



**NÚMERO
ESPECIAL**



TRES GORRIONES NEGROS

FRAN KANE

**¡HOY LES MADREÑES
CUCHARÁN EN SANGRE!**

**¡AHORA EN CINES,
ADAPTADA Y DIRIGIDA
POR JOSE LUIS GARCIA!**



**TRANSCRIPTOR DE LOS HEROICOS
HECHOS Y PLASMADOR DE ESCENAS**

FRAN KANE

**GRAN CAZADOR ORTOGRÁFICO EN LAS
EXTENSAS PRADERAS DE PAPEL**

**ALFONSO GARCIA DE
ESTEFANIA**



2

**TRES
GORRIONES
NEGROS**

JUEGO CON GAITAS

Esta aventura no sigue las reglas convencionales para benis de Savage Worlds, usandose en este caso una baraja española de poker a la que se le han retirado los comodines.

GLOSARIO

Campo Santo. Descartes.

Cubierto. Naipe boca a abajo.

Descubierto. Naipe boca arriba mostrando el valor.

Desencuadernada. Baraja.

Mano. Naipes cubiertos en posesión del jugador.

Mar Cuayada. Cuatro naipes descubiertos encima de la mesa.

Relator. Intermediario entre los PJ y el relato, también llamado DJ en otros lugares.

Al inicio de cada sesión, el Relator barajará la desencuadernada ante la atenta mirada de sus jugadores, seguidamente el asturiano de mayor edad cortará ante la vista de todos, si no hay un asturiano se mandará a alguien de fiar y de carácter noble y probado. Cada jugador recibirá entonces tres naipes tapados, cuyo valor desconocerá el DJ durante toda la partida aunque los jugadores podrán mostrárselos entre sí en cualquier momento para concertar estrategias.

Posteriormente, el Relator colocará cuatro naipes descubiertos en el centro de la mesa por cada jugador que asista a la partida, formando con esto la Mar Cuayada. Sobre cada naipе colocará un d6, d8, d10 y un d12.

Un jugador o el DJ puede jugar en cualquier momento un naipе de su mano y depositarlo en el Campo Santo, esto tendrá un efecto igual a los benis normales, permitiendo repetir tiradas o absorber daño. También puede emparejar dos naipes de mismo valor de su mano, lo cual funcionará como si hubiese jugado un Joker. Seguidamente enviará uno de los dos naipes al Campo Santo y se quedará uno, el cual retornará a su mano.

Por otra parte, un jugador puede emparejar un naipе de su mano con uno del mismo valor de la Mar Cuayada. Se cubrirá el naipе perteneciente a la

Mar Cuayada y el del jugador será enviado al Campo Santo, seguidamente el Relator tomará un naipе de la baraja y lo añadirá a su mano. El efecto de cubrir un naipе de la Mar Cuayada es que se actuará como si se hubiese jugado un Joker y a la vez se podrá añadir a una tirada el dado que hubiese encima de la carta. Este dado podrá ser un dado salvaje extra para una tirada de atributo o habilidad, o se añadirá a una tirada de daño.

En un principio, el Relator no podrá emparejar ni cubrir naipes de la Mar Cuayada a menos que el texto de la aventura indique lo contrario.

Cuando se repartan cartas de acción, cada jugador y cada grupo de Extras bajo el control del DJ recibirá un naipе cubierto al inicio de cada turno, el cual podrán intercambiar por una de las cartas de su mano para jugar una carta de acción. Un personaje con la ventaja rápido podrá descartar el naipе recibido si este es de cinco o menos; mientras que alguien con Temple o Temple superior recibirá y jugará dos/tres cartas por turno, de las cuales escogerá una. Toda carta de acción usada será enviada al Campo Santo.

Cuando no quede ningún naipе por repartir, se barajará el campo santo y se formará una nueva desencuadernada.

POR UN PUÑADO DE FABES

Al finalizar la sesión, los PJ compartirán recuerdos y confidencias a la luz del fuego junto a una escudilla de fabes. Es el momento de que desarrollen cada uno un Interludio, en el cual desarrollarán hechos de su vida en el pueblo y sus gentes. Lo narrado en ese momento puede ser usado por el DJ en la siguiente sesión, si esto no contradice algo de lo dispuesto en la aventura, aunque siempre puede adaptarse.

HOSTIGAMIENTO

A medida que la presencia de los jugadores sea más palpable se indicará en el texto o por propia iniciativa del master que se incremente en un rango el dado de hostigamiento. Esto refleja la inquietud en el villano principal y en sus subordinados ha-



TRES GORRIONES NEGROS

ciendo que este envíe a sus mejores hombres en su busca y que los sicarios estén más atentos a la hora de encontrar a los pjs.

Algunos pnjs tienen varias habilidades que dependen del nivel del dado de hostigamiento, el cual comienza con una base de d4.

Ademas que esto refleja el nivel de presión sobre la gente de Pena. A medida que se incrementa el nivel de hostigamiento la guardia civil incrementará su seguimiento a las familias de huidos, los hombres de Tello darán más palizas, se entrará en casa de los mineros «solo por rutina»,... etc.

INQUIETUD

Cada noche los personajes sufrirán extrañas pesadillas que los llenarán de inquietud al día siguiente. Si intentan recordarlas solo rememorarán una mezcla de angustia, rabia y urgencia.

Cada mañana realizarán una tirada de espíritu y si fallan sufrirán un punto de fatiga permanente durante ese día, un resultado de doble uno además hará perder un beni. Ese punto de fatiga se curará con una noche de descanso.

Cada vez que realicen una acción contra los intereses de Tello Corrales tendrán al día siguiente un +1 a la tirada de Espíritu. Esta bonificación es permanente y acumulativa.

«NO PUEDE RECORRER EL PUEBLO TAN RÁPIDO...»

Esta regla no se aplica desde el inicio de la partida y solo puede ser desbloqueada a partir del momento que alguien diga «Hostias ¿y si estamos muertos?» o visiten sus tumbas en la escena «donde suena la trompeta»

Los personajes pueden gastar un naípe en cualquier momento del combate para teleportarse a cualquier lugar sin ser vistos y negar todo el daño producto de un ataque. Básicamente cuando los jugadores reciban daño y hay una oportunidad narrativa de poder evitarlo gastarán un beni y lo

negarán completamente. Además obtendrán una acción de movimiento gratuita que los hará aparecer en algún lugar cercano surgiendo de las sombras.

La escena debe de ser coherente y a la vez extraña, además que deberá de ser descrita por el propio jugador, como por ejemplo “mientras corren detrás de mí doblo la esquina de la calle. Cuando mis perseguidores la doblan a su vez contemplan extrañados que esta parece desierta y yo me esfumado, en ese momento aparezco detrás de ellos y vacío mi nueve milímetros sobre ellos”

También valdría la típica triquiñuela de cubrir una percha con el poncho de la guardia civil y el sombrero del PJ y mientras los enemigos apuntan hacia allí el jugador los sorprende por otro lado.

Otro ejemplo es que los villanos están disparando en realidad a las sombras proyectadas por un quinqué y el pj está oculto en la habitación de al lado.

Ojo, si los tenemos atados a un árbol a punto de ser fusilados a la vista de todos es completamente incoherente que los pjs de pronto nieguen todo el daño y desaparezcan de la vista. Con lo cual queda al libre albedrío del master concederles la aplicación de esta regla en base a lo que cuente el pj.



TRES GORRIONES NEGROS

PRÓLOGO

Eran tres hombres negros sobre tres yeguas negras, con los fieltros calados hasta las cejas sobre un rostro ensombrecido. En sus caderas tres Astra Campogiros, en cuyas cachas desdibujadas por el uso aún puede verse vagamente el escudo de la fábrica de armas de Oviedo, calzadas en fundas de cuero oscuro. En el dedo de uno de ellos brilla un anillo de plata.

**UNA PRODUCCIÓN DE IN-CINE,
INDUSTRIAL CINEMATOGRAFICA S.A.
Y JET FILMS**

PRESENTA

El camino es poco menos que una ancha caleya (camino de ganado) alejada de las rutas principales, embarrada por el reciente paso de los animales. La sombra de los árboles es larga debido a que el sol está bajo y el único sonido son las campanillas de las vacas a lo lejos y el canto de los pájaros.

TRES GORRIONES NEGROS

De pronto, la arboleda se abre y la caleya queda enmarcada por unos amplios y verdes prados en donde pastan las vacas. Estas levantan curiosas la cabeza y después continúan impasibles con su lento masticar. Tras un recodo hay una casa, de blancas paredes y tejas amarronadas por el moho reseco y el sol, hacia donde tuercen los caballos separándose del camino principal.

A media que los caballos tornan entrando en el camino la cámara va enfocando el perfil de los jinetes mientras el director de juego entona al pasar:

† [Nombre del jugador] como Selmo Corrales.

† [Nombre de otros dos jugadores] como los hermanos Cachero: Dimas y Donato.

Al lado de la casa hay un hombre junto a una manta en donde se apila una menguante pirámide de amarillentas manzanas con un mayu entre las manos, el cual apoya en el borde de la duerna des-

pués de limpiarlo de la pasta de manzana y observa a los jinetes acercarse mientras se levanta el borde de la boina con mirada incrédula.

A su lado hay un niño de unos quince años quien, sin mucha ceremonia, suelta el mango del mayu y echa a correr entrando en la casa mientras grita «¡Madre, madre! ¡Selmo y los Cachero han vuelto! ¡Don Selmo y los Cachero han vuelto de la guerra!» [Enrique Martínez Muñoz como... Xamín.]

Los PJ serán recibidos como héroes y, mientras grita al niño que le traiga una botella de sidra dulce recién salida del duerno para que «limpien la mierda del camino», entablará conversación con ellos.

Hay que destacar una cosa. Los jugadores no saben nada de su pasado, lo último que recuerdan es espantar una bandada de gorriones por la caleya en dirección a su pueblo Pena (Peña en castellano) mientras sentían un ardiente anhelo de llegar allí.

Han entrado en la casa de Xamín debido a que les resulta vagamente familiar. El recuerdo de un rostro sonriente arrojando cartas sobre una mesa húmeda de sidra mientras es vitoreado por un coro de invisibles observadores les ha dado algo a lo que aferrarse. Una imagen de una persona amigable a la que tal vez conozcan.

Xamín colocará unas sillas en el exterior de la casa para aprovechar el fresco e invitará a los PJ a sentarse con él, mientras se sirven unos vasos de sidra dulce. Esta, aunque dulce, tiene cierto regusto amargo sobre el final. «Parece que viene de manzana cogida en el mismo día que os fuisteis», comenta Xamín chasqueando la lengua.

Xamín es un minero que trabaja en la mina de los Corrales. Contará alguna anécdota local: «a Xuan le cayó hace unos meses un tablón de sujeción encima de la rodilla y ahora anda con ella fastidiada, sin poder trabajar. Y sin trabajar no hay dinero, y sin dinero no hay pan.» Veterano de la mina, algunas veces los compañeros le hacen más caso a él en el apuntalamiento que al ingeniero asignado.



**TRES
GORRIONES
NEGROS**

Si los jugadores tiran del hilo de la mina sabrán que ahora la lleva el hermano de Selmo, don Tello. Al pronunciar este nombre Xamín vacilará, parecerá querer decir algo y luego callará.

Si preguntan por Tello, Xamín dudará pero se inclinará con aire confidente señalando a los presentes con su vaso. «Desde que os fuisteis, don Tello lleva la mina. No digo que sea mal patrón, pero antes, con don Selmo, se manejaba el pico con más tiento. Parece que el ferrocarril del nuevo gobierno le ha metido prisa y piensa tener la mayor producción posible lista para cuando lleguen los vagones de carga.» Esto ha hecho que «casi no dé tiempo a apuntalar lo cavado y algunos dicen que un día la montaña se nos caerá encima...»

El nombre de don Tello desatará una serie de sentimientos en el interior de Selmo. Primero amor, luego desprecio y por último odio.

Xamín parece descontento con la forma de don Tello de manejar las cosas, pero si se le pregunta más callará y se limitará a servir más sidra mientras comenta que todos en Pena se podrán contentos cuando se enteren que han vuelto. «Sobretudo don Ramiro, cuando descubra que le han pagado misas por vivos durante un año...»

El nombre de don Ramiro suscitará un sentimiento de respeto y confianza.

El hijo de Xamín puede preguntarles en algún momento sobre cómo les fue en la guerra. Es un buen momento para que algunos jugadores realicen un interludio y profundicen su personaje contando alguna heroicidad en el frente, además de ganarse algún beni claro...

Los PJ observarán que Xamín tiene una herida en la sien y un ligero moretón; si le preguntan desviará la mirada y dirá que ha sido un «accidente en la mina». Cuando estén en medio de la conversación aparecerá Xuana, la mujer de Xamín, limpiando sus manos al delantal. Su mirada de sorpresa se dulcificará después de unos segundos con aire espantado observando a los héroes, para luego tornarse en pe-

na y rabia cuando le diga a su marido «¿Y de la señorita Luz Cachero no les piensas contar nada?». A eso, el interpelado se quitará la boina y la retorcerá entre sus manos mirando a los presentes. La mención del nombre de Luz Cachero despertará un sentimiento de amor y obligación en los PJ. En el caso de los hermanos, el amor es paternal pero en el de Selmo tiene otra clase y dulzura.

Seguidamente su mirada se perderá por encima del hombro de los héroes, tornándose en una mueca de espanto mientras se toca la herida de la sien.

«Buenos días Xamín. ¿Ya has sacado sidra del duerno y el tu güaje no nos la da a probar? ¿Se la ofreces antes a unos extraños que mandar una par de botellas a Bernardo? Aunque quizás, mejor nos las das a nosotros, que el cabo las dejaría vacías en un lo que canta un gallo.» Este comentario suscitará risas a la espalda del grupo de héroes.

La mención del nombre de Bernardo suscita un sentimiento de amistad en Selmo.

Aquí hay que recalcar que las sillas de los personajes se encuentran mirando a la fachada de la casa, dando la espalda al camino y, por tanto, aún no han visto quien habla.

«¿Y estos quienes son, si puede saberse?» –pregunta una voz conocida de los PJ– «Es el señor don Selmo y los hermanos Corrales, que han vuelto de la guerra» –se apresura a contestar Xamín.

«Eso... eso es imposible.» –Responde la voz a sus espaldas después de una pausa de duda– «tus ojos te engañan Xamín, veamos quienes son estos realmente. Dense la vuelta despacio y con las manos quietas... »

Una tirada de Notar permitirá escuchar el cierre metálico de una cartuchera desabrochándose.

Si algún PJ se gira de forma dramática, ya sea en ese momento o durante la conversación verá que... [Ángel de Andrés López como... Guardia civil 1.] ...hay dos guardias civiles a caballo detrás suyo, quienes apenas han hecho ruido al acercarse debido



TRES GORRIONES NEGROS

a que el terreno está blando. Ambos tienen la cartuchera desabotonada y miran al PJ que se ha girado con espanto en los ojos y las manos prontas a soltar las riendas. Uno es un joven con pinta de haber salido hace poco de la academia; el otro, en cambio, hace que su uniforme parezca cuadrado como un adoquín de lo prieto que lo tiene. Su cuello de toro está amarillo del sudor y su molesto rostro refleja sorpresa y miedo.

La imagen se torna de un color sepia claro y la escena cambia para mostrar lo que parece el punto de vista del PJ que se ha girado. La cámara enfoca desde el suelo a las copas de los árboles, con lo que se supone que el PJ está boca arriba en lo que parece un camino. Los únicos sonidos que se escuchan son el trinar de los gorriones, los cuales parecen ignorar los relinchos de agonía de un caballo que se escucha fuera de plano. De pronto resuena un disparo y los relinchos se apagan bruscamente pero aun así los gorriones siguen su piar.

«Asco de pájaros» —dice una voz, la cual puede ser reconocida como la del guardia civil que hace un momento pedía ver el rostro de los PJ— «Hoy tienen el día tocacojones.. »

Una sombra cubre la pantalla y aparece fumando el personaje, mirando con asco algo que hay en el suelo y los espectadores no pueden ver. Sostiene una pistola en su mano con la que está apuntando bajo.

«Con razón Bernardo no quería venir... Esto es un puto desastre.» —El guardia arroja el cigarrillo a un lado— «Nada limpio, nada limpio te digo...»

Alguien habla fuera de cámara ante lo que el interpelado parece responder: «Ya, ahí le has dado y por Dios... tírales una piedra a los gorriones que no se callan ni escuchando tiros.» Diciendo esto levanta levemente el brazo y apunta contra la cámara.

Oscuridad.

«¡TÚ!». La acción vuelve al presente y ambos guardias sueltan las riendas, intentando echar mano a sus cinturas y sacar sus armas. En ese momento comienza el tiroteo.

El guardia civil 1 será más listo que su compañero y, durante su primera ronda encabritará el caballo, para que este ofrezca la panza y la use como cobertura. El otro guardia civil, en cambio, disparará quieto desde la grupa. No ofrecerán cuartel ni esperan recibirlo.

Si no muere Xamín por alguna bala perdida, este se encerrará en casa con su hijo y con su mujer. No querrá abrir la puerta bajo ningún concepto y mandará que los PJ se larguen de allí antes de que llegue el resto de la Guardia Civil.

Les recomienda echarse al monte o pedir ayuda a don Ramiro para ocultarse. Las cosas han cambiado mucho desde que se fueron al frente y ahora se van a poner peor con la muerte de esos dos guardias civiles. A partir de aquí, son los jugadores quienes deciden qué hacer.

CONSECUENCIAS

Más adelante, durante la aventura, cuando el hostigamiento llegue a d6, puede sintercalarse esta escena. «Todo esto es culpa vuestra» —Incriminará a los PJ la sollozante mujer, que los apuñala con sus ojos enrojecidos mientras tapa su boca con un pañuelo blanco— «Y de Xamín por acogerlos. Maldita la hora en la que parasteis en nuestra casa...». Quien habla es la mujer del interpelado, la cual ha asaltado a los PJ iniciando una escena de fuerte carga dramática.

Por lo que le pueden sacar a la pobre señora, después de que los PJ abandonasen su casa, la Guardia Civil acudió debido a los disparos y Xamín ha sido detenido: «Y gracias a que no se llevaron al niño también, acusado de... de... Dios sabe qué. ¿Complicidad en asesinato? ¿Atacar al cuerpo de seguridad del estado? ¿Dar cobijo a asesinos y maleantes?». El caso es que esto poco importa, lo que realmente ha sucedido es que se lo han llevado al cuartel. «Y les digo que poco le queda. Ayer me dejaron verlo un poco y tenía toda la cara amoratada de los golpes que le dieron. —continúa la mujer— No pude hablar con el apenas y supongo que sería para meterme miedo y quien se lo cuente, pero sé que si no lo sacan de allí se me va a morir... a morir os digo.» Les ruega encarecidamente que lo saquen



TRES GORRIONES NEGROS

de allí «ya que no va a durar ni un día más si lo siguen tratando así.»

Se impone una misión de rescate. Si aceptan habrá una serie de escenas rápidas en la que se muestran zapatos siendo atados, cuchillos afilados y armas enfundadas mientras los jugadores idean un plan. Más adelante encontrarás lo que sucede en el cuartel.

LOS MAQUIS DEL «GUAPU»

En el monte, ocultos entre los castaños, sobreviven los huidos y los descontentos. Aquellos que deciden oponerse a Tello Corrales y sus intereses tienen dos futuros posibles: una paliza de advertencia por los hombres de Tello o las celdas bajo el cuartelillo de la Benemérita.

La mayor parte de ellos son mineros, a los que la única salida que les ha quedado es echarse al monte con un hatillo hecho apresuradamente por un familiar mientras la Guardia Civil aporrea la puerta. Casi todos permanecen dispersos, en pequeños grupos sobreviviendo a base de lagartijas, miedo y mala leche.

El único elemento aglutinador es Xavi «el Guapu», un joven minero que entró demasiado pronto en política y la dejó también muy tarde. Sus intentos de formar un sindicato se tropezaron con los intereses de Tello. Por ello se ganó un par de cargas de los guardias civiles, una orden de detención y una huida al monte. Allí ha reunido al grupo de descontentos más numeroso y ha comenzado a atacar algún cargamento de carbón dando por saco a Tello.

Si los PJ se lanzan a buscar a los forajidos, deberán de superar una tirada de Rastrear a -2 para encontrar algún grupo. Si buscan directamente al «Guapu» sin ningún tipo de indicaciones previas, la tirada de Rastrear será a -4. Xavi cambia cada poco de emplazamiento, así que si preguntan a algún grupo de prófugos, se sacará una carta de la baraja y, si esta es picas, sabrán darles la dirección del último emplazamiento.

Trompeta (ver más adelante) siempre sabe dónde se encuentran todos los huidos, así que este puede hacer de guía si se lo piden.

Si han hecho algo para llamar la atención de la Guardia Civil o los maquis están dando mucha guerra, debes sacar una carta de encuentros junto a cada tirada de Rastrear: si es roja se toparán con un grupo de la Benemérita. Una pifia en la tirada también supone un encontronazo con uno de los grupos de la Guardia Civil que está dando una batida

Cuando lleguen al campamento de Xavi, serán interceptados por un par de hombres de boina calada, barba de días y mirada ceñuda, que los reconocerán de inmediato. Se mirarán extrañados entre ellos y accederán a escoltar a los héroes ante el «Guapu».

Este se encuentra de espaldas pelando unas gallinas recién robadas frente a un magro fuego que apenas despide humo. Uno de los escoltas del grupo se adelantará y susurrará algo al oído de Xavi, quien arrojará un puñado de plumas a un lado y dirá «Raros tiempos son estos en los que incluso los señoritingos se tienen que echar al monte...» mientras se da la vuelta después de hacer una pausa dramática, revelando a un hombre de labios carnosos y nariz peculiar que los mira de lado por encima de su hombro. [Gabino Diego como... Xavi «el Guapu»]

«Y precisamente por eso no os meto ahora mismo un tiro entre ceja y ceja. Me extraña que el dueño de la mina y los terratenientes de la zona vengan a hacerme una visita. Soltad lo que tengáis que decirme y luego ya decidiré qué hago con vosotros. »

Aunque Xavi mantiene una actitud de perdonavidas es de cara a la galería. En realidad respeta a Selmo pues reconoce que él, al menos, era una persona cabal que escuchaba la opinión de los mineros y no los hacía trabajar como bestias persiguiendo un cupo inalcanzable. Sobre los Cachero, aún recuerda como fiaron a su tía, el ama de cría de Luz Cachero, cuando murió su marido de enfermedad para que no se viese obligada a vender su prado al buitre del colmado a cambio de productos básicos durante los primeros compases de la guerra.



TRES GORRIONES NEGROS

les preguntará como les fue en el frente. Muchos sufrieron un duro golpe cuando Tello Corrales anunció que le había llegado una carta del frente anunciando la muerte de su hermano y los hermanos Cachero. Se alegra que se equivocasen, sobre todo porque eso le tocará los cojones a Tello.

Xavi les contará que las cosas fueron a peor cuando partieron a la guerra. Tello cambió todos los puestos de la mina metiendo gente afin a él que no atendía a las opiniones de los mineros. Fue elevando poco a poco el cupo de carbón, pero los salarios no subían a la par, haciendo que la gente tuviese que deslomarse cada vez más.

Pronto los nervios estuvieron a flor de piel y el intentó canalizar esa rabia para que hubiese una revuelta que devolviese las aguas a su cauce e hiciese entrar en razón a Tello. En realidad, solo quería que Tello se sintiese amenazado y se sentase a negociar, pero las cosas se fueron de madre ya que el nuevo patrón había contratado a mucha gente que la única madera que había tocado con sus manos eran las cachas de una pistola.

Hubo unos cuantos muertos, forzando a que la gente se apaciguase y escondiese su rabia, pues esta en realidad no da de comer. Además esto sirvió de excusa a Tello para tirar de contactos en la capital y pedir que se incrementase la presencia de la Guardia Civil en la zona, ya que esto «podía ser una amenaza a la producción».

Xavi se tiró al monte poco después de la revuelta, con los hombres de Tello pisándole los talones. Poco a poco más gente se ocultó entre los castaños, síntoma de que las cosas van cada vez a peor. Algunos de los mineros que le conocían decidieron unirse a él y ahora se dedican a «meter palos en las ruedas de los camiones de Tello». En total son diez hombres, contando a Xavi, con más voluntad que medios y los rostros hundidos por el hambre.

De vez en cuando bajan del monte y bloquean la carretera con unos árboles, retrasando el tráfico de

camiones que salen de la mina a la capital. Incluso han llegado a tomar alguno, despeñándolo junto con su mercancía para que «los fascistas no se aprovechen de la sangre del pueblo». Sus hombres le vitorearán cuando lo diga.

El problema es que ahora los camiones suelen ir protegidos por patrullas de la Guardia Civil, mejor armadas y entrenadas que unos simples mineros que se han echado al monte. Pero todo eso podría cambiar si contasen con alguien que tenga experiencia militar...

Fácil y sin heridos

Si los personajes acceden a ayudar al grupo de Xavi a destruir algunos camiones le demostrarían que son gente de confianza. La carretera a Pena recibe ese apelativo simplemente como formalismo. En realidad es una caleya apenas cubierta de asfalto, de tal forma que los del pueblo suelen llamarla la gobeta (la jorobada) debido a que tiene más baches que zonas planas.

Además tiene tantas curvas que en la mina deben pagar un plus a los camioneros, pues estos se niegan a usarla debido a que les obliga a estar sobrios durante todo el trayecto. También les fuerza a ir muy despacio, lo cual facilita las emboscadas. Aunque con lo peligrosa que es la carretera algunas veces ni hace falta y la mercancía acaba desperdigada monte abajo. Esto va acabar cuando el ferrocarril termine llegando a Pena dentro de un año o más. Entonces el carbón sí comenzará a fluir como el agua y con él, la riqueza.

El plan del «Guapu» es sencillo. Detendrán a un camión intimidando al conductor y seguidamente lo despeñarán por una curva.

El problema es que últimamente los camiones van escoltados por un coche de la Guardia Civil. Estos están mejor armados que las simples escopetas de cazar conejos de los maquis y no tienen miedo a tirar a dar.

En cambio Xavi sabe que si matan a uno solo de



TRES GORRIONES NEGROS

ellos les traerá problemas. La pérdida del camión y el carbón hará montar en cólera a Tello, sus hombres y la Guardia Civil harán una batida por los montes. Pero se puede contar con que el cabo Bernardo, quien conserva algo de influencia entre sus compañeros, haga la vista gorda y sus hombres se paseen por la arbolada sin más. Si acaso, atrapan a algún desgraciado despistado de vez en cuando para demostrar que están haciendo algo.

Pero si comenzase a haber muertos la cosa cambiaría. Serían la excusa perfecta para que Tello incrementase la presión y obtuviese más refuerzos, en especial si el muerto parte de la Guardia Civil, pues esta no dudaría en peinar concienzudamente los montes o tomar represalias contra las familias de los huidos.

El «Guapu» es consciente de ello, al igual que los jugadores si pasan una tirada de Conocimientos Generales. Y les va a venir bien saberlo, ya que no todos los compañeros de Xavi piensan igual.

El caso es que si los PJ acompañan a los guerrilleros, se encontrarán un rato después en lo alto de una loma que se eleva sobre una pronunciada curva, ocultos tras de unas piedras. Por lo que se sabe, se espera un camión de carbón escoltado por un grupo de guardias civiles en un coche.

El Relator puede dar un tiempo a los jugadores para que ideen un plan con el que tomar el camión pero, si no se les ocurre nada, Xavi propondrá bloquear el camino al final de la curva, ya que este estará fuera de la vista de los vehículos.

El objetivo estará escoltado por cuatro guardias civiles: tres a caballo y otro en el camión.

Una pareja va delante de sus compañeros para ojear la zona; si descubriese algo dispararán al aire para avisarlos. Los ojeadores tienen Notar d6 (salvo que el nivel de hostigamiento sea superior) y, si ven a al grupo de PJ, uno de ellos disparará al aire para avisar al resto mientras su compañero inicia fuego de supresión e intenta buscar un lugar donde parapetarse.

Una vez se oigan disparos, los otros guardias protegerán el camión mientras que, desde el pueblo partirán dos coches llevando refuerzos. Estos llegarán en algún momento dramático posterior, donde sean necesarios.

La idea es realizar un trabajo limpio y sin muertos, simplemente tomar el camión y despeñarlo.

Si consiguen su misión sin muertos, el nivel de hostigamiento aumentará en uno; si matan a algún Guardia Civil a lo largo de la aventura, el hostigamiento se incrementará en otro nivel adicional y, además, ganarán una bonificación a las tiradas de inquietud.

Por otra parte, Xavi estaría interesado en adquirir un par de cajas de dinamita para añadir algo de potencia de fuego a su grupo. El lugar ideal para robarlo es la mina, algo que solo los PJ conseguir. En caso de que se eche en falta la caja, el nivel de hostigamiento aumentará otro punto más.

Cada misión realizada para los maquis otorgará un beni y una bonificación de +1 a toda habilidad social con los del pueblo.

MISA DE DIFUNTOS POR LOS VIVOS

La iglesia de Pena es un sólido edificio de piedra clara y rojiza con ventanas tan estrechas como el ojo de una aguja. Debido a eso, las puertas se mantienen casi siempre abiertas para que entre la luz del sol. Aun así el interior cerca del altar suele permanecer en penumbra.

La primera vez que lleguen los PJ, da igual si van de mañana o de tarde, se encontrarán a don Ramiro, un hombre de rostro afable pero cuya mirada puede llegar a tornarse dura como el acero y una voz tan cascada que parece haber sido hecha por un hojalatero hablando con una feligresa, quien parece bastante nerviosa, ya que se aferra a su rosario de madera como si fuese un clavo ardiendo. [Paco Rabal como... don Ramiro]



TRES GORRIONES NEGROS

- Le digo que era la Güestia don Ramiro. Y la vi como lo tengo a usted delante.

- Tranquila hija, no te alteres. Ya te lo dije antes, lo más seguro es que eran unos volviendo de romería a unas horas a las que todo hombre de bien debería de estar acostado.

- Le digo que no. Era una fila de luces que era tan larga como el pueblo. Menos mal que estaba metiendo el ganado en la cuadra que me puede abrazar a un xato para alejarlos, sino estarían rondando la mi casa.

- ¿Pero los viste claramente?

- Solo unas luces a lo lejos, rondando el pueblo, pero le digo que era la Güestia en busca de alguien. La fila era larga como la carretera que baja la mina, seguro que la cosa de la guerra los tienen intranquilos.

- Te creo hija, te creo, estate tranquila. En fin, si te sientes más a gusto, aquí tienes un frasco de la misma pila. Echa unas gotas en cada esquina de tu casa si eso te ayuda a dormir por las noches, pero no andes aireándolo por ahí que entonces lo más seguro es que el resto de vecinos va a creer ver la procesión en cada vuelta del camino. Además que la Güestia solo se lleva a los malos cristianos y tú, afortunadamente, no entras en ese saco.

- Gracias padre.

La mujer se mete apresuradamente un frasquito de agua bendita en la faltriquera y se da la vuelta apresuradamente santiguándose y se aleja con la cabeza gacha.

Si los PJ no han hecho nada por disfrazar un poco su presencia, como por ejemplo arrodillarse a rezar con la cabeza baja, una tirada Notar servirá para que observen cómo la mujer les dirige una mirada de soslayo y parece sobresaltarse. Se detendrá a lo lejos, mirando la iglesia como si intentase cerciorarse de algo, y luego se irá. El nivel de hostigamiento se incrementará en uno debido a que comenzarán rumores de que «alguien ha visto a alguien muy parecido a los señores Corrales y Cache-ro talmente como te veo a ti».

Durante la noche deberán de aporrear la puerta un tanto para despertar a legañoso don Ramiro.

Sea la hora la que sea, el cura les mirará como si le quisiesen salirse los ojos de las orbitas y entonando un «¡VIRGEN SANTA!» se santiguará y agarrará a los PJ por los hombros como para cerciorarse que están allí. Seguidamente romperá a llorar y los abrazará para luego invitarlos a entrar en la sacristía, donde les servirá algo del vino dulce de misa y les asediará a preguntas.

Si los PJ, a su vez le preguntan a él, sacarán lo siguiente en claro:

† Don Ramiro lleva un año diciendo misa por sus almas, todo ello pagado por don Tello y la señorita Luz. Aunque este insiste en pagar lo de la muchacha, ella a su vez está empeñada en pagar lo de sus hermanos y su prometido. Al final entre los dos han dejado el suficiente dinero como para que se celebre una misa a la semana.

† La señorita Luz fue de luto desde que recibió la carta del frente, comunicándole las malas nuevas (afortunadamente ahora equivocadas) y, según el sacerdote, ya que es su confesor, no sabe por quién ha vertido más lágrimas: si por sus hermanos o su prometido. Solo recientemente ha abandonado ya el luto, al cumplir el año de la muerte.

† El tema de la señorita Luz le llenará de pesar y se revolverá incómodo en su silla. Confesará que Luz ha accedido finalmente a aceptar hace dos días al cortejo de don Tello Corrales y se van a casar dentro de cinco días. La fecha en sí variará, ya que esos cinco días empiezan a contar desde la llegada de los héroes a Pena.

† ¿La Güestia? Dicen que llevan viéndola desde hace dos días. Realmente no cree que se trate de la Santa Campaña y solo que la gente anda nerviosa. Una tirada Conocimientos Generales servirá para haber oído que la Güestia ronda durante una semana cuando es vista, con lo que quedan cinco días de procesión aún.

† Sabe de los huidos al monte. A alguno le ha dado cobijo y un mendrugo cuando bajan del monte, pero los hombres de Tello y la Guardia Civil ya andan con la mosca tras la oreja y cree que lo vigilan desde hace tiempo. En realidad comenzarán a vigilarlo cuando el nivel de hostigamiento llegue a d8. Dirá que es mejor hablar del tema con Trompeta.



Con la cosa de que es mudo, la gente suele tomarlo por tonto, pero lo cierto es que es más listo que un raposo. Sabe siempre por donde andan los grupos del monte y ha llegado a ocultar a muchos en su casa.

† Recientemente ha habido un argayu (corrimiento de tierra) en la escombrera de la mina. A causa de las recientes lluvias y a que el ingeniero que ha colocado don Tello «tendrá estudios pero de mina sabe poco». Decidió acumular todos los residuos en la misma en vez de repartir el material en varias. Varios mineros que habían construido sus casas cerca de la mina las han visto destruidas y se lamenta la muerte de dos vecinos. Esto ha crispado los nervios de los mineros y se masca un levantamiento. Los PJ podrían aprovecharlo para conseguir aliados en su misión.

Cuando escuchen los nombres ya conocidos, los PJ sentirán los mismos sentimientos que en la conversación con Xamín. El tema de la Güestia les inflige una sensación de urgencia y propósito y, con la mención de Trompeta, sentirán confianza y a la vez inquietud. Si le piden ayuda a don Ramiro este no dudará en prestársela, siempre y cuando esté dentro de sus posibilidades.

TROMPETA

El caso de Trompeta es un tanto particular. Tú no te encuentras a Trompeta, Trompeta te encuentra a ti.

Los PJ pueden toparse (después de un pequeño zoom para enfocar a su instrumento) al personaje tocando el instrumento que le da nombre, sentado en una piedra del camino mientras su hermoso caballo bayo pace a su lado, conduciendo su carro de cucho llevándolo a algún huerto, a la vera de su cabaña a las afueras de Pena o en el monte tocando a la luna.

Es un muchacho espigado y rubio, de edad indeterminada y rostro siempre sonriente que nunca se separa de su trompeta dorada. Nadie sabe su nombre ni cuánto tiempo lleva viviendo en Pena, pero su carácter alegre y buenas maneras siempre le han valido para ganarse un hueco en cada casa. [Giulano Gemma como... Trompeta] El chico es mudo, lo cual ha hecho que la gente mueva la cabeza con pesar al verlo pasar, pero esta incapacidad de poder

pronunciar sonidos con su boca es suplida con el instrumento que le ha dado sobrenombre ya que es capaz de arrancar melodías con su trompeta que harían conmovirse a una estatua de piedra.

Algunos piensan que al muchacho le faltan un par de garfilladas (un par de veranos), en especial entre quienes no le conocen y son PNJ antagonistas de los héroes. Esto puede ser desmentido con la finura de Trompeta, la aparente imposibilidad de engañarlo y los guiños que lanza a las lecheras, capaces de ruborizar sus caras.

El único trabajo que se le conoce es la desagradable labor de recoger las deposiciones de las vacas y caballos, acumulando el cucho recogido para luego venderlo a otros pueblos o a sus vecinos. Aun con esa profesión, a Trompeta siempre se le ve aseado y los que hablen con él percibirán un agradable olor a malvas. Sus otras ocupaciones conocidas, aparte de tocar la trompeta y holgazanear allí donde pueda ser visto, consisten en cuidar y alimentar a todos los gorriones de Pena, que parecen seguirlo a allá donde vaya por el pueblo.

Como ya se ha dicho, Trompeta es mudo, pero apenas es un problema ya que se expresa mediante señas y su instrumento musical. Es un tanto extraño, ya que cuando toca la trompeta los que le escuchan casi pueden sentir lo que quiere decir. Por ejemplo: si Trompeta les pidiese reunirse en el bosque tocaría una melodía que recuerda al goteo del musgo entre la arbolada y el frescor de la sombra, además de transmitir una sensación de urgencia.

Otro lugar donde pueden encontrar a Trompeta es en la iglesia. Algunas veces, cuando el orbayu (chirimiri) es capaz de calar el alma y la gente está más taciturna que de costumbre, se puede encontrar a Trompeta durmiendo al pie de la imagen de Santa Bárbara, en una pequeña capilla dispuesta en un lateral del santuario. La oscuridad del templo aísla esa pequeña capilla y, si alguien no se fija, es difícil ver al muchacho recostado al lado del cajón de madera sobre el que se alza la figura. principio don Ramiro montaba en cólera e intentaba echarlo, pero el chico terminaba volviendo. Poco a poco se fue



fijando que, cuando se lo encontraba allí, es que algo acabaría pasando en Pena, algo de carácter funesto. La primera vez fue un accidente en la mina, en otra un incendio en el monte... ¿Coincidencia? Aunque algunas veces no pasa absolutamente nada y todo permanece tranquilo. Curioso, preguntó a Trompeta y este le dijo como buenamente pudo que cuando se recuesta en la capilla en realidad no duerme... pide a la santa. El caso es que el sacerdote ha terminado aceptando que el chico se acueste en el lugar. Tal vez signifique algo o tal vez no, y aunque alguna anciana protesta don Ramiro hace oídos sordos y no ha vuelto a afear a Trompeta su extraño comportamiento.

Además, Trompeta ayuda a los que se ven obligados a ocultarse de los hombres de Tello y una buena obra siempre merece su recompensa.

Al lado de la cabaña donde vive se apila el cucho, una mezcla de estiércol y vegetación putrefacta que hace que las moscas chisporroteen y se derritan de placer al acercarse a menos de un metro de la pila, pues expulsa un olor casi sólido.

En una esquina, debajo de unos terrones particularmente pestilentes se oculta una trampilla que da a un nicho, en donde Trompeta oculta a aquellos que le solicitan su ayuda. Suele tratar de pobres gentes enviadas por don Ramiro o Bernardo y que han visto las orejas al lobo.

Algunos se quedan un tiempo y luego se echan al monte o escapan lejos, aunque en realidad se trata del escondrijo más seguro de toda Pena, ya que a nadie le gusta llenarse las manos de mierda escarbando para ver si encuentra a alguien que no vale ni un real. El olor es prácticamente insoportable y los más acaban echándose al monte o huyendo lejos cuando creen que ha pasado el peligro.

Actualmente hay dos hombres, dos hermanos que han dejado a sus familias tras haber sido acusados de pertenecer al Partido Comunista. Realmente no saben ni canturrear la Internacional y lo único que han hecho es decir al nuevo ingeniero de la mina que la nueva escombrera se está llenando demasia-

do y está aposentada sobre un lecho de tierra, con lo que unas lluvias fuertes podrían hacer que se desplazase y hubiese otro argallu. ¿Quiénes son ellos, que no tienen estudios, para decir eso a un ingeniero? En el nicho hay comida y bebida, la cual no sabe a nada ya que el olor hace que se te duerma la lengua. Hay sitio para unas siete personas, un tanto apretadas eso sí. Los PJ pueden usar este lugar como escondite, junto con aquellos que necesiten ocultar.

También podría hacerse alguna trama secundaria en la donde deban de ayudar a Trompeta a esconder a una familia, llevándola de su casa al escondrijo. Otra posible semilla de aventura es que los PJ ayuden a gente oculta a ganar el monte o llevarlos a Xavi, mientras esquivan las patrullas de Tello o la Guardia Civil.

Cada uno de estos encargos les hará ganar un beni y una bonificación de +1 a su Carisma con las familias y amigos de los fugitivos. Además, tras el primer encargo, ganan +1 a sus tiradas de inquietud.

EN LA GRIS BOCA DEL LOBO

A estas alturas seguramente que ya te estarás preguntando cuantos guardias civiles hay en Pena. Lo cierto es que son... infinitos. El Relator podrá disponer de cuantos quiera y necesite. El cuartel se encuentra en extremo de Pena, en un edificio de tres plantas. La baja es la acondicionada para oficinas y las dos restantes son para aquellos guardias que aún no han formado una familia en el pueblo o han de estar de guardia. Las ventanas tienen unos buenos barrotes, haciendo que el edificio sea fácil de defender. Al lado del edificio hay una cuadra de madera donde los guardias dejan sus caballos. El sótano está dividido en varias habitaciones enrejadas para los presos y, al fondo de un oscuro pasillo, un cubículo apartado que levanta sudores fríos entre los residentes de los calabozos: el cuarto de interrogatorios.

Lo mejor para infiltrarse en el cuartel sería hacerlo de noche y que no estuviesen todos los guardias en el o en Pena mediante alguna artimaña. Esta podría ser que la banda de Xavi la armase y los



guardias se viesen obligados a movilizarse y echarse al monte. Durante la noche solo habrá tres guardias en la planta baja. Una pareja será la encargada de custodiar la puerta por fuera. El tercero será el propio cabo Bernardo, quien está en el interior en su propia oficina. La pareja del exterior paga sus pocos años en el cuerpo pelándose los cojones de frío en el exterior, aunque alguna vez hacen un descanso y uno entra en el interior a buscar dos buenas tazas de café con anís para templar un poco el cuerpo.

Si alguien entrase para presentar una denuncia sería llevado a la oficina del cabo Bernardo, quien tiene guardia esa noche.

La entrada a los calabozos se realiza a través de una escalera que desciende al sótano. Para llegar a ella hay que atravesar un oscuro pasillo, pasando por delante de la única puerta abierta por la que se desparrama un torrente de luz. Es la oficina de Bernardo, en la cual, por cierto, están las llaves de las celdas. Tiene echadas las cortinas pero, si los PJ se asoman por la puerta, podrán ver a un hombre con un rostro tan delgado como el casquillo de una 9mm y un fino bigote que la divide en dos, mientras que el resto de su cuerpo enfundado en un uniforme gris muestra la misma economía de medios que su cara. [José Sazatornil como... el cabo Bernardo] Está sentado en una mesa completamente vacía, excepto por un vaso medio lleno de un líquido cristalino y su tricornio, posado al lado.

Un sentimiento de amistad consumido por el fuego de la traición embargará el corazón de los PJ, quienes reconocerán al instante al personaje como el cabo Bernardo.

Si alguien se asoma al marco de la puerta lo suficiente, podrá ver al cabo inclinarse detrás de la mesa justo en ese momento y escuchará abrir un cajón.

Una tirada de Notar a -2 permitirá descubrir una botella de anís La Asturiana vacía, tirada a un lado de la mesa de escritorio y varias manchas de humedad en la superficie de madera.

Si los PJ no le han metido un tiro pensando que estaba buscando una pistola, Bernardo posará una nueva botella de anís, medio llena por cierto, en la mesa, procediendo a llenar de nuevo el vaso con su mano izquierda mientras sujeta temblorosamente el vaso con la derecha. Una tirada de Astucia les hará recordar que Bernardo es diestro, no zurdo. De hecho, si se fijan, verán que los dedos de su mano derecha están hinchados y retorcidos, como si se hubiesen roto y curado mal.

En un lado hay una percha en la que cuelga una guerrera gris, junto a la que pende un manojo de llaves de un clavo de la pared.

«¿Ya estáis aquí? –Dice Bernardo– Normalmente esperáis a que esté algo más borracho para atormen-tarme.» Si aún no le han metido un tiro, los mirará pasmado con sus ojos enrojecidos y comentará «Pe-ro... pero... sois reales ¡estáis vivos!» En caso de que los jugadores no hayan ocultado su presencia, dirá en cambio: «Entonces los rumores son ciertos, no quise creerlos pero aquí os tengo... delante mío.»

«Supongo que habréis venido a matarme por lo que hice... o mejor dicho lo que no hice. Os juro que me negué a lo que me propuso tu hermano. –Dirá señalando a Selmo con la botella, la cual sal-pica algo de anís al suelo– Hemos tenido un par de desacuerdos con anterioridad, con la mano blanda que gastabais con la gente, que si les dabais manga ancha se os llevarían el brazo... –En ese momento el cabo calla y se mira la mano– pero nada que se mereciese lo que propuso vuestro hermano.»

Si los PJ tiran del hilo descubrirán lo siguiente:

- Hace un año Tello propuso a Bernardo un negocio. Un buen sobresueldo y mover los contactos de la familia para un posible ascenso si lo ayudaba con un asunto, el cual consistía en matar a su hermano y los Cachero.

- Tello sabía cuando su hermano y los Cachero volverían y por dónde. El plan era tenderles una emboscada con la Guardia Civil y alguno de los hombres de Tello.

- La mujer de Bernardo sufre de una larga



afección pulmonar, algo que la debilita y obliga a postrar en cama la mayor parte del tiempo. Cuidar de esta enfermedad cuesta buenos dineros y el cabo no puede marchar del pueblo debido que, tal vez, un traslado empeore el estado de su esposa.

† Lo anterior hizo creer a Tello que Bernardo era susceptible a un soborno, ya que la enfermedad le come los dineros y la promesa de un puesto mejor tal vez lo tentase, pero el caso es que aunque Bernardo se lo pensó, terminó pesando más el honor y el «qué dirán allá arriba» que la razón.

† Negarse le hizo ganarse una paliza a manos de los hombres de Tello, que acabó con su mano derecha aplastada bajos los pies de Madreña y su puesto amenazado, pues los contactos de Tello podrían suponerle una degradación o expulsión del cuerpo. Pero el hermano de Selmo es una persona comprensiva, cada mes pasa cierto dinero al cabo para que permanezca en silencio, firme los papeles que se le pongan delante y preste sus hombres a Madreña cuando este lo requiera.

† Bernardo no estuvo presente en la emboscada. Fueron parte de la dotación, comandada por el Guardia Civil 1 de la primera escena junto con varios hombres de Tello y Madreña.

† Afortunadamente para Tello, muchos murieron en la emboscada y solo sobrevivieron tres guardias civiles. Dos de ellos son los aparecidos durante el prólogo, mientras que el tercero se encuentra ahora mismo en los calabozos, vigilando a los residentes.

† La mayor parte de la dotación es nueva, veteranos y jóvenes recién salidos de la academia. Tello les paga un buen sobresueldo para que acepten sus órdenes sin rechistar y estén predispuestos a tirar del Mauser para mantener tranquilos a los mineros.

Bernardo está lleno de remordimientos por lo que hizo y dejó de hacer. Sabe que hay mucha gente cansada de ser los perros falderos de los Corrales. Está dispuesto a ayudar en lo que pueda como, por ejemplo, darles las llaves de las celdas. Dormitando en el piso de abajo, mientras a Xamín le están masajeando los riñones en la sala de interrogatorios otros dos miembros del cuerpo, se encuentra el tercer guardia civil superviviente. Los gritos del infortunado son tan agónicos que rompen el alma. Aun así debe de estar acostumbrado ya que la cabeza se

le cae hacia delante cada poco. Si logran interrogar al guardia civil, le sacarán un «No... No es posible... Deberíais estar muertos. Yo vi como os dejarrretaban un tiro en la cara y luego os enterramos en el monte.» –Si le preguntan les indicará gustoso el lugar– «El mismo Madreña dio la primera palada.»

Dentro de las celdas hay varios prisioneros, en su mayor parte son alborotadores o personas a las que Tello quiere «suavizar» y no matar.

A la hora de sacar a los prisioneros, el Relator puede aderezar todo con un conveniente tiroteo. Los interrogadores de Xamín podrían dar la alarma, y los guardias que se encuentran en los pisos superiores acudir apresuradamente empuñando sus nueve milímetros. En una situación así, los PJ tienen la posibilidad de salir a sangre y fuego o emplear un truco más astuto como usar a Bernardo como aval y rehén.

Rescatar a la gente de los calabozos incrementará el nivel de hostigamiento en uno, les hará ganar un beni y una bonificación de +1 a sus tiradas de desasosiego. Además, aumenta en +1 el Carisma de los héroes con las familias y amigos de los rescatados. Acciones sucesivas solo otorgarán el beni.

DONDE SUENA LA TROMPETA

Si los PJ se han topado con alguno de sus verdugos, quizás hayan descubierto donde supuestamente enterraron sus cuerpos y deseen echar un vistazo «solo por asegurarse».

El lugar esta apartado de toda caleya, donde el helecho medra y la fronda es más espesa, al lado de una peña cubierta de musgo, en tumbas sin marcar. Los trinos de los gorriones son continuos y parece escucharse un solo de trompeta lejano mientras los PJ se acercan. No hay indicios de tierra removida y la hierba cubre ya completamente el lugar. Solo existe el indicio (con una tirada de Notar) de que igual hay algo allí debido a que hay menos hojarasca acumulada que en los alrededores.



Sobre la peña está Trompeta, tocando una triste canción; a los gorriones no parece molestarles la música, incluso podría decirse que sus trinos forman el estribillo. A un lado pace el caballo bayo de Trompeta y apoyadas contra las peñas hay tres palas, dispuestas a ser empuñadas. Si alguien le pregunta que hace allí simplemente sonreirá, cogerá de las bridas su caballo y se alejará un trecho para dar privacidad a los PJ.

La cámara les enfocará las espaldas en una larga escena llena de tensión dramática. A medida que la música va subiendo en crescendo, la imagen pasa a mostrar sus rostros sudorosos en donde empieza a dibujarse una mirada fija que se torna rapaz cuando finalmente clavan la pala a un lado y contemplan el interior de la tumba.

Y aquí es cuando el master les pregunta a los jugadores «¿Qué es lo que encontráis en las tumbas?» Los cuales deberán de responder según su parecer.

A partir de este momento se podrá aplicar la regla «No puede recorrer el pueblo tan rápido...»

CLAP, CLAP,...

Cuando el nivel de hostigamiento llegue al d8, los héroes habrán tocado ya las narices de tal forma a Tello, que sus mejores hombres comenzarán a acosarles.

Y así, en algún momento especialmente dramático, la escena cambiará y enfocará unas madreñas (calzado de madera parecido a los zuecos), que avanzan ante la cámara lentamente y con seguridad, repiqueteando en el empedrado como si se tratasen de las espuelas de un jinete. Poco a poco la imagen va subiendo, hasta mostrar un pantalón de pana sobre cuyas pantorrillas hay anudadas dos cartucheras de las que asoman unos revólveres de empuñadura de hueso de la casa Hermanos Orbea lustrados por el uso constante. Sus facciones quedan eclipsadas por un recio bigote, aceitado como las armas que lleva al cinto, y unos ojos castaños, que siempre permanecen fríos aunque debajo del bigote asome una sonrisa. [Antonio Resines como... Madreña]

Nadie sabe de dónde viene, ni cuál es su historia, salvo que se trata del hombre de confianza de don Tello y, cuando necesita un brazo ejecutor, no hay nadie mejor en toda la zona.

Madreña se ha ganado una fama, merecida, de hombre brutal y más dado a tirar de hierros que a usar la sinhueso para parlamentar. Allí donde Tello quiera dar un escarmiento, siempre estará su mejor hombre para infundir un sano temor en aquellos que osan oponerse a él. Es el capitán de facto de la Guardia Civil de Pena, ya que los untos de Tello han hecho que los nuevos guardias presten más caso a Madreña que al propio Bernardo. Así que, cuando la guardia efectúa una carga a caballo contra un piquete o asalta una casa en donde se rumorea que hay gente oculta, lo más normal es que se vea a Madreña hilando un cigarro en las cercanías y con la mano presta para saltar a la cadera si alguien se pone tonto.

Solo hay dos cosas que lo saquen de sus casillas: la primera es que le sirvan «esos meados de gato que los vascos llaman sidra». La otra son aquellos que le hinchén las narices y no lo tratan con el respeto que merece. Para los dos contratiempos tiene la misma solución, sus Hermanos Orbea.

Solo se le conoce una debilidad, la Viuda, con la cual pasa la mayor parte de las noches calentando la cama conyugal.

La Viuda no es tal, la llaman así como mofa para su marido. Este, desde el día que Madreña se fijó en su mujer, la cual es una chica joven de buen ver y mejor catar, ahora vive como un fantasma torciendo la cara de vergüenza y procurando pasar desapercibido en su propia casa. Un día que le dio por mirar mal al hombre de Tello y apretar un puño se ganó un hueco entre los dientes delanteros, «para que te entre mejor la sopa», como lo cuenta Madreña, y la mofa de los más malintencionados de Pena.

Y hemos dicho debilidad refiriéndonos a la Viuda pues Madreña realmente está enamorado de ella y el sentimiento es mutuo. La vida de la chica era un continuo temor a que su marido volviese borracho a casa dispuesto a soltar la frustración de la mina con



ella. El caso es que Madreña la libró de eso y le ha mostrado que hay algo más. Que se haya juntado con un asesino a sueldo es detalle sin importancia.

El pistolero en realidad está haciendo tiempo. Pien- sa exprimir todo lo posible a Tello y luego marcharse del pueblo con la Viuda para empezar una nueva vida en otro lugar, así que procura tener a su jefe contento y arramblar con el máximo beneficio posible.

Si ve que la cosa pinta en bastos, o le ofrecen algo mejor y más lucrativo, escogerá siempre lo que más beneficio le proporcione.

DON TELLO

Don Tello Corrales es el hermano de Selmo y, desde muy niño se le consideró su sombra, lo cual le ha hecho percibir todo como una afrenta a su valía. Además, ambos hermanos parecen dos polos opuestos. Mientras que Selmo es alto, Tello es bajo, uno es apuesto y el otro es... particular, Selmo es el primogénito y Tello el eterno segundón. Pero lo peor de todo es que Selmo contaba con el favor de Luz.

Selmo era el primogénito, con lo cual, aunque Tello administrase los bienes le daba la impresión de que eran de prestado y si alguien le hacía algún favor en su fuero interno sabía que era para agradecer a su hermano en vez de él. Ya desde pequeño se esforzó en superar a Selmo en todo, aunque nunca parecía suficiente y las sonrisas de sus allegados le parecían burlas condescendientes. Y lo peor de todo es que su hermano lo amaba y siempre lo apoyaba en todo, como si necesitase de ello. Pero todo eso cambió el día del accidente de tiro. Cuando el jugador que lleva a Selmo se encuentre por primera vez con Tello, sufrirá un pequeño flashback en el cual recordará una escena en donde ambos hermanos estaban compitiendo en el campo, estrenando sus nuevas armas recién llegadas de la fábrica de Oviedo, unos lustrosos Campogiro de 9mm. En cierto momento, cuando Selmo está observando los resultados en la diana vio al girarse a su hermano apuntándolo con el arma, este se sorprendió y pareció dudar pero al bajar el arma un disparo accidental destrozó algunos dedos del pie derecho de Selmo provocándole una leve cojera.

Ese día el amor se tornó en recelo, Selmo vio algo en su hermano que le hizo dudar que hubiese sido un accidente. Su relación se enfrió y se transformó en un simple compromiso social. El trato era simplemente amable, como el que le concedes a un conocido en vez de a un familiar. El día que Selmo y los Cachero sorprendieron a todo el mundo con su decisión de marchar juntos al frente a «defender España», Tello vio la oportunidad que siempre le había sido negada.

Hizo medrar la mina como su hermano nunca lo hizo, doblando su producción y metiendo en vereda a los mineros. Los contactos políticos de la familia crecieron y pronto todos debían algún favor a Tello. Incluso Luz, en la ausencia de su prometido parecía receptiva a sus atenciones...

Pero todo eso se vino a abajo cuando la carta llegó a sus manos. Su hermano y los Cachero volvían del frente... venían a robarle lo que él había construido. No podía permitirlo... Ella tenía razón. Debía acabar con aquello que no se había atrevido el día del accidente con la pistola.

Tello siempre permanece en su mansión familiar. De los recados y ejecutar sus órdenes se ocupan Madreña y sus hombres.

Solo se permite alguna visita esporádica a la finca de Luz Cachero los sábados, pero siempre escoltado por un grueso contingente de hombres. Sobre todo desde que un día un grupo de mineros le intentaron hacer la cama en una curva del camino. Unas horas con el Gitano les tranquilizó los ánimos y los despojos que luego entregaron a las familias hicieron agachar la cabeza a los vecinos de Pena. Desde ese día nadie más lo ha intentado.

Cuando el nivel de hostigamiento sea particularmente alto, los jugadores deberían de sufrir una emboscada por Madreña y sus hombres. Un buen momento sería cuando hubiese inocentes por en medio para obligarlos a rendirse, o si van a visitar a Luz, donde sufrirán una emboscada en donde amenazarán su vida para forzar su rendición.



El caso es que, después de un fundido en negro la escena, la siguiente se iniciará enfocando sus rostros sudorosos mientras sus hígados son masajeados por los nudillos de un par de hombres de mirada aburrida. Se encontrarán en el aire, colgados por las muñecas de la gruesa viga de una prensa de sidra, en una cabaña convenientemente perdida en el monte.

Serán torturados durante lo que parecen horas, lo cual se escenificará con una tarea dramática basada en Vigor. Cada fallo supondrá primero un nivel de fatiga y, a partir de ahí, niveles de herida. Una complicación significará que el PJ sufrirá una de las secuelas de la Tabla de Heridas, que irá arrastrando hasta que se cure por completo.

Tras unas horas de ablandamiento, aparecerá Tello. Un hombre bajo, que parece reconcentrado en sí mismo y de mirada torva sobre un frondoso bigote. [Alfredo Landa como... Tello Corrales] Levantará el mentón de los PJ con el pomo de su bastón y observará sus rostros de cerca. Poco a poco su mirada mostrará sorpresa e incredulidad y cuando llegue al de su hermano se tornará en miedo.

«Imposible... ¡Esto es una burla! ¿Quiénes sois vosotros?» Si los PJ afirman que son Selmo y compañía, Tello lo negará categóricamente mientras los golpea con su bastón: «¡No! ¡Estáis muertos! ¡MUERTOS! ¿Me oyes? ¡Ya sea en el frente o en una cuneta, pero estáis muertos! Tan solo... ¡Si, solo podéis unos muertos de hambre que venís a aprovecharos de mí y de la gente inculta de Pena!»

Seguidamente farfullará algo sobre «no destruirán lo que hemos construido» y ordenará que los torturen un poco más antes de meterles un tiro en la cabeza y arrojarlos al monte.

Seguidamente se irá con Madreña de vuelta a su casa, dejándolos con el grupo de torturadores, que procederán a seguir donde lo dejaron. Es un buen momento para crear una escena de fuga, donde dejar a los PJ heridos después de la escena obligatoria de paliza al protagonista de todo Spaghetti Western. Una sugerencia para ello sería que las muñecas de uno de ellos están tan en carne viva que podría inten-

tar soltarse, momento en el cual comenzará a sonar afuera de la cabaña el sonido de una trompeta. Varios de los guardias salen afuera a ver «qué demonios pasa», momento en el cual la vigilancia sobre los héroes se relaja y estos pueden lucirse. Afuera encontrarán a los guardias muertos, sin señal alguna de violencia y a Trompeta esperándolos con unos caballos dispuestos a llevarlos a un lugar seguro.

LUZ

Desde hace un año, Luz Cachero viste tres veces el negro: una por su prometido y las otras dos por sus hermanos, todos tristemente fallecidos en el frente. El pueblo se ha unido a su pena y las ancianas comentan en la sombra de los portales «la desgracia de la pobre chica» mientras que los hombres, en cambio, piensan lo bien que le sienta el negro.

Muchas habladurías levantaron las visitas de Tello a Luz y algunos se preguntaban con envidia como consolaría a la “viuda” de su hermano y su desfachatez por comenzar a rondarla a los pocos meses. Todo el mundo daba por supuesto que Luz se negaría a los avances de Tello, pero sorprendentemente esta los permitió y hace poco ha abandonado el luto, anunciando sus próximos esponsales.

Los que los criticaban en la sombra hace poco, ahora dicen que es natural ya que uniendo ambos patrimonios prácticamente controlarían la región. Y lo cierto es que el patrimonio de los Cachero no ha hecho más que aumentar desde la marcha de los hermanos. Muchos se han empobrecido con la guerra y esto trae hambre y enfermedades. El colmado de Pena es la única fuente de medicamentos y alimentos básicos del pueblo, pero la gente es cada vez más pobre y la lista de lo fiado abulta más que sus carteras. Muchos de ellos han terminado entregando sus prados a la dueña del colmado como pago, lo cual es pan para hoy pero hambre para mañana. Pero alguien ha acudido en su ayuda. Luz Cachero ha comprado esas mismas tierras y las ha cedido a sus anteriores dueños para que se las cuiden mientras que ellos aprovechan sus frutos sin entregar nada a cambio.

Mediante una tirada de Investigación o Callejeo, se podrá descubrir que los prados que ha recompra-



TRES GORRIONES NEGROS

do Luz, y tan buenamente ha cedido a los necesarios, en realidad son lugares idóneos para tender las vías del nuevo ferrocarril que llevará el carbón a la capital. Tal vez sea casualidad o tal vez no... pero parece muy conveniente para cierta parte.

De pechos contundentes y rotundas formas, Luz es una mujer de belleza voluptuosa, casi intimidante. Su mirada es, en ocasiones, tierna y otras dura como el carbón de las montañas, aunque curiosamente la gente tiende a olvidar la segunda y a recordar solo la primera.

Ella era la flor de sus hermanos, el tesoro a proteger y entregado como premio a Selmo. Ella llegó a quererlo por aquel tiempo, pero con la marcha al frente terminó descubriendo que tenía más en común con Tello que con Selmo. Quería a sus hermanos, ya que al fin y al cabo eran familia, y llegó a sentir cariño por Selmo, pues su apostura y nobleza rompían cualquier barrera, pero al ser mujer siempre vivió a la sombra de sus hermanos y, una vez catado el poder que consiguió con su marcha, este la transformó en algo más... llenándola con una ambición ardiente y enloquecedora.

Cuando recibió la carta de su prometido y hermanos anunciando su vuelta al frente vio que todo lo que había construido se tambaleaba. La conveniente escasez de medicamentos y el incremento de los precios de los productos básicos le habían proporcionado la llave a una riqueza increíble, ya que sus tierras iban a ser compradas para la nueva vía del ferrocarril a un buen precio. Si sus hermanos y futuro marido volvían, le quitarían todo. Sin malicia ni odios, ni se darían cuenta del daño que le hacían. Todos sus méritos por los suelos y los beneficios acabarían en manos de aquellos que la habían abandonado. Ella y Tello convinieron la emboscada. El esperado año de luto ha terminado y ya es hora del casamiento. Tello bebe los vientos por ella y es mucho más manejable que su hermano.

Si los PJ la visitan, se mostrará asustada y llena de temor. Cuando no haya duda de que son ellos los abrazará desecha en lágrimas. Les dará de comer y los invitará a que le cuenten cosas de la guerra y

qué los hizo demorarse. Mientras tanto, Luz ha mandado a un criado para dar aviso a Tello de dónde están los héroes, aconsejándole que tome medidas para eliminarlos de forma discreta. Si le preguntan por la carta en que anunciaban su muerte, ella dirá que la quemó presa los nervios y ya que no la tiene. Una tirada opuesta de Notar contra su Persuadir descubrirá que oculta algo. Si empiezan a acosarla, les echará en cara que la dejasen abandonada y les contará la verdad cuando esté segura que los hombres de Tello o la Guardia Civil estén ya en la casa para apresarlos.

LA GÜESTIA

Aquí entra el elemento sobrenatural. Cada noche los PJ sufrirán una serie de pesadillas.

En la primera noche se verán caminar por las caleyas, iluminados por un cirio en su mano y sentirán un continuo arrastrar de pasos. Ellos irán con la mirada al frente, sintiendo un verdadero pánico a tornar la vista atrás, de hecho si alguno lo hace despertará.

«Un año llevan soñando y muchas cosas han hecho, pero en seis días todo lo construido será desfecho.»

En la segunda noche el sueño será más largo y en él la procesión dará vueltas en torno a la casa de Tello y Luz. Mientras transitan por las caleyas podrán ver a la mujer que hablaba con don Ramiro abrazada a un jato mientras reza un padre nuestro.

La última noche antes de la boda, podrán girar la cabeza y verán una procesión etérea de luces que sostienen dos ataúdes descubiertos en los que se ven los cadáveres corrompidos de gusanos de Tello y Luz mientras alguien canta:

«Seis días han pasado y mañana serán siete, la mies esta alta y la guadaña se entromete.»

Otro hecho curioso es que en todas las escenas la acción siempre es observada por una bandada de gorriones, si estos no están visibles se les escuchará piar. Hay que procurar no abusar mucho de ello para que los PJ no se molesten.

Por último, a medida que el tiempo pasa poco a poco, todo alimento que los PJ ingieran les sabrá a tierra



húmeda y la sidra adquiere un punto ácido en su presencia. El sabor se irá acentuando con el paso de los cinco días que tienen para acabar con Tello y Luz.

LA BODA

El culmen de todo, cuando dos patrimonios ya gigantescos se unirán para crear algo más grande. Años de anhelos, planes y sangre que sellarán con un vestido blanco.

La boda entre Tello y Luz se llevará a cabo en la iglesia de Pena y después se celebrará una espicha a la que están invitados todos los vecinos. Los ánimos están muy crispados debido al argayu de la escombrera, así que don Tello no escatimará hombres para proteger la comitiva y tampoco asistirá a la espicha (aunque la gente cree que sí) ya que celebrará un banquete privado en su casa. El momento más vulnerable de la pareja será en la iglesia, ya que don Ramiro se negará a tener hombres armados en una ceremonia. «Ya tuve bastante de eso en la boda de la Xuani», con lo cual sus hombres esperarán fuera vigilando a que termine el trámite.

Aquí es cuando los PJ deberían de entrar en acción. A esas alturas, bastante gente en el pueblo les debería deber unos cuantos favores y se los pueden ir cobrando. Se usarán las reglas de batalla del manual básico. Tello dispone de 10 puntos y cada grupo de aliados que pueda reunir los jugadores aportará una serie de puntos:

- Los huidos al monte y los maquis están dispuestos a acabar con Tello (3 puntos).
- La gente del pueblo solo necesita alguien que los dirija y les infunda valor, para que no duden en lanzarse al ataque (3 puntos)
- Bernardo, por todo ese tiempo que ha mirado a otro lado, se ajustará la guerrera y reunirá a los guardias civiles que aún le son afines (4 puntos)

Hay que tener en cuenta que la gente de Pena no tiene nada contra Luz, sus tejemanejes de tierras son vistos como una ayuda a la gente que lo ha perdido todo por la guerra, así que en un principio se negarán a atacarla.

Sea donde sea esta batalla final, deberá de ser épica, con escenas como Trompeta arrojando una escopeta a Bernardo y este cogiéndola al vuelo para dispararla con su mano buena, o que alguien sugiera usar el coche de la guardia civil con un tronco como ariete... etc. Que los jugadores se sientan libres de crear su propia catarsis.

Una vez muertos Tello y Luz, los PJ sentirán acabada su tarea, su venganza realizada y el pueblo de Pena es libre para echarle la culpa a los maquis de la muerte de sus hombres más importantes.

Durante la noche siguiente, los héroes desaparecerán de la escena. Algunos dirán que los han visto a caballo, carretera abajo, guiados por Trompeta, pero la Xuana afirma que el día de la muerte de Tello y Luz vio por última vez a la Güestia. Y a su frente iban Selmo y los Cachero portando los féretros de sus familiares.



DRAMATIS PERSONAE

Lugareño

Atributos: Agilidad d6, Inteligencia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Disparar d4, Pelear d4, Notar d6. Si se desea que el extra resalte en algún campo tendrá d8 en el, como por ejemplo un comerciante que debe de usar mucho su persuasión.

Paso: 6 ; **Parada:** 4; **Dureza:** 5

Don Ramiro

Atributos: Agilidad d6, Inteligencia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Conocimiento (teología) d10, Disparar d4, Notar d8. Pelear d6, Persuadir d10.

Paso: 6 ; **Parada:** 4; **Dureza:** 5

Capacidades especiales:

Buena persona. +2 a las tiradas sociales.

Comodín.

Escena del confesionario (si alguien acude a Don Ramiro a pedirle consejo y tiene una escena en la que se sincere, le asalten dudas o adquiera determinación sobre sus propósitos de forma dramática obtendrá un naípe)

Trompeta

Atributos y habilidades: Todo a d10.

Paso: aparece donde y cuando se le necesita **Parada:** 9 **Dureza:** 9

Capacidades especiales:

Comodín.

Solo le dan en el hombro. Trompeta no puede ser abatido de ninguna manera. Si se queda sin heridas caerá en el suelo gravemente herido en el hombro mientras hay una escena en la que la cámara enfoca el bosque y se ve que todos los gorriones de la zona emprenden el vuelo asustados.

Si algún pj lo reconforta mientras ¿cae inconsciente? ¿muere? Gana un naípe. Si es al principio, Trompeta llevará un vendaje y se quejará de sus heridas, pero continuará activo. Si es al final de la

historia parecerá que lo han matado pero en la última escena, cuando todos abandonan el pueblo, aparece completamente ileso sin dar explicaciones.

Hombres de Tello

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Conducir d6, Disparar (hostigamiento), Investigar (hostigamiento), Intimidación d8, Notar (hostigamiento), Montar d6, Supervivencia d6.

Paso: 6 ; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

Arma: Astra 400 Alcance 12/24/48 daño 2d6 CDF 1 Disparos 8 AP1

Mosqueton Mauser. Alcance 24/48/96; Daño 2d8; CDF 1; Disparos 5; AP 2

Capacidades especiales:

Sanguinarios. Torturan a lugareños en los ratos libres mientras se carcajean.

Maquis

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Conducir d6, Disparar (hostigamiento), Investigar (hostigamiento), Intimidación d8, Notar (hostigamiento), Montar d6, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Paso: 6 ; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

Arma: Astra 400 Alcance 12/24/48 daño 2d6 CDF 1 Disparos 8 AP1

Mosqueton Mauser. Alcance 24/48/96; Daño 2d8; CDF 1; Disparos 5; AP 2

Capacidades especiales:

Agazapados entre las matas. Cuentan con un dada salvaje en las tiradas de sigilo.

El guapo

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Conducir d6, Conocimiento (montes) d10, Disparar d8, Intimidación d8, Investigar d6, Montar d6, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d8, Supervivencia d8.

Paso: 6 ; **Parada:** 6; **Dureza:** 5



Arma: Astra 400 Alcance 12/24/48 daño 2d6 CDF 1 Disparos 8 AP1
Mosqueton Mauser. Alcance 24/48/96; Daño 2d8; CDF 1; Disparos 5; AP 2

Capacidades especiales:

Feo. -1 a las tiradas sociales.

Comodin.

Rápido.

Agazapados entre las matas. Cuentan con un dada salvaje en las tiradas de sigilo.

Madreña

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Conducir d8, Disparar d10, Intimidación d10, Investigar d8, Notar d8, Montar d6, Pelear d8, Persuadir d10.

Paso: 6 ; **Parada:** 6; **Dureza:** 6

Arma: Revolveres Hermanos Orbea Alcance 12/24/48 daño 2d6+1 CDF 1 Disparos 6 AP1

Capacidades especiales:

Comodin.

Desenfundado rápido. [Disparo rápido]

Rápido.

Con un par.

Confiado.

Protegida. La viuda.

Avaricioso.

Tello

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Conocimientos (legislación) d10, Conocimientos (local) d10, Conocimientos (politica) d10, Conocimientos (minas) d10, Conducir d8, Disparar d8, Intimidación d8, Investigar d8, Montar d8, Notar d6, Pelea d8, Persuadir d10.

Paso: 6 ; **Parada:** 6; **Dureza:** 7

Arma: Astra 400 Alcance 12/24/48 daño 2d6 CDF 1 Disparos 8 AP1

Capacidades especiales:

Comodín.

Reconcentrado. +1 resistencia.

Cabezota.

Paranoico.

Mando (+2 a recuperarse del estado de aturdimiento a las tropas situadas a 10 casillas)

Desenfundado rápido. [Disparo rápido]

Le voy a hacer una oferta que no podrá rechazar. +2 a intimidar y resistir choque de voluntades.

Rico.

Las carga el diablo. El Realtor podrá emparejar naipes con la Mar Cuayada para apoyar a este PNJ.

Guardia Civil

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Conducir d6, Disparar (hostigamiento), Intimidación (hostigamiento), investigar (hostigamiento) Notar (hostigamiento), Montar d6, Supervivencia (hostigamiento).

Paso: 6 ; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

Arma: Astra 400 Alcance 12/24/48 daño 2d6 CDF 1 Disparos 8 AP1

Mosqueton Mauser. Alcance 24/48/96; Daño 2d8; CDF 1; Disparos 5; AP 2

Capacidades especiales:

Este es un mal destino. +2 a descubrir emboscadas.

Voto. Servir al cuerpo y al que mande.

Bernardo

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Conducir d6, Conocimientos (legislación) d12, Conocimientos (local) d10, Conocimientos (montes) d10, Investigar d10, Disparar d10, Intimidación d6, Notar 6, Montar d10, Pelear, Persuasión d8, Supervivencia d10.

Paso: 6 ; **Parada:** 6; **Dureza:** 6

Arma: Astra 400 Alcance 12/24/48 daño 2d6 CDF 1 Disparos 8 AP1

Mosqueton Mauser. Alcance 24/48/96; Daño 2d8; CDF 1; Disparos 5; AP 2

Características especiales:

Voto. Servir al cuerpo y al que mande.

Remordimientos.

Mano mala. -2 a las acciones que requieran el uso de las dos manos.

Alcohólico.



Comodín.

Mando. +1 a recuperarse del estado aturdido a las tropas situadas a 5 casillas.

Investigador. +2 en tiradas de investigación.

Luz

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Disparar d4, Notar d6, Montar d10, Persuasión d10, Conocimientos (legislación) d10 Conocimiento (local) d12 Conocimiento (Musica) d10, Pelear d8, Sigilo d10.

Paso: 8 ; **Parada:** 7; **Dureza:** 5

Características especiales:

Avariciosa.

Es una película española. La primera vez que aparezca o durante la historia habrá una escena de destape obligatoria, como por ejemplo pillarla en la bañera o siendo ayudada por una criada a ponerse el corsé.

Comodín.

Lo que hemos pasado juntos... Para realizar un ataque contra ella se debe de superar una tirada enfrentada de espíritu mientras se sufre una serie de flashbacks agradables.

Bella. +2a las tiradas de habilidades sociales.

Pies ligeros. Corre con un d10 y +2 a velocidad.

Rica.

Escurridiza. +1 a la Parada.

Las carga el diablo. El Realtor podrá emparejar naipes con la Mar Cuayada para apoyar a este PNJ.



Selmo Corrales «Torvo»

Atributos: Agilidad d10, Inteligencia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Cabalgar d8, Conducir d6, Conocimiento (batalla) d8, Disparar d12, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d10, Persuadir d4, Sigilo d8, Supervivencia d6, Tregar d6.

Paso: 6 ; **Parada:** 7; **Dureza:** 6.

Desventajas:

† **Parco en palabras.** En sus mejores días Torvo puede pronunciar tres palabras seguidas, las cuales suelen ir puntualizadas por una larga calada a la eterna colilla de un ideal (cigarrillo sin filtro con tabaco de buena calidad) que pende entre sus labios. Tamaño riqueza de conversación le dará -2 a las tiradas que impliquen cierto tacto social.

† **Ojos azules.** En el frente se ven cosas, cosas capaces de enfriar la mirada de un hombre y endurecer el alma, cosas que te hacen comprender que es mejor nunca dejar a un enemigo a tu espalda. Por ello nunca deja un agravio pasar, ni amenaza sin castigo, llegando incluso a empuñar el hierro para acabar con el ofensor o contrincante, amordazándolo de forma permanente con plomo.

† **Se hace lo que se tiene que hacer.** Aún así Torvo cuenta con un rincón especial en su corazón para los que sufren, ya que no soporta ser testigo de una injusticia, sea quien sea la víctima.

Ventajas:

† **¿Estas seguro de esto?.** Los tres jinetes negros tiene fama de ser rápidos en llevar la mano a la cintura y empuñar el hierro, fama que por supuesto es merecida. Puede aumentar la CdF de un solo ataque de Disparar durante un turno.

† **Tengo dos manos.** Las maneras y fama de Torvo hacen que siempre haya alguien que intente tomarle las medidas, las cuales suelen siempre terminar siendo erróneas y con el aprendiz de sastre en posición horizontal. El problema es que esta clase de personas no suelen venir solas, la cosa puede acabar mal y la cartuchera más ligera, por ello Torvo ha

aprendido a economizar tiempos y a usar las dos manos, permitiéndole empuñar dos armas a la vez y atacar con ellas sin penalización por acciones múltiples.

† **Ambos gatillos son diestros.** Siguiendo con el pragmatismo y la economía de medios, ambos índices son igual de rápidos a la hora de hacer uso de sus Astra Campo Giro, con lo que no sufrirá de un -2 por emplear la mano mala.

† **Ganaros el rancho.** Torvo es un hombre de fieltro calado y pocas palabras, pero la guerra le ha dado un timbre a su voz que hace que un moribundo esté dispuesto a meterse las entrañas dentro y limpiar una trinchera el solo. Por ello nuestro personaje disfrutará de una bonificación de +1 a las tiradas de recuperación del estado de aturdido de las tropas aliadas en un radio de 5 casillas en torno suyo.

Equipo: Navaja de Taramundi (FUE+d4), dos Astra 400 (12/24/48 2d6 RDD 1 Munición 8 AP1). De ropa un sombrero, camisa negra, chaleco, zapatos con espuelas, por cinto una cartuchera y pantalón de pana también negro. También cuenta con una pitillera de plata, papel de fumar e hiladura de buena calidad. En su dedo un anillo de compromiso y al cinto un reloj de cadena, que cuando se abre suena una versión de “Santa Bárbara bendita”. Entre las piernas un caballo, con arreos, silla y alforjas.



Dimas Cahero «Lima»

Atributos: Agilidad d8, Inteligencia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Cabalgar d8, Conducir d6, Conocimiento (Leyes) d8 Conocimiento (Folclore) d8, Disparar d8, Notar d10, Pelear d8, Persuadir d6, Tregar d6.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 5.

Desventajas:

† **Buen saque.** Lima siempre ha sido de diente afilado, de allí su sobrenombre. Ya desde niño podías contar con que nunca quedase un fideo en plato, ni que se escapase un guisante del potaje, pero en la trinchera pareció que el hambre se le metió en el cuerpo, robándole la carne de los huesos y el diente, con lo que siempre que puede mete un mendrugo en bolso para después o es capaz de esquivar a un perro para coger manzanas en un campo. Aunque es generoso como el que más con sus amigos, nunca bromea con la comida, lo cual se ha transformado en una manía que le puede traer problemas para quien no le conozca. En términos de juego Lima siempre es el primero en sentarse a la mesa y devorar hasta la vitola del purito de después, además que procura llenar las alforjas con toda la comida que encuentre, sea suya o ajena, lo cual puede que le haga objetivo de un tiro sal de un lugareño airado o un -2 al Carisma si alguien no familiarizado con su manía lo ve en acción.

† **Curioso.** El vacío que parece tener Lima en el estómago también se aplica a su cabeza, pues a esta también se le a de dar sustento. Por ello, el es siempre el primero en preguntar si algo no entiende y en meter las narices en cualquier oscuro asunto.

Ventajas:

† **¿Estas seguro de esto?.** Los tres jinetes negros tiene fama de ser rápidos en llevar la mano a la cintura y empuñar el hierro, fama que por supuesto es merecida. Puede aumentar la CdF de un solo ataque de Disparar durante un turno.

† **Tien estudios.** Ya de pequeño apuntaba maneras

y su familia le dio buena educación. Exactamente leyes, para que no te engañen y engañar a los demás en términos materiales, aunque para desesperación de sus padres también se preocupó en otros asuntos inmateriales de menor provecho como los cantares y leyendas del pueblo llano. Por ello cuenta con un +2 a las tiradas de Conocimiento de Leyes y Folclore, esta última habilidad permite tener cierto conocimiento sobre los Foriatus, pero con algunas lagunas ya que las tiradas se realizarán con un -2.

† **Libro abierto.** Lo bueno de tener curiosidad y perder tiempo hojeando libracos es que algo se queda en la mollera. En términos de juego Lima puede tirar sin modificador negativos cualquier habilidad de Astucia no entrenada.

† **Buen ojo.** La necesidad de comer también afinan ciertas habilidades, ya que Lima siempre era el primero en ver un conejo entre las zarzas y meterle una buena perdigonada para echarlo al puchero una vez bien limpiado. Por ello puede apuntar como acción gratuita si no se mueve.

Equipo: Navaja de Taramundi (FUE+d4), dos Astra 400 (12/24/48 2d6 RDD 1 Munición 8 AP1). Fusil Tigre alcance 12/24/48 daño 2d8 RDD 1 Munición 15 AP2 De ropa un sombrero, camisa negra, chaleco de amplios bolsos, zapatos con espuelas, por cinto una cartuchera y pantalón de pana también negro. También cuenta con un saqueto de piel para el tabaco y una pipa de madera de castaño. Al caballo unas alforjas de las que sale el olor de comida, un par de sartenes y una olla.



Donato Cachero «Mallao»

Atributos: Agilidad d10, Inteligencia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8 (9)

Habilidades: Apostar d6, Cabalgar d8, Disparar d10, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d8, Sanar d6, Tregar d8.

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 7.

Desventajas:

† **Tos.** Dicen que en cierto momento a Mallao se le metió la Güaxa en la cuna y le sorbió la sangre con su único diente, dejándolo más seco que la faltrique-
ra de un pobre. Por ello sufre de un carácter enfermi-
zo que le hace tener arrebatos de tos y escupir
coágulos de sangre que le roban la salud, dándole un
-2 a las tiradas de fatiga o cualquier otra tirada que
deba de realizar para resistir veneno o enfermedad.

† **Paso corto.** Esa tos no presagia nada bueno y roba
el resuello y los ánimos incluso a los que la escu-
chan, el caso es que Mallao procura no adelantar
mucho el paso para eludir tener que respirar muy de-
prisa y evitar así que se le descuaringe el pecho, por
ello solo podrá correr usando un d4. Aunque, todo
hay que decirlo, lo que no te mata te hace fuerte y
Mallao lleva bastante tiempo con los pantalones
puesto, lo que le da un punto más a Dureza.

† **Sueño ligero.** La enfermedad lo atormenta, hacién-
dolo retorcerse en la cama macerado en un charco de
sudor. La fiebre le trae malos sueños, los cuales mise-
ricordiosamente no recuerda al amanecer y que le
otorgan un beni menos al comienzo de cada sesión, ya
que le da la impresión de que vive de suerte prestada.

Ventajas:

† **¿Estas seguro de esto?.** Los tres jinetes negros
tiene fama de ser rápidos en llevar la mano a la cin-
tura y empuñar el hierro, fama que por supuesto es
merecida. Puede aumentar la CdF de un solo ataque
de Disparar durante un turno.

† **Más cornaas da el hambre.** El haber convivido
toda la vida con la enfermedad y el dolor ha endu-
recido a Mallao de tal forma que puede ignorar un
punto de penalización por heridas.

† **Borrón ¡BANG!.** Tal vez sea cierto que a Mallao
se le posó la Curuxa en pecho de crio, pues puede
actuar tan rápido como ella, siendo el mas presto de
los tres en desenfundar. Descarta las cartas de ac-
ción de 5 o menos.

† **Ablanda corazones.** Sus amigos bromean que al-
gunas veces la tos de Mallao es un tanto fingida en
ciertos casos, sobretodo si andan unos ojos hermo-
sos, un corazón blando y carnes de la misma tersu-
ra por en medio, dándole por ello un +2 a las
tiradas que impliquen habilidades sociales.

Equipo: Navaja de Taramundi (FUE+d4), dos Astra
400 (12/24/48 2d6 RDD 1 Munición 8 AP1). De ropa
un sombrero, camisa negra, chaleco, zapatos con es-
puelas, por cinto una cartuchera, crucifijo al cuello y
pantalón de pana también negro. Mallao no fuma, por
la cosa del inhalar, prefiriendo las pastillas de regaliz
que guarda en una pitillera de plata o un trozo de taba-
co de mascar cuando no andan mozas reprobadoras
por las cercanías. También cuenta con un apañado bo-
tiquín de campaña, baraja de cartas y un pañuelo blan-
co desgastado por lavar tanta sangre. Entre las piernas
un caballo, con arreos, silla y alforjas.

