

EL ATLAS DEL REY

Por David Ferrero Gómez

Esta aventura fue galardonada con el primer premio en el concurso de aventuras de rol de la II Semana Provincial de Rol y Estrategia de Córdoba — SURROL 2005.

Aventura para 2-3 personajes de niveles medios con necesidad de dineros a los que no importe arreglar lo que desarreglaron por cosas del destino y la casualidad, cobrando por ambos, y todo porque a un servidor le apetece presentar a un interesante personaje histórico para añadir a vuestra galería de personajes.

Se dice en los Mentideros...

- ♦ Lo más comentado de estos días es la “tragedia” acaecida a Don Tomás Malpotro y Caballero, que habiéndose gastado unos buenos dineros en un esplendido corcel, el primer día que lo monto por la Rua y galanteando a unas damas el potro cayó fulminado por un sofoco, casi aplastando al caballero, todo a vista de cuantas gentes paseaban por allí en un esplendido día, y no hace falta decirles como son las gentes de esta villa, que son ociosas, rebosan ingenio y tienen más mala leche que nuestros tercios al asalto. Añado que el hombre más buscado en todo Madrid es el vendedor del potro, por Don Tomás para ajustar cuentas y por el resto de buenos ciudadanos para invitarle a unos vinos, porque el hombre se los ha ganado al proporcionar tanta güasa.
- ♦ Que ante la gran cantidad de ladrones y capeadores que andan por Madrid; pues anocheciendo, no hay nadie seguro a pie, ni a caballo (y dejen ya las gracias), ni en coches, se cuenta que habiendo desnudado a un grande de España y otros casos notables, se han dado gran prisa a prender gente, y se cree ahorcarán unos cuantos dellos la semana que viene.
- ♦ Que Don Alonsillo Cuentas ya ha gastado todo lo que su noble padre le dejó al morir, pues es persona de buen vivir a la que le gusta montar buenas fiestas, estar con las mejores mujeres y jugar todos los días aunque la suerte no le acompañe.

UN TRABAJO

El contacto habitual de los personajes los localiza para proponerles un trabajo, “cuestión de entrar y salir de una vivienda para apoderarse de algo”. La paga será 200 reales por barba; si aceptan les contará los detalles del negocio mientras le invitan a unos tintos.

“La casa en cuestión esta en la calle del Pardo y no pregunten quien es el dueño que ni lo sé ni hago por saberlo. Entráis, sin violencias, y a la silenciosa subís a la planta buscando despacho o gabinete; allí en un armario encontrareis un pequeño cofre de llave que es lo que nos interesa. Ha de hacerse

esta noche porque el señor de la casa saldrá y solo estarán el matrimonio de sirvientes que si no hay algún imprevisto o torpeza no deben enterarse de nada. Una vez fuera os dirigís a la calleja del Tinte, cercana a la casa, donde entregareis el cofre ha quien allí aguarde y se os pagará lo acordado.”

Los PJs tienen el resto del día para trazar un plan y realizar las pesquisas que crean necesarias. Mediante tiradas de *Charlatanería*, *Diplomacia*... o cualquier otro medio razonable podrán averiguar la siguiente información, una por tirada lograda o similar.

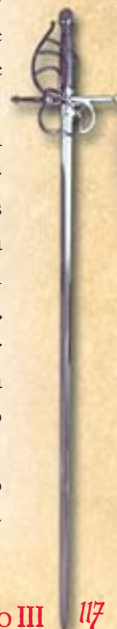
SOBRE EL SEÑOR DE LA CASA:

- ♦ No hace falta ser muy listo para saber que es persona bien pues tiene casa y servicio.
- ♦ Puede tratarse de una persona culta y ejercer algún tipo de oficio intelectual.
- ♦ Se le suele ver poco, pues parece que pasa largas temporadas fuera de Madrid y cuando esta aquí no se deja ver mucho, por eso nadie parece conocer su nombre.
- ♦ Parece estar bien relacionado por las visitas que recibe, gente de categoría.
- ♦ Es un marqués o duque extranjero (esto es falso) y hace poco que se casó (esto es verdad).
- ♦ El servicio esta compuesto por un matrimonio que es poco dado a hablar de su señor, cosa que les reporta pocas simpatías de otros miembros del gremio.

Toda esta información se obtendrá por las cercanías de la casa y como se ve nadie sabe mucho porque tiene unos criados discretos que no sueltan prenda. Tantearlos a ellos directamente puede levantar sospechas y no dirán nada a nadie que no conozcan. Si preguntan por el señor o señora de la casa contestaran que ninguno de ellos se encuentra pero que darán recado si lo desean. En realidad el dueño si está pero tienen ordenes de que no se le moleste cuando esta trabajando en su despacho. Respecto a la señora es verdad que no está, pues se encuentra visitando a sus padres fuera de Madrid, aunque esto no lo saben los personajes.

Sobre la casa: mediante la observación verán que la casa tiene dos plantas aunque no parece demasiado grande, quizás dos o tres habitaciones por planta. Todas las ventanas tienen rejas. La casa hace esquina, y uno de sus laterales da a una calle estrecha. Detrás de la vivienda y cerrado por un muro de dos metros y medio parece haber un jardín o patio. En la parte trasera hay una pequeña puerta (utilizada por el servicio) que da al mencionado jardín, esta y la delantera tienen cerradura, cosa que no es un gran inconveniente, pero a la trasera por la noche la atrancan con un madero.

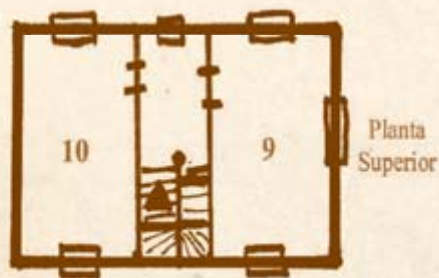
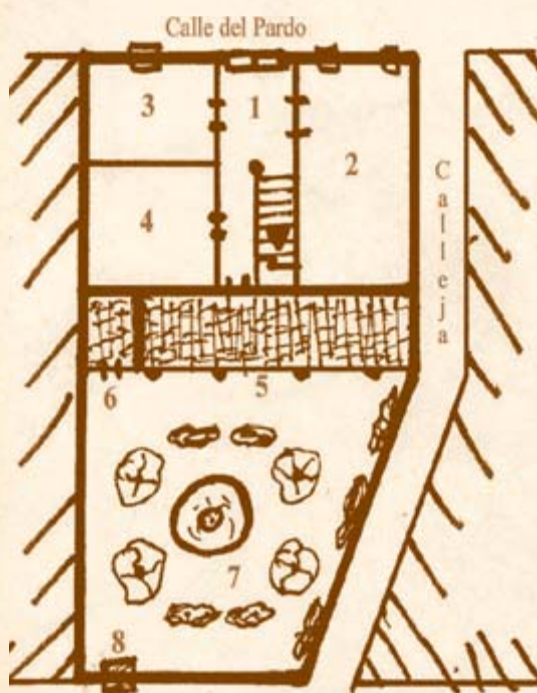
Si alguien se dedica a vigilar la casa el resto del día lo único que verán es al criado salir (por detrás) para hacer unas com-



pras, circunstancia que puede ser aprovechada para seguirlo. Con una tirada de *Charlatanería* sobre los tenderos donde el criado compre averiguarán que siempre paga y nunca ha dejado cuenta pendiente. Con otra/s tiradas obtendrán alguna de las informaciones del apartado anterior. También pueden aprovechar esta salida del criado para robarle la llave de la puerta trasera (solo tiene esa): si se tiene éxito en cuanto el criado se percate de que ha perdido la llave se lo dirá al señor de la casa, el cual dará orden de que al día siguiente se llame al cerrajero, y hasta que se cambie la cerradura la tranca de la puerta se reforzará con otro madero y unas cuerdas; además esa noche el criado tendrá el sueño más ligero de lo habitual. Si los personajes no saben nada de la tranca se llevarán una desagradable sorpresa, porque la llave abre la cerradura pero no la puerta pues la tranca impide que esta se abra. Respecto al lugar de encuentro comprobarán (esperemos que lo hagan porque por la noche puede suponer un problemilla buscar la calle) que la calleja del Tinte no está demasiado lejos tan solo unos minutos andando y es un buen lugar para no dejarse ver.

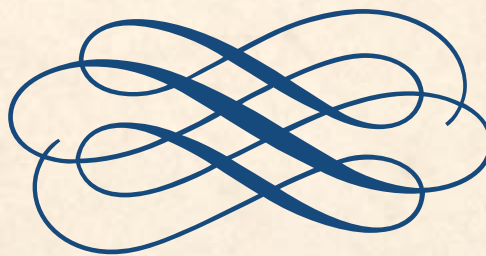
ENTRAR Y SALIR

No debería ser demasiado complicado entrar en la casa y la opción más sencilla sería la de saltar el muro para lo que habrá que tirar por *Trepar* aunque se ayuden unos a otros, a no ser que lleven una escalera. El muro es lo suficientemente ancho para poder caminar por él, aunque superando una tirada de *Destreza*. Una vez en el jardín puede acceder a la casa por una pequeña ventana que da a la cocina; se requiere una tirada de *Trepar* y una de *Sigilo* —fallar la segunda provocará bastante ruido por romper algo; con 6 o menos el criado despertará—. Otra manera es abrir la puerta interior: para ello deberá sacar una tirada de *Abrir Cerraduras*. Tiene que tener en cuenta que la iluminación es mínima y exigir varias tiradas de *Sigilo*, *Espíritu* (para caminar a ciegas) e incluso de *Orientarse*. Una vez en el despacho y con la puerta cerrada podrán encender un pequeño candil para buscar el cofre, que estará donde se les dijo. Las únicas cosas de valor se encuentran en el despacho: libros, instrumentos de medición como astrolabios, compases, etc., una bolsa con 20 ducados



Leyenda

- 1: Entrada principal.
- 2: Salón.
- 3: Habitación del servicio.
- 4: Cocina.
- 5: Porche del jardín.
- 6: Letrina.
- 7: Jardín.
- 8: Puerta trasera.
- 9: Despacho de Texeira.
- 10: Dormitorio.



en un cajón y una pistola, pero para eso tendrá que pararse a buscar. También la cocina puede tener cosas de valor como pueden ser unas longanizas, panes, queso... que seguro más de uno lleva unos días sin llenarse el estomago. Si los personajes no hacen ninguna tontería o fallan demasiadas tiradas todo debería salir bien; si no fuera así y los criados llegarán a dar la alarma aparecería la ronda en 2D6+2 turnos.

Ya con el cofre se dirigirán a la calleja del Tinte. Allí tres hombres embozados y ocultos en la sombra les dirán que dejen el cofre en el suelo, les darán una bolsa con la paga acordada y desaparecerán con el cofre.

UN ENCUENTRO CASUAL

Mientras los personajes caminan por las calles oscuras felicitándose por su éxito y repartiendo las ganancias al volver una esquina son testigos de la siguiente escena: un hombre se defiende valientemente de los ataques de dos mientras un tercero recoge su espada del suelo. El defensor parece estar herido y esta siendo empujado a la pared, el otro al recoger su espada se percata de la presencia de los personajes y amablemente les recomienda que den media vuelta que este no es asunto suyo. Es de esperar que los personajes ayuden al caballero que esta en apuros, que no resistirá mucho contra los tres aunque su destreza con el acero parece mayor, porque si no, la continuidad de esta aventura estará en peligro.

Al entrar en combate nada más verse superados lo más mínimo los agresores huirán. Si capturan a alguno de ellos y se le interroga dirá que solo pretendían atracarle; si la pelea fuera a mayores puede que atraigan a la ronda. El hombre les agradecerá su ayuda y les pide que le acompañen a su casa para agradecerles su acción. Durante el trayecto el hombre se presentará como Diego Texeira Albernaz, y parece un hombre fuerte de pelo y perilla negra, educado y bien vestido. Por cierto, Diego esta herido en una pierna y cojea, lo que es otro motivo para que le acompañen. Hablará poco más, tan solo para maldecir a sus agresores. Una tirada de Ingenio con éxito detectara un leve acento extranjero en su habla.

Como ya se dijo anteriormente es de noche y los personajes quizás estén ya un poco desorientados después de dar tantas vueltas por las calles, por lo que si ninguno pregunta hacia donde se dirigen o sospecha algo, siempre hay un jugador listillo, llegaran a una casa y Diego les hará pasar. Si un jugador insiste en saber donde están deberá tirar por *Orientación* y si la saca se dará cuenta que están en la calle del Pardo aunque quizás ya sea un poco tarde para darse media vuelta sin levantar sospechas. Como el Narrador, que también es un listillo, habrá sospechado la casa no es otra que a la que entraron ilícitamente hará un rato. Si la cosa no fue muy bien deberá plantear la escena de otra manera y no digamos ya si fueron reconocidos por los criados. Pero si todo fue bien Diego los llevará al salón y les dirá que esperen, que traerá algo para beber. Poco después oirán gritos, aparecerá Diego notablemente enojado y blasfemando en otro idioma (portugués) que aunque no lo hablen parece estar claro lo que dice.

También aparecerán los criados que se despertarán sorprendidos. Diego les contará a sus criados y a los personajes que subió a su despacho para curarse y coger una botella de buen vino que allí guardaba, vio que le habían robado algo de gran importancia concerniente a su trabajo y quizás alguna cosa más. La interpretación en esta escena es importante sobre todo para los personajes que deberán actuar como si fueran los primeros en sorprenderse. Un poco más calmados todos y después de unas copas (para tranquilizarse) en las que Diego parece meditar profundamente les dirá que le gustaría que vinieran a la mañana siguiente porque quizás puedan ayudarlo nuevamente si lo desean, cosa que les agradecerá notablemente; después los despedirá amablemente. Antes posiblemente los personajes quisieron sacarle alguna información a Diego sobre el robo, lo que dirá es que las pertenencias robadas tienen un gran valor aunque no se trata de dinero o joyas, que hay gentes de muy alto copete metidas en este asunto y que los culpables, del primero al último serán encontrados y duramente castigados. A los jugadores les debe quedar claro que este es un asunto serio y que por una casualidad pueden tener la oportunidad de salir bien parados.

DIEGO TEXEIRA ALBERNAZ

El cosmógrafo del rey

A continuación puede leer la historia real de nuestro personaje histórico y comprobará que es bastante interesante para esta y futuras historias.

Portugués proveniente de una reconocida familia de cartógrafos de la cual recibe una buena educación y aprende el oficio. Cuando aún no tiene 20 años abandona Lisboa junto con su hermano João. En 1615 al servicio del Príncipe Enmanuel Filiberto de Saboya, primo del rey, se enrola en un navío corsario. Durante unos años va de corso por el mediterráneo asaltando navíos otomanos y berberiscos, lo que le sirve para ampliar y recopilar conocimientos, sobre todo los relacionados a la cartografía, y al mismo tiempo hacerse un hombre de acción. Tres años después, él y su hermano reciben su primer encargo oficial como cartógrafos, o cosmógrafos como se decía en la época. A bordo de dos carabelas al mando del Capitán Gonzalo de Nadal zarpan desde Lisboa para trazar un mapa del Cabo de San Vicente y el estrecho de Magallanes.

Ya con licencia de cosmógrafo real llega a Madrid y se pone bajo las órdenes de uno de los más grandes geógrafos portugueses, João Baptista Labaña, cartógrafo mayor de la corona. En 1622 Pedro ronda los treinta años y es un refutado cartógrafo militar, es aficionado a las matemáticas y a la lectura, ha ejercido la piratería naval, es un hombre erudito que sabe manejar las armas de fuego y domina la lucha cuerpo a cuerpo. Esta preparado para afrontar la mayor empresa de su vida, su mentor Labaña le recluta para un encargo muy especial: elaborar un atlas completo de la península ibérica para el rey, que represente todos los pueblos y puertos de España y Portugal del que solo se hará un ejemplar secreto para el rey Felipe IV. De esta forma Texeira se suma a un equipo

compuesto por el capitán Pedro Fernandez Manjón y Gabriel de Santa Ana bajo la dirección de Labaña. Recién casado con doña Eugenia de Salazar, con la que tendrá dos hijos, comienza su parte del encargo real, recorrer la costa de la península para trazar mapas de todos y cada uno de los puertos y pueblos. A los dos años muere Labaña y sus compañeros de tarea van abandonando la empresa, que llevará a Pedro 12 años de su vida completar. Por dicha tarea recibirá la asignación de treinta ducados semanales. Durante ese tiempo simultanea con otros encargos militares en Cádiz y Málaga.

Ocho años de viajes después regresa a Madrid definitivamente para pasar a limpio todos los apuntes en su casa y gabinete de la calle del Pardo. Cuatro años después el Atlas está acabado, formado por 102 mapas y perspectivas complementado por un extenso manuscrito, y es entregado en persona al rey en el Alcázar Real. Texeira regala una versión reducida llamada Compedium Geograficum a su valedor en la corte, el Marqués de Leganés. Finalizado el proyecto Texeira sufre un importante recorte en sus ingresos como personal adscrito de la artillería de España. Solicita un puesto de ayuda de cámara del rey, que le es denegado, y en cambio recibe varios encargos que le llevarán a Aragón y Cataluña donde será testigo de las revueltas. Convertido ya en todo un espía, es enviado al País Vasco francés para realizar peligrosas misiones de infiltración tras las líneas de las tropas francesas de Richelieu que se preparan para invadir España. Como ingeniero se encarga de tramar una línea defensiva que impida a los franceses llegar a San Sebastián y Burgos. En estos años ya recibe oficialmente el tratamiento de capitán, es un destacado miembro de la Orden de Caballeros del Habito de Cristo y sus trabajos son muy valorados en la corte. Por ese tiempo realizaría su obra más conocida y estudiada, la Topografía de la Villa de Madrid, un detallado mapa de la ciudad formado por 20 hojas e impreso en Amberes de unos seis metros cuadrados.

Pero uno de los momentos más decisivos en su vida llegaría con la separación de la corona de Portugal, donde debe decidir si apoyar a su país natal y luchar junto a su hermano João o por el contrario apoyar al rey y nación que le acogieron e hicieron prosperar. Su lealtad y su trabajo le llevan a combatir por el rey Felipe IV. Con más de 60 años el viejo capitán con secuelas por el combate se dispone a pasar sus últimos años en Madrid y escribe varias veces al rey para que le sea asignada una pensión para él y sus hijos por los innumerables servicios prestados a la corona, cosa que no logra. El 13 de abril de 1662 muere en su casa de la calle del Pardo; sus hijos y yerno venderán sus últimas pertenencias (instrumentos de medición, muebles y unos pocos libros) con los que se costeará parte de las misas y entierro. Respecto al Atlas, desde el día que se entregó nada más se supo de él, hasta casi cuatro siglos después que fue descubierto por casualidad por unos investigadores españoles en la biblioteca nacional de Austria. La versión reducida vendida por los hijos del Marqués de Leganés también apareció por esos años.

Como verá, Texeira es un personaje que puede dar mucho de sí. Se le puede encontrar en multitud de lugares y realizando tareas diversas. Debe recordar que es una persona inteligente, ambiciosa y con buenos contactos pero también alguien que no dudará en sacar la toledana si es necesario, o lo que es lo mismo que puede ser un buen aliado o un temido enemigo. De apariencia más bien recia, parece persona seria, y en verdad lo es, pocas veces se le verá sonreír si no es en un ambiente distendido y familiar.

LA OTRA HISTORIA

Ahora le contaré la historia que más nos concierne y en la que están inmersos los personajes. Resulta que Don Alonsillo Cuentas, como se rumorea, está más seco que la mojama, es decir, no le queda ni un real y las deudas van en aumento. Diego Texeira era buen amigo de su padre, amistad que continúa con su hijo aunque no valore demasiado el estilo de vida de Alonsillo, por lo que no sospecha nada de la traición que este prepara. Pero en esta historia hay un tercer personaje que es Antonio Rojas, individuo que se ha hecho muy de confianza de Alonsillo, digamos que Antonio "sirve" a Alonsillo y le ha limpiado algún trapillo sucio; que es su *modus operandi*: se hace de confianza de un señorito para luego pegarle un buen palo cuando la ocasión se presenta. Antonio por mediación de su "amo" se entera que Texeira realiza un importante trabajo para la corte, de gran valor según palabras del mismo cartógrafo. Antonio convence a su amo, ante la apurada economía de este, de apoderarse de dicho trabajo y pedir rescate, sabiendo que Texeira pagará antes que quedar mal profesionalmente. Alonsillo duda, pero no parece nada arriesgado y no hay violencia de por medio así que acepta. Monta una fiesta en su casa para que Texeira asista y Rojas pueda apoderarse de los documentos. Antonio además es la cabeza pensante de una pequeña banda de rufianes y para no involucrarlos a ellos por si la cosa sale mal y alguien tira del hilo decide que se contrate los servicios de unos desconocidos para el trabajo sucio (los PJs). Pero una vez el robo se ha efectuado, Rojas comprueba que por esos documentos habría personas que le ofrecerían una suma más elevada así que decide desaparecer con ellos. Lo que los personajes han robado no es otra cosa que toda la información que Texeira ha recopilado para elaborar el atlas personal del rey que ya es motivo suficiente para que tenga valor pero también es una valiosísima información estratégica y militar, por la que cualquier potencia extranjera estará dispuesta a pagar una buena suma. Texeira intentará recuperarla por todos sus medios antes de recurrir a la justicia, lo que sería un gran desprestigio para él, pero el problema se puede convertir en un grave asunto para la seguridad de la corona.

OTRO TRABAJO

A la mañana siguiente los personajes llegan a casa de Texeira y el criado les hace pasar y esperar a las puertas del salón porque el señor esta reunido. Si pegan la oreja a la puerta y superando

una tirada de Espíritu escucharán a Pedro hablar con alguien sobre la gravedad del problema y de si se puede confiar en los personajes. Al poco saldrá un hombre muy elegante que examinará a los personajes y muy cortésmente se despedirá para marcharse: si sacan una tirada de *Etiqueta* o preguntan al criado averiguarán que se trata del Marqués de Leganés. Texeira los recibirá, este aún cojea por la herida de la pierna que aunque no es grave debe de curar, les contará que esta mañana recibió una nota anónima por la que se pide un rescate de 300 ducados por sus documentos, el intercambio se haría mañana en el lugar que se le comunique. Les explicara que esos documentos son muy importantes para él y para la corona, al más alto nivel, y que necesita de su ayuda ya que parecen hombres de honor para recuperarlos o averiguar quien esta detrás de todo, por supuesto serán muy bien recompensados por sus labor. Pedro les dirá que alguien cercano a él debe de estar involucrado por la información de la que disponían aunque no sospecha de nadie en concreto. Así que los personajes deben intentar averiguar algo mientras Texeira con la ayuda del Marques de Leganés hacen lo propio e intentan reunir los 300 ducados.

BUSCANDO PISTAS

Por donde primero pueden empezar es por localizar al que los metió en todo esto, su contacto. Con una tirada de *Calajeo* lo localizarán aunque no querrá decir nada, que eso en su profesión esta muy mal visto, pero con unas tiradas de *Diplomacia* o *Intimidación* dejándole bien claro que este asunto es chungo y puede salpicarlos a todos les dirá que a él le hizo el encargo alguien conocido como el Chivo, del que solo sabe es el cabecilla de una pequeño grupo de rufianes. Para encontrar al Chivo hay que adentrarse en los bajos fondos y el mundo de la carda, cosa que puede ser difícil o peligroso si no pertenecen a ella o tienen algún contacto. Con buenas tiradas e interpretación podrán saber la taberna por donde habitualmente se deja ver aunque como allí mismo les dirán llevan un par de días sin verlo a él o alguno de sus hombres; si rolean muy bien y acompañan las tiradas (puede incluso que tengan que aligerar la bolsa) conseguirán saber que el Chivo y sus hombres suelen trabajar para un tal Antonio Rojas al que pueden encontrar por casa de don Alonsillo Cuentas. Los personajes deben andarse con mucho cuidado porque pueden provocar celos hacía ellos; quizás llegue a oídos del Chivo que le buscan y mande a unos hombres como contestación a tanta pregunta. El Chivo tiene orden de Antonio Rojas de no dejarse ver y preocuparse del intercambio.


Si mantienen informado a Texeira y se entera de lo de Alonsillo atará cabos rápidamente y no durará en ir con los personajes a hacerles una visita. Va hecho una fiera y Alonsillo cantará, pero no sabe nada ni de donde esta Antonio ni de los documentos que de esa parte del plan no se ocupaba él. Si los personajes acuden solos a ver a Alonsillo dirá que no sabe nada pero con un poco de intimidación cantará igualmente, aunque esto les servirá de poco porque seguirán sin encontrar lo que buscan.

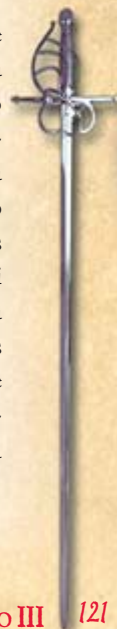
LA ULTIMA JUGADA

Al día siguiente y a primera hora de la mañana Texeira recibirá un nuevo mensaje donde se le indica el lugar del encuentro para pagar el rescate un par de horas después. Ha conseguido reunir la totalidad del dinero e insistirá en acompañar a los personajes. Esto quizás no les interese demasiado porque puede que alguien los reconozca, no se olviden que ellos perpetraron el robo y entregaron el cofre a unos hombres, uno de los cuales era el propio Chivo. Quizás convenzan a Pedro diciéndole que esta herido y más que una ventaja puede ser una desventaja.

El lugar elegido es a las afueras de Madrid, camino de una conocida fuente o manantial conocida de los montes de los alrededores. Antes de llegar al lugar tres hombres con el Chivo a la cabeza les saldrán al paso, dos más siguen ocultos por si la cosa se complica. Si el Chivo tiene éxito en una tirada de Espíritu les pregunta si se conocen de algo porque sus caras le son familiares, si aquella noche se dejaron ver bien o paso algo anormal puede que no tenga tantas dudas. Si los personajes se limitan a pagar el Chivo les dará el cofre que esta cerrado con llave cosa que les puede dificultar comprobar que todo este correcto y que puede crear algo de tensión en el encuentro. Al abrirla comprobarán que solo hay papeles en blanco y ni rastro de documentos cosa que al primero en sorprender es al mismo Chivo al que le acaban de repartir una mala mano. Intentará explicar (si los personajes le dejan antes de atravesarlo con el acero) que Antonio Rojas le ha traicionado al igual que ha hecho con Alonsillo. El Chivo esta dispuesto a decirles donde encontrarle pues se la ha jugado a cambio de olvidarse de él y de cualquier relación con esta trama, pero no olvide el Narrador que es un rufián y si tiene oportunidad de largarse con el dinero lo hará. De nuevo en Madrid y siguiendo las indicaciones del Chivo encontrarán la casa donde Antonio tiene alquilada una habitación, aunque no le encontrarán, y justo cuando estén maldiciendo verán a alguien con un paquete salir corriendo.

ELIJA UN FINAL

He dejado un final abierto para que el gentilhombre que dirige esta partida decida si quiere continuar con esta trama o no. Si es que no los personajes logran capturar a Antonio después de una vibrante persecución por las calles y recuperar los documentos, reciben una buena paga de Texeira (a determinar por el director teniendo en cuenta el estado monetario que quiera para sus jugadores) y se otorgan los puntos de experiencia de la forma habitual. En cambio si le gusta la idea de continuar esta trama, Antonio logrará escapar o puede que lo capturen pero ya haya vendido los documentos a unos posibles espías franceses, y tengan que seguirles por Madrid, por España y quien sabe hasta donde... porque eso ya será otra historia ha contar por vuestra merced. 



Dramatis Personae

Diego Texeira Albernaz

- ♦ Destreza: 11
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 12
- ♦ Ingenio: 14
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Ventajas: Letrado, Espadachín, Aliados (4).
- ♦ Desventajas: Lealtad (al Rey), Honor.
- ♦ Habilidades: Cartografía 17, Arte (Dibujo) 15, Latines 16, Diplomacia 14, Etiqueta 13, Portugués 14, Español 14, Marinería 13.
- ♦ Habilidades de Combate: Armas de Fuego 13, Esgrima 15, Armas Cortas 12, Capa8.
- ♦ Maniobras de Esgrima: A Fondo, Ataque Rápido, Trabar, Deslizamiento.

Alonsillo Cuentas

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 10
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Desventajas: Derrochador (3).
- ♦ Habilidades: Diplomacia 11, Etiqueta 13, Seducción 14, Cabalgar 11.
- ♦ Habilidades de Combate: Espadín 12.

Antonio Rojas

- ♦ Destreza: 13
- ♦ Espíritu: 11
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 12
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Ventajas: Carisma (1).
- ♦ Desventajas: Avaricioso.
- ♦ Habilidades: Charlatanería 14, Fingir 14, Callejeo 12, Etiqueta 12, Sigilo 12.
- ♦ Habilidades de Combate: Esgrima 14 (Ropera).
- ♦ Protecciones: Sombre y Camisa Acolchada.
- ♦ Maniobras de Esgrima: Deslizamiento.

El Chivo

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 10
- ♦ Fortaleza: 13

- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Ventajas: Resistencia Física (1).
- ♦ Desventajas: Villano.
- ♦ Habilidades: Intimidar 13, Callejeo 12, Habla de Germanía 12, Sigilo 14.
- ♦ Habilidades de Combate: Esgrima 14 (Ropera), Armas de Fuego 14, Armas Cortas 13.
- ♦ Protecciones: Sombrero, Coletto y Botas.
- ♦ Maniobras de Esgrima: Desenvainar.

Rufianes y Matasietes varios

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 10
- ♦ Fortaleza: 13
- ♦ Ingenio: 9
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Habilidades: Intimidar 13, Callejeo 12, Habla de Germanía 12, Sigilo 14.
- ♦ Habilidades de Combate: Esgrima 12 (Ropera), Armas Cortas 10 (Daga).
- ♦ Protecciones: Coletto de Cuero.

Criados

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 8
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 8
- ♦ Reflejos: 9
- ♦ Bríos: 10

