a lo mejor el Diablo tiene otros planes. Porque justo en el momento en el que los Pj se dispongan a salir, la puerta de la casa será aporreada por un puño de hierro, mientras alguien grita: ¡Abrid en nombre del Rey! Cuando los Pj abran la puerta se encontrarán con media docena de Corchetes y un Alguacil de la Ronda, que ordenarán al grupo que se rinda sin ofrecer resistencia, y que los acompañe hasta la Casa y Cárcel, ya que pesa una acusación sobre ellos. Si los Pj preguntan que qué tipo de acusación, se les contestará que ya se lo dirá el juez. La Ronda es auténtica: se trata de otra maniobra de Pedro Arias, que ha averiguado el domicilio de los Pj y, gracias a la complicidad del Alguacil Mayor Luis de Vergel, ha conseguido la colaboración de las Justicias. Su plan es sencillo: a medio camino de la Cárcel él y sus hombres interceptarán al grupo, Dávila mostrará un papel firmado por el Alguacil Mayor según el cual tiene derecho a hacerse cargo de los prisioneros y se llevará al grupo a un lugar discreto, donde torturarlos y asesinarlos con tranquilidad. Evidentemente, las cosas no tienen por qué salirle bien: En primer lugar, todo Pj de origen hidalgo o superior tiene derecho a llevar su arma, esté detenido o no... Tampoco es tan fácil que los Pj se avengan a acompañar a la Ronda por las buenas, en especial si han averiguado que Dávila y los suyos no tienen problemas con la Ronda... Acompañar a la Ronda (aunque sea armados, hasta que se resuelva el asunto) y ante la llegada de Dávila y los suyos convencer a los Corchetes y su Alguacil (tirada de Elocuencia, Mando o una buena interpretación) de lo irregular del asunto

to puede ser una buena manera de conseguir aliados suplementarios. Por último, no hay que olvidar a Diego Guzmán y sus dos compañeros, que atacarán a Dávila y sus sicarios, rescatando a los Pj. Esta vez, Pedro Arias Dávila será capturado con vida, delatando el nombre de quien le paga: Don Gaspar de Bonifaz, que a su vez cuenta con la complicidad y apoyo de Luis de Vergel... Diego Guzmán pedirá excusas a los Pj, pero se negará a darles explicaciones: Les prometerá por su honor, eso sí, que se lo contará todo cuando ate un par de cabos que están sueltos. También les dirá que han hecho un gran servicio a la Corona, por el que serán recompensados...

10. ¡Salvad a los niños! (Cantando las Cuarenta)

Cercana a la medianoche, grupos de sombras se mueven en la oscuridad de las calles, rumbo al ahora silencioso caserón de la casa Flux: Son la Cofradía Infernal, que van a celebrar su fiesta. En el sótano, Juan y Pedro han terminado de atar a un poste a media docena de llorosos crios, mientras Vélez y Alonso se disponen a recibir a los invitados en la sala Principal. Si los Pj se han emboscado en las cercanías de Flux, verán como grupos de dos a tres personas se acercan a la puerta, llaman cuidadosamente y esperan unos segundos. Entonces, se abre un pequeño ventanuco y se produce un intercambio de palabras. Después, se abre la puerta y, como verdaderas Sombras (es decir, criaturas infernales), los emboscados son tragados por el caserón. Hace falta situarse MUY cerca de la puerta (Esconderse o Discreción) para poder escuchar la contraseña: Thamur. Si alguno de los Pj pasa una tirada de Conocimiento mágico o de Leyendas reconocerá dicha palabra como uno de los nombres de Frimost, el demonio de la Destrucción. Sabrá entonces qué tipo de fiesta se prepara en las entrañas del caserón... y para qué quiere Vélez a los niños. ¡Pues en los Aquelarres a Frimost han de ser quemadas vivas seis víctimas!

Los Pj han de hacer algo... y hacerlo rápido, si quieren impedir el asesinato de los niños y quizá la aparición de un Demonio Mayor en plena Villa y Corte: Quizá emboscar a un par de los emboscados y «pedirles las capas amablemente» para entrar en el caserón... o quizá llamar a la Ronda. Pero los Alguaciles no acudirán. No es ilegal celebrar reuniones nocturnas en la Villa... y en cuanto a lo de las capas, bueno, pues hace bastantes frío en Madrid. De hecho, la Ronda sabe que pasa algo. No son tontos. Pero saben también que bajo las capas se esconden algunos de los mas nobles apellidos de la Corte... y no quieren problemas. Sospechan que quieren «jugar» lejos de la plebe, con los alicientes de la nocturnidad y el disfraz, y como no hacen daño a nadie... (y, sobre todo, no quieren que se lo hagan a ellos), les dejan en paz. (Si a eso añadimos que quizá los Pj, a estas alturas, no sean personas gratas para la Ronda, quizá los Pj tendrían que desechar esta opción).

Pero como ya se ha dicho, los Pj tendrán que hacer algo, y pronto... ¡Porque Tomasa está en este momento prendiendo fuego al edificio!

11. El Señor del Fuego (Cantando las Cuarenta)

La vieja cortesana oculta siempre un fino estilete entre sus ropas. Con él ha conseguido cortar las ligaduras con las que la han atado los sicarios de Vélez. No obstante, sabe que no logrará alcanzar la salida, y que aunque lo hiciera el dueño del Madracho no la dejaría seguir con vida mucho tiempo. Pero ahora sabe por qué murió el Sargento, y está dispuesta a dar a esos adoradores del Señor del Fuego un poco de su propia medicina. Oculta en un rincón, Tomasa espera a que a Medianoche se inicie el Aquelarre para prender fuego a la casa. espera que la confusión que se desatará le permita salvar a los seis niños, que lloran atados al poste. No le importa perder la vida.

Por desgracia, los adoradores, reunidos en el sótano, drogados por los bebedizos y extasiados por la ceremonia, no se empiezan a dar cuenta de que el humo es más espeso de lo que debiera hasta pasada media hora larga de la ceremonia. Para entonces ya es demasiado tarde: al poco se derrumba el techo de paja sobre el primer piso, y Flux se convierte en una trampa de fuego, cuya única salida posible es un corredor en llamas. En la confusión, Tomasa consigue llegar hasta los niños y soltarlos... pero la puerta está bloqueada por Vélez y sus muchachos.

Afuera, los vecinos comienzan a formar un cordón con cubos de agua para evitar que el fuego se extienda entre las calles, pero evidentemente nadie se atreve a entrar dentro.

Los Pj pueden fuera del edificio cuando estalle el incendio... o dentro, junto con una veintena de adoradores de Frimost enloquecidos por el fuego. Si (cómo es tradición) están en cualquier otra parte, más despistados que un hippie en la OTAN, don Cleofás acudirá, sudoroso, a darles novedades del incendio. Eso sí, cuando lleguen a la casa esta será ya una enorme pira ardiente, y harán falta muchos redaños para meterse dentro.

La casa es un infierno llameante. Unos tipos sudorosos, envueltos en capas, corren desesperados e histéricos, sin atreverse a salir. Los gritos parecen venir del sótano. La entrada a los sótanos está en la sala de juegos, tras la misteriosa puerta que el Rey de Oros cruzaba de vez en cuando. Es estrecha, y está semibloqueada por una viga ardiendo. (Agilidad x 3 para cruzarla sin quemarse).

En el sótano, unas celdas minúsculas, de madera, donde se encerraba a los niños, drogados y amordazados, en espera de los aquelarres. Al fondo, un altar impio, claramente demoníaco. Tras él, una mujer protege, estilete en mano, a un puñado de niños contra cuatro espadachines. Evidentemente se trata de Tomasa, el rey deoros y sus matones. Al llegar los Pj Vélez girará su cara, mirando de hito en hito a los Pj. No hacen falta tiradas de Psicología para darse cuenta de que nada le importa ya: Mejor una hoguera en su propia madriguera que no la de la Inquisición... en especial si puede llevarse a sus enemigos con él al Infierno. Así que cargará contra el grupo, ayudado por los suyos, que le seguirán ciegamente hasta el final. El calor sube, y la casa se está convirtiendo en un horno. El humo atenaza las gargantas, haciendo cada vez

más difícil respirar. Los Pj no solamente tienen que ganar el combate... sino ganarlo rápido: Dentro de una decena de asaltos (2 minutos), el ambiente empezará a ser irrespirable, y tanto Pj como Pnj deberán empezar a tirar Resistencia x 3 por asalto, perdiendo 2 puntos si no pasan la tirada...

Desenlaces y Recompensas: (Cantando las Cuarenta y La Conjura)

Lo maten los Pj o no, Luis Vélez no saldrá de la casa en llamas. Quizá, si el grupo no tiene la seguridad de que haya muerto, sea divertido encontrárselo más adelante, un siniestro y misterioso espadachín embozado, con el rostro desfigurado por horribles quemaduras y una cuenta pendiente con los Pj...

Cumpliendo su palabra, a los pocos días Don Diego de Guzmán de los Reales de Ulloa se presentará ante los Pj, con un par de botellas de Valdeiglesias, una bolsa bien repleta (por las molestias) y algunas explicaciones: hablará de la Conjura de Gaspar de Bonifaz y Luis de Vergel, y de la posible complicidad del Conde de Olivares contra el de Villamediana... Por cierto, aún hay que enviar esos despachos a Cádiz. En ellos se avisa a las comitivas de transporte del tesoro de las Indias de variar la ruta habitual y de doblar la escolta, pues se teme que el convoy sea atacado por un audaz y peligroso bandido llamado Scarlett. Quizá a los Pj les gustaría hacerse cargo de esa misión... teniendo en cuenta que es posible que el de Olivares intente aún algún golpe de mano para desprestigiar a los Correos...

Sea como fuere, los Pj ganarán 45 P. Ap si resuelven sin excesiva ayuda el misterio policiaco de *Cantando las Cuarenta*, y 30 si sobreviven a las intrigas de *La Conjura*. Como siempre, una buena interpretación o mejores ideas se premiarán con hasta 15 P. Ap. más. Y por hoy, ya está bien. Quizá otro día contemos la historia de Tomasa, Don Cleofás, dos de los niños y el tesoro de Cojuelo. Nos vemos.

... Si las cosas parecen demasiado sencillas, no lo son:

Esta aventura ha sido redactada de tal modo que las dos tramas de acción que hay en ella puedan ser jugadas de manera independiente, si el DJ no quiere complicarse la vida. Si por el contrario eres de esos que hacen de la máxima más difícil todavía su divisa de guerra, nada te impide mezclar aún más ambas historias. Algunas indicaciones:

- Don Cleofás: Desde su trabajo como cuevachuelista de la Corte puede oír rumores acerca de los ataques a los Correos, ayudar a descubrir parte de la conjura e incluso identificar al traidor que pasa información secreta a Olivares y los suyos.

- Cuando Pablo Arias Dávila empiece a interesarse por los Pj, puede que oiga hablar de su interés por la Casa Flux. Quizá le interese colaborar con Luis Vélez en la eliminación del grupo...

- Por otra parte, Diego Guzmán es un nombre de honor, y admitirá que se ha portado un tanto deshonestamente con los Pj, utilizándolos como cebos. Vamos «que les debe una» ¿Quizá los Correos ayudarán al grupo a la hora de entrar a saco en el Madracho de Juego?



PNJ's

Pablo Arias Dávila

FUE 12 Alt: 1'65 m. Peso: 50 kg.
 AGI 15 RR: 70% IRR: 30%
 HAB 20 Apariencia: 14 (Normal)
 RES 16
 PER 17
 COM 5
 CUL 10

Armas:

Ropera 85% (1D8+1D6+1)
 Daga de Guardamano 75% (1D6+1D6+2)
 Pistola 65% (1D8+1D6+1)

Armadura:

Ropas de Cuero (Prot. 3)

Competencias:

Discreción 95%, Esquivar 60%, Torturar 75%

Tomasa

FUE 7 Alt: 1'70 m. Peso: 70 kg.
 AGI 12 RR: 70% IRR: 30%
 HAB 12 Apariencia: 16 (Normal)
 RES 10
 PER 17
 COM 18
 CUL 10

Armas:

Estilete 25/90% (1D3/Mortal)
 Pelea 95% (1D3)

Armadura:

Carece

Competencias:

Cantar 20% (Desafina un poquito), Maquillaje (Disfrazarse) 90%, Psicología 50%, Seducción 70% (De jovencita, tenía 90, pero pasan los años).

Nota: La vieja cortesana no es lo que era... pero quien tuvo, retuvo, y suple lo que le ha quitado la edad con lo que le da la experiencia. Abrigaba la esperanza de casar (cazar) al buen sargento, el único hombre honrado de su entorno, y el astuto viejo se dejaba querer para sacarle información y favores. En una lucha "limpia" Tomasa va de 25% con su estilete. Pero cuando realmente desea hacer daño a alguien, le abraza y lleva su mano a la ingle... para rebajar la arteria femoral de un solo golpe. Esta herida es mortal de necesidad en 10 turnos, a no ser que alguien saque un crítico en Medicina o Primeros Auxilios. Una tirada exitosa solo atrasa en dos turnos el desangrado de la víctima.



Pedro, Juan y Alonso

FUE 20 Alt: 1'80 m. Peso 90 kg.
 AGI 10 RR: 10% IRR: 90%
 HAB 12 Apariencia: 7 (Feos)
 RES 20
 PER 8
 COM 5
 CUL 5

Armas:

Garrote 90% (2D6)
 Cuchillo 60% (1D6)

Armadura:

Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias:

Juego 90%, Pelea 70%, Robar 20% (es que se les ve).
 Tortura 50%

Nota: Si el DJ considera que son demasiado débiles para enfrentarse al grupo, puede reforzarlos con un par de barateros.

Cofradía Infernal

FUE 6 Alt: 1'60 m. Peso: 75 kg.
 AGI 15 RR: 05% IRR: 95%
 HAB 10 Apariencia: 14 (Normales)
 RES 10
 PER 13
 COM 7
 CUL 12

Armas:

Espadín con diamantes engarzados: 25% (1D6-1)

Armadura:

Ropa acolchada de seda y terciopelo (Prot. 2)

Competencias:

Conocimiento Mágico 40%, Elocuencia 80%, Etiqueta 90%, Soborno 75%, Pelea 10%

Nota: En el incendio sus competencias pasan a ser las siguientes: Chillar 90%, Desesperarse y correr dándose de cabezazos 90%.

Correos del Rey

FUE 15 Alt: 1'78 m. Peso: 70 kg.
 AGI 20 RR: 80% IRR: 20%
 HAB 20 Apariencia: 17 (Normal)
 RES 18
 PER 20
 COM 10
 CUL 15

Armas:

Ropera Mata amigos 90% (1D8+1D6+1)
 Pistola de silla 75% (1D10+1D6)
 Pelea 75% (1D4+1D3)

Armadura:

Ropas de Cuero (Prot. 3)

Competencias:

Cabalgar 80%, Otear 65%, Etiqueta 50%, Esconderse 75%, Psicología 75%

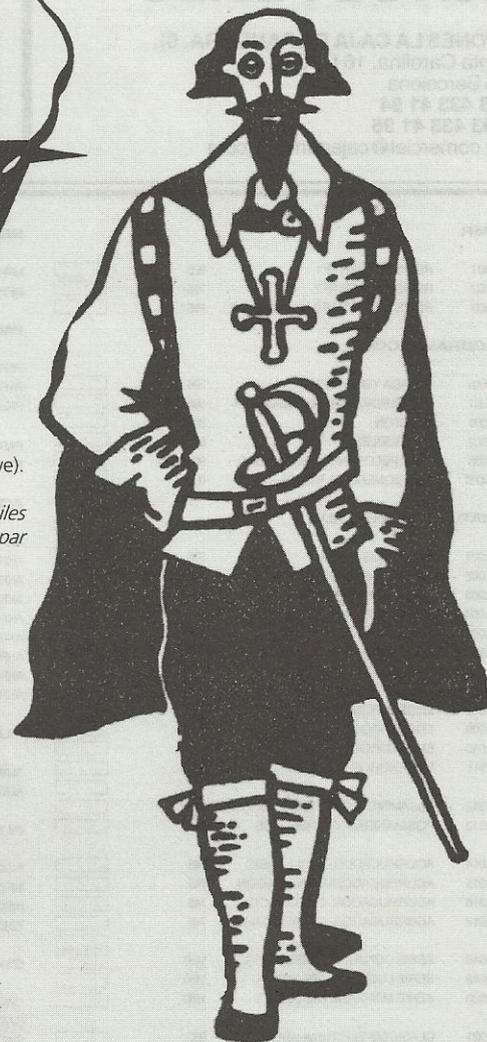
Nota: Don Diego Guzmán, Don Andrés de Villaplana y Don Jose Manuel Ybarra... La élite del cuerpo de Correos. El DJ deberá usarlos con prudencia, y evitar caer en la tentación de usar a este "super trío" para solucionarles todos los problemas a los Pj. Al fin y al cabo, estos chicos van a la suya.

Valentones a sueldo

FUE 14 Alt: 1'75 m. Peso: 80 kg.
 AGI 12 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 12 Apariencia: 11 (Mediocre)
 RES 15
 PER 10
 COM 5
 CUL 5

Armas:

Ropera 60% (1D8+1)
 Pelea 35% (1D3)
 Trabuco 45% (2D4+2)



Barateros

FUE 14 Alt: 1'70 m. Peso: 70 kg.
 AGI 12 RR: 40% IRR: 60%
 HAB 12 Apariencia: 12 (Normalitos)
 RES 14
 PER 10
 COM 7
 CUL 8

Armas:

Espada ropera 40% (1D8+1)
 Daga 40% (2D3)

Armadura:

Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias:

Correr 60%, Esquivar 45%, Esoncerse 60%, Pelea 30%

Luís Vélez, El Rey de Oros

FUE 15 Alt: 1'75 m. Peso: 70 kg.
 AGI 13 RR: 25% IRR: 75%
 HAB 15 Apariencia: 15 (Mediocre)
 RES 12
 PER 14
 COM 16
 CUL 12

Armas:

Ropera 80% (1D8+1D41)
 Daga de guardamano 40% (2D4+2)
 Pistola de silla 40% (1D10 + 1D4)

Armadura:

Ropa de cuero (prot. 3)

Competencias:

Elocuencia 60%, Disfrazarse 40%, Falsificar 40%, Juego (cartas y dados) 95%, Con. Mágico 10%, MAndo 45%, Psicología 60%.