

La Conjura de los Enmascarados

Por Urko Rodríguez

La conjura de los enmascarados es una aventura para El capitán Alatríste Jdr. La aventura transcurre en el Madrid de los Austrias, en el verano del año de nuestro señor de mil seiscientos veinte (1620).

Acto primero: Un trabajo no muy claro

Los personajes se encuentran en la taberna del Lepre, de la cual son asiduos parroquianos, degustando una buena jarra de vino. Es recién entrada la tarde y un sol de justicia hace que más allá de las puertas de la taberna, la temperatura sea insoportable. Quizás por eso, hoy la taberna está más vacía de lo que suele ser habitual a estas horas y es que con el calor que hace en la calle, no apetece salir de casa hasta que empieza a entrar la noche. Margarita, la nueva camarera, se mueve con brío y soltura entre las mesas escanciando el delicioso licor del dios Baco, siempre con una sonrisa en su rostro y una promesa en su generoso escote.

Es en estas cuando por la puerta entra un hombre que frisarà los cuarenta y lleva tanto hierro encima como para abastecer a una herrería. Además, luce sin pudor alguno, dos pistolas sujetas al cinto a pesar de ser cosa prohibida, lo que señala que como poco es de la gura. El hombre se dirige a la barra y conversa brevemente con el tabernero, tras lo cual camina resueltamente en dirección a los personajes. Al llegar junto a ellos, les saluda cortésmente y se presenta:

Buenas tardes tengan vuestras mercedes.

Me llamo Joaquín Soler y si no tienen mayor inconveniente me gustaría hablarles de un asunto. No me conocen y yo no les conozco pero hay alguien que está interesado en sus habilidades, alguien importante si me permiten decirlo.

No se de que versa el asunto ni quiero saberlo, si ustedes entienden lo que quiero decir, tan solo soy el mensajero y lo que deben de saber es que todo les será bien explicado hoy a media noche, en la casa con la puerta pintada de rojo al final de la calle Toledo. Allí deberán golpear tres veces a la puerta y a la pregunta de “¿aceros?” ustedes deberán contestar “¿y gabilanes?”.

Por mi parte ya no hay más que decir, buen día tengan vuestras mercedes.

Los personajes son libres de aceptar la invitación o dejarla pasar si no se fían del todo y sospechan que tal vez sea una trampa fraguada por alguno de sus enemigos. Como sea, si a las doce de la noche no se encuentran en esa casa, la partida ha acabado para ellos.

Acto segundo: Los monjes enmascarados

Cae ya la media noche, cuando los personajes van llegando uno a uno ante la casa con la puerta pintada de rojo, al abrigo de una noche sin luna. Siguiendo las instrucciones tal y como se les dijo, al decir correctamente el santo y seña, un hombre que lleva un disfraz de monje franciscano y cuya cara queda oculta por la

capucha les abre la puerta. Para todos aquellos personajes atentos a los detalles, si superan una prueba difícil de Espíritu, se percatarán que el “monje” marca un extraño bulto a la espada que parece sospechosamente la guarda de una ropera.

El misterioso portero les hará pasar a una habitación tan austera que por no tener no tiene ni unas malditas sillas para que puedan sentar sus hidalgos traseros.

Poco a poco, van llegando más asalariados de la espada, unos en solitario y otros en compañía, hasta un número de cinco. Dos de ellos se ve a la legua que son con toda seguridad veteranos de algún tercio (quizás incluso son conocidos de los personajes) pero los otros tres son a las claras valentones de esos de bigotes erizados y ojos fieros que tanto se prodigan en el Madrid del buen rey Felipe IV, que mucho voto a tal y mucho dios os guarde pero a la hora de alfiletear, tan solo la carne de cerdo y muy de vez en cuando.

Cuando el extraño portero se dispone a hacerlos pasar a otra habitación, pasada la medianoche hace un rato, en la puerta se escuchan tres claros golpes. El portero abre la puerta y como si de la misma muerte se tratase, de la oscuridad de la calle surge un hombre vestido de riguroso negro y tocado con un sombrero de ala ancha y plumas de color negro.

El hombre frisarà la treintena larga y en su rostro luce un parche que le cubre su ojo izquierdo pero si hay algo que realmente llame la atención de los personajes, es la media sonrisa que luce, sarcástica y aterradora que se asemeja más a la mueca de un lobo que a una auténtica sonrisa. Todo en él indica que es un hombre extremadamente peligroso con el que es mejor no enfrentarse.

Ahora sí, el portero les hace pasar por una puerta que se encuentra a su derecha, donde les están esperando otros dos hombres disfrazados también de monjes franciscanos y que cubren su rostro y su identidad con unas máscaras de esas que con tanta asiduidad lucen en la ciudad de Venecia.

Los dos hombres esperan con paciencia a que todos los congregados se acomoden como buenamente puedan antes de exponerles el negocio. El primero en hablar es un hombre corpulento y un tanto grueso de cabello que habla con autoridad y un tanto de prepotencia:

Mañana mismo ha de desembarcar en el puerto de Cádiz un barco procedente de Nápoles. En él viajan cuatro personas que se dirigirán a Madrid en un carruaje de caballos de color oscuro y sin ningún tipo de emblema ni enseña. Lo cierto es que para algunas personas de bien que amamos esta ciudad, nos sería sumamente incomodo que estos cuatro personajes, extranjeros y herejes para más delito, llegasen con vida.

La verdad es que es una verdadera lástima que en estos tiempos tan aciagos en los que vivimos un carruaje no pueda viajar por nuestra amada España sin ser víctima del asalto de una peligrosa y sanguinaria banda de salteadores sin escrúpulos, no se si me hago entender...

El otro monje enmascarado, el más delgado de los dos, toma el relevo de su compañero, haciéndole callar con un simple ademán, un gesto simple y a la vez autoritario:

El carruaje en cuestión, ira escoltado por al menos cuatro hombres de armas que con toda certeza, son diestros en el uso de la espada. También irán un cochero y su acompañante. Todos deben morir, no puede quedar ningún testigo de lo ocurrido.

Los pasajeros serán despojados de todos sus objetos de valor, para que parezca un asalto común y si os place, podéis repartiros este botín como gustéis.

Si todo se hace como Dios y las espadas mandan, recibiréis por este trabajo veinte escudos de a cuatro, cinco ahora al aceptar el trabajo; los otros quince os estarán esperando en este mismo lugar cuando el asunto este zanjado.

Si los personajes tienen dos dedos de frente, enseguida se darán cuenta de que este trabajo huele a chamusquina. Nadie en su sano juicio paga veinte escudos de a cuatro (800 reales) por cabeza para matar a unos fulanos que a nadie le importan una jiga a menos que... A menos que dichos fulanos sean gente de calidad o no sean tan herejes y extranjeros como dicen las malas lenguas. En cualquier caso, veinte escudos de a cuatro es suficiente dinero como para que unos hidalgos pobres y honrados como los personajes puedan vivir una larga temporada sin apuros y en el fondo, que más darán moros que cristianos.

Todos los congregados a la reunión aceptan de buena gana entrar en el asunto, máxime cuando es trabajo que se promete fácil y muy bien pagado. En cuanto a los personajes, si no aceptan el trabajo porque no es un negocio que les plazca, podrán marcharse sin que medie impedimento alguno. Claro que esa misma noche, los personajes recibirán en sus casas la visita de un par de jaquetones, enviados para silenciarles la boca no sea que les de por darle a la sin hueso con el canto del gallo.

Si por el contrario, todos o parte del grupo aceptase realizar el trabajo, el más grueso de los dos encapuchados les hará entrega de un plano con el más que probable itinerario de los encapuchados y les hará la advertencia de que sería más que deseable que el asunto se solventase lo más lejos posible de Madrid ya que allá en el sur abundan más los bandidos que por estas zonas.

Es entonces, cuando el espadachín de un solo ojo, hablando en un castellano muy malo y con marcado acento francés, sugerirá a los interesados reunirse la siguiente noche o a la próxima a más tardar, en la vecina localidad de Ocaña para una vez allí todos reunidos, trazar un plan conveniente para zanzar lo mas limpiamente el asunto.

Acto tercero: Ocaña, pueblo de buen vino

Si los personajes aceptaron el trabajo, lo adecuado sería que acudiesen a la cita con el siniestro espadachín francés y el resto de matasietes para trazar un plan que les haga un poco más ricos en un visto y no visto.

Cuando los personajes llegan a la cita, observarán que son los últimos en llegar a la única posada de todo el pueblo. El francés les dirigirá una mirada indiferente y con un gesto, les invitará a acercarse y sentarse en una silla. El resto de parroquianos, se mantiene alejado de tanto negociante del acero, no sea que alguno sea de mal beber y se dedique a repartir de lo que negocia.

Finalmente, se acuerda esperar a que el carruaje pase junto a una zona un tanto boscosa al sur de Castilla, a pocos kilómetros de un pequeño pueblo llamado Santa Cruz de Mudela, en la Sierra del Águila.

Acto cuarto: La emboscada al carruaje

Ha pasado una semana desde que los personajes se involucrasen en este asunto y ya se encuentran todos acampados al abrigo de un pequeño bosque junto al que discurre el camino que parece ser que seguirá el carruaje. Si alguno de los personajes intenta conocer o averiguar algo sobre sus compañeros de labor durante el tiempo que pasan junto a ellos, pueden llegar a saber alguna banalidad sobre estos:

- **Antonio Valiente:** Antonio es oriundo de Córdoba y es un tipo simpático e incluso gracioso, aunque tal vez demasiado bocazas. Gusta de alardear de sus gestas allá en Flandes aunque con total seguridad, la única pica que ha visto en su vida es la de la guardia valona que acompaña al rey en sus salidas.
- **Juan Sánchez:** Juan es un aragonés de pura cepa que abandonó su Zaragoza natal para buscarse la vida en la villa. Es un hombre grande y muy fornido, de esos que podrían arrancarte la mandíbula de un sopapo bien dado. Sin embargo, si se le observa con atención, se ve que de valor anda escaso y que tan solo alza su mano contra las tusonas que amanceba y contra niños indefensos.
- **Alonso el Ansias:** Alonso es natural de Madrid y la fanfarronada es tan natural en él como el respirar. Es el arquetipo de valentón de bigote encrespado, de mucho voto a tal y viven dioses, pero que luego no hecha mano a la ropera sin sus compadres para ayudarle.
- **Fermín Rodríguez de Prada:** Fermín es un soldado leonés que frisará los cuarenta años. Sus ojos y sus cicatrices hablan de muchas batallas y muchas reyertas de a tanto la estocada. Lejos ya de sus días de juventud, tan solo el bienestar de su familia le preocupa algo.
- **Andrés Contreras Díaz de Cuellar:** Andrés es un soldado castellano por los cuatro costados. Poco dado a fanfarronear y mas bien reservado con su vida personal, tiene todo el aspecto de conocer bien su oficio.
- **Le Febre:** Este enlutado espadachín no es dado a intimar mucho con el resto de sus compañeros. No es muy hablador, ni siquiera para maldecir abre la boca pero por su forma de comportarse y la elegancia de sus movimientos, debe de ser un espadachín consumado.

Tras un par de días a la espera de acontecimientos, Juan Sánchez, que se encuentra de guardia esa tarde, avisa que un carruaje oscuro escoltado por cuatro jinetes, se acerca a toda velocidad por el camino. Dos de los jinetes cabalgan algunos metros por delante del carruaje mientras que los otros dos lo hacen junto a la parte trasera del carruaje.

El carruaje, de cuatro caballos, tal y como fue descrito, es de madera oscura y no tiene símbolo o escudo alguno que identifique a los que viajan en su interior. Las cortinas del carruaje van cerradas, tanto para salvaguardar la identidad de sus ocupantes como para que el polvo del camino no penetre en el interior.

El plan es sencillo de llevar a cabo y efectivo. Primero una andanada de plomo para los escoltas y el cochero y luego acero para los que sobrevivan. Después, hay que finiquitar el trabajo. Por fin, con la escolta abatida y el carruaje detenido, los

asaltantes se disponen a finalizar este negocio de una vez por todas.

Le Febre, con una de sus pistolas de chispa bien cargada y muy convenientemente amartillada, se dirige pausadamente hasta la pequeña portezuela y la abre. El primero en salir del carruaje es un hombre que frisarà la cincuentena, un tanto corpulento, vestido con un costoso traje que podría costar la friolera de cien reales y con su lustroso cabello blanco peinado al estilo de la moda parisina de la época. El siguiente en salir es un joven de unos veinte años de rostro barbilampino y con su cabello rubio pulcramente peinado. También luce un costoso traje al estilo de la corte del país vecino. La tercera figura que sale del carruaje en una hermosa mujer que rondará la treintena, de cabello oscuro como ala de cuervo, ojos azul profundo y piel marfileña. Por último, tras la mujer, agarrada a su mano, descende una dulce muchachita de unos doce años, también con el cabello negro y los ojos muy azules.

Es de esperar que la sorpresa de los personajes al encontrarse con toda una familia en el carruaje sea mayúscula y que llegada la hora de poner punto y final, las cosas ya no estén tan claras. Ciertamente es que esa gente tiene de española lo mismo que los personajes tienen de turcos puestos a decir pero si estos tienen una pizca de decencia y moral, es más que probable que matar mujeres y niños no sea negocio habitual suyo. Encontrándose los personajes en estos asuntos de la moral, uno de los valentones (Antonio) se armará de valor para hacer una sugerencia:

¡Pardies! Voto a Cristo si no es que la suerte nos ha favorecido. Fíjense vuestras mercedes que dos dulces palomitas hemos encontrado por estos andurriales. No sería de buenos cristianos, digo yo, que tan gentiles damas váyanse al infierno de los herejes sin haber conocido el cielo de los cristianos. Si vuestras mercedes no tienen mayor inconveniente, yo podría perderme un rato con la musasa sica allá junto a los matorrales que como bien dice el refrán, lo que han de comerse los gusanos, que lo disfrutaban antes los cristianos.

Seguramente los personajes tengan algo que objetar con respecto a la “genial” idea de Antonio (ya sea por querer evitar que las mujeres sean afrentadas como para ser los primeros en acariciarlas). En cualquier caso, Andrés Contreras, que se tiene por hombre de honor, no va a permitir que ninguna mujer sea violada o asesinada en su presencia. Juan y Alonso, pronto se pondrán del lado de su buen amigo Antonio, ya que puede que jamás se vean en una de probar tan tierna carne y en tan fino plato. Fermín está poco interesado en forzar a las mujeres y es más que probable que se ponga del lado del buen Andrés. Por otro lado, necesita el dinero con urgencia para no perder la casa en la que vive su familia por unas deudas de juego que ha contraído y por tanto se pondrá de parte de Le Febre cuando este sugiera matarlos a todos, siempre que la muerte de las mujeres sea rápida y misericordiosa. En cuanto a Le Febre, lo mismo le da matarlos a todos ahora que esperar a que los valentones les den lo suyo a las mujeres. Lo único que es menester es que antes o después los cuatro crien malvas.

Acto quinto: El plan del de Monteprieto

Don Luís de la Cueva y Sandoval, antaño conde de Monteprieto, tiene un plan para recuperar lo que el buen rey, la

iglesia y sus enemigos en la corte le han arrebatado. Un par de años atrás, gozaba de riqueza y una más que excelente posición en la corte de los Austrias y sin embargo, sus muchos enemigos, pusieron en su camino a la Santa Inquisición que mandó apresar bajo el cargo de prácticas sodomíticas a cuatro de sus criados y consiguieron arrancar de estos, una confesión en la que aseguraban que había sido su señor quien los había iniciado en tales artes amatorias prohibidas. Tan solo el hecho de ser el poseedor de un título de grande de España le salvó de acabar en la hoguera como aquellos cuatro desgraciados y sin embargo, se vio privado de títulos y posesiones y desterrado a Italia.

No obstante, don Luís de la Cueva tenía múltiples negocios con banqueros genoveses y su inmensa fortuna no se vio mermada en demasía, por lo que a pesar de su desprestigio e incautación de bienes, siguió viviendo entre grandes lujos en un palacio de su propiedad en Nápoles. Hace unos meses, durante una fiesta en el palacio de don Antonio Álvarez de Toledo, duque de Alba y virrey de Nápoles que era por esas fechas, se enteró que ese mismo día había llegado un embajador del zar Miguel III de Rusia para iniciar relaciones diplomáticas con el reino de España.

Entonces vio claro lo que debía hacer para ganarse el favor de su rey. Si el embajador y su familia eran asesinados en territorio español, el zar Miguel seguro que entraría en guerra con España o al menos se aliaría con sus enemigos y con la guerra ya recrudeciéndose en Flandes, seguro que el rey agradecería sobremanera los tercios que tenía pensado levantar en su nombre.

En este loco plan le ayuda un viejo conocido y aliado suyo, cierto secretario de la corte que le debe no pocos favores y conocido de los personajes llamado don Alfonso de Mendoza. Ha sido este quien ha recomendado a los personajes, pensando que este dinero extra les vendría de perlas.

Acto sexto: Un buen atajo de problemas

Si los personajes se decantan por mandar listos de papeles al embajador y a su familia al infierno de los herejes, la partida para ellos acaba aquí. España se encontrará con un grave problema diplomático que el de Olivares solucionará enviando a su vez a un embajador español portando la terrible noticia de que el barco en el que viajaba el embajador y su familia fue asaltado y hundido por piratas berberiscos. Los personajes ganarán el defecto de *Secreto*: Muerte (-6pts) y cobrarán lo prometido al llegar a Madrid.

Si por el contrario los personajes son hombres de honor y castellanos bien nacidos, no permitirán que el embajador y su familia sea asesinada, por lo que tras el consabido choque de toledanas, les quedará por decidir que demonios van a hacer con los herejes.

Nota importante: Es de vital importancia que el siniestro Le Febre salve el pellejo en esta ocasión para realizar otra intentona antes de que todo este perdido.

Ninguno de los cuatro extranjeros habla ni media palabra de castellano pero el embajador habla con fluidez el francés y el resto de la familia es capaz de entender y hacerse entender en este idioma. Así, si alguno de los personajes domina la lengua de los francos, podrá averiguar alguna cosa:

- El hombre responde al nombre de Valentín Ivanov Gregorovich, Marques de Minsk y embajador del rey Miguel III de Rusia.
- Sus acompañantes son su esposa Irina Ivanova y sus hijos Miguel y Anastasia.
- Deben de encontrarse con el valedor del rey de España ya que portan credenciales diplomáticas que han de entregarle antes de poder entrevistarse con el glorioso rey de las Españas y entablar relaciones diplomáticas entre ambos países.

Los personajes deben pensar muy bien que es lo que van a hacer a partir de este instante. Sencillamente no pueden presentarse en la puerta de la mansión del de Olivares escoltando el carruaje del embajador y cubiertos de pies a cabeza con sangre, tanto suya como de sus antiguos y difuntos camaradas, sin que su pequeño papel en esta trama salga a la luz y acaben en un profundo calabozo tras ser sometidos a varios y duros interrogatorios. Tampoco pueden abandonarlos en mitad de la nada pues sería más cristiano si les metiesen una bala entre ceja y ceja que dejarles a merced de bandoleros y demás escoria que vagabundea por estos parajes.

Una buena recomendación sería que le empaquetasen el muerto a algún amigo que tengan, con cierto ascendente en la corte, y que él se las vea con el de Olivares y sus preguntas, alguien que no sepa absolutamente nada del negocio y que pueda negarlo todo con la conciencia tranquila.

Acto séptimo: De regreso a Ocaña

El carruaje, escoltado por los personajes, llega a Ocaña, donde se fraguó todo este asunto que ya desde el principio olía a chamusquina. La noche ha caído de improviso y además, el cielo amenaza con tormenta veraniega, lloviendo con fuerza y calando a los personajes hasta la médula. Así, los personajes no tendrán más remedio que pernoctar en la única posada del pueblo a la espera de que el tiempo mejore con el canto del gallo.

Desde luego, el embajador y su familia no pasan desapercibidos entre los parroquianos congregados en el local y como es normal en un pueblo pequeño, la noticia de unos extranjeros de habla extraña y vestidos como cisnes emperifollados, vuela de boca en boca y pronto se agolpan multitud de vecinos para cotillear. Mientras los personajes se encuentran degustando las mejores viandas que el oro del embajador puede comprar, se escucha un fuerte barullo en el exterior:

*¡¡Favor a la justicia y al rey!! ¡¡Ténganse a fe!!
¡¡Ténganse que yo lo mando!!*

Al grito de los corchetes, la muchedumbre de curiosos apostados a la entrada de la posada se dispersa rápidamente. Con estrépito, la puerta de la posada se abre y entran media docena de hombres fuertemente armados, con las blancas desenvainadas y apuntando en dirección a los personajes.

Tras estos entran el alguacil de Ocaña, un hombre maduro con trazas de soldado viejo y duro que porta dos pistolas al cinto y un hombre de mediana edad y ropajes oscuros de poca calidad que mirará a los personajes con indiferencia, antes de presentarse con extremada cortesía ante el embajador, primero en

castellano y luego en un fluido francés. El alguacil se plantará enfrente de sus hombres, que aún apuntan con sus toledanas y sus pistolas a los personajes y se dirigirá a ellos con voz firme y severa:

En nombre del rey quedan detenidos. Tengan la prudencia de arrojar sus armas al suelo y acompañarnos. No compliquen más su situación.

Los personajes se encuentran ahora ante un dilema. Pueden optar por arrojar sus armas y entregarse, con la esperanza de que en el futuro, una vez el embajador haya aclarado las cosas, los naipes les vengan mejor repartidos o bien pueden optar por combatir y montar en la posada la de san Quintín, lo que en el mejor de los casos les convertirá en prófugos de la justicia, y en el peor en cadáveres.

Si se decantan por la opción de dejarse apresar y no decir ni esta boca es mía, los personajes son conducidos a un sótano acondicionado a modo de celda, en un pequeño edificio con cierto aire eclesiástico. Mientras tanto, el embajador y su familia son conducidos por el hombre elegante (que los personajes han oído presentarse como don Rodrigo Guzmán de Salazar, comendador de Ocaña) hasta su morada para ser alojados allí hasta que puedan disponer de una escolta adecuada a su condición.

Acto octavo: Huida de la prisión

Durante varias horas, los personajes permanecen encerrados en la sucia y hedionda celda, iluminados tan solo por la tenue luz de la luna, que se filtra por el pequeño ventanuco con barrotes. Cuando se encuentran prácticamente amodorrados, el chirrido de una puerta mal engrasada al abrirse les saca de su duermevela. Se escuchan unos pasos que resuenan sobre las frías losas del pasillo y pronto se vislumbra la agónica luz de un candil.

Poco a poco, la luz se hace más intensa, hasta que pronto pueden vislumbrar la figura oscura y siniestra del hombre que porta el candil y esa maligna media sonrisa que tanto le asemeja a un lobo. Se trata de Le Febre que desea despedirse de sus camaradas de armas antes de que estos se conviertan en terratenientes:

Bonjour mes amis.

No es naga personal, tan sogo se trata de negocios. Mon dieu, en vegdad me caéis bien y me gustagia dejagos libres pego os habeis entrometido en asuntos de gente muy podgrosa y me temo que no va a poder ser.

Sin guencores ¿d'accord?

Bien entonces, como decimos en mi país... Je vous vois dans l'enfer.

Tras estas palabras, el espadachín francés se marcha por donde ha venido, dejando a los personajes a solas en la oscuridad de su celda.

Una hora más tarde poco más o menos, un ruido junto a los barrotes del ventanuco les despierta de nuevo. Junto a los barrotes descubren a un hombre joven, de unos veinticinco años que por su aspecto de labriego, parece ser uno de los lugareños. Mediante señas, les indica que se incorporen y se acerquen. Si los personajes hacen lo que les pide, entre susurros se presentará como Pedro Ibáñez y asegura ser uno de los jornaleros que

trabajan las tierras del comendador. También les contará lo que ha escuchado por casualidad y que solo vendrá a confirmar sus mas oscuras sospechas: van a asesinarles.

Escuchadme atentamente pues lo que tengo que deciros es muy importante y arriesgo mi vida tan solo con estar aquí hablando con vosotros. Me temo que os han tendido una trampa y que pretenden enviaros con el hacedor, y lo que es peor, esos mismos tipos que os van a matar también pretenden dar muerte al buen comendador y a sus extraños invitados. La intención de esos bellacos es asesinarlos mientras duermen y acusaros a vosotros de tan deleznable crimen.

Estoy seguro de lo que os estoy contando, yo mismo escuché la conversación que mantenía el alguacil con un espadachín con acento extranjero y este le prometía entregarle a él y a sus hombres una bolsa repleta de escudos de a cuatro si asesinaban al comendador y a sus protegidos. El extranjero dijo que sería fácil culparles a vuestras mercedes del crimen. Solo vosotros podéis evitar tan maligno plan.

Ahora mismo tan solo os custodia un guardia y ya se ha trasegado el solito una botella de vino de la región... Creo que puedo deshacerme de él y abrir la puerta de vuestra celda pero eso es todo lo que puedo hacer, una vez estéis libres, deberéis actuar con rapidez o vuestros amigos serán fiambres.

Si los personajes preguntan a Pedro por que arriesga su vida por gente a la que conoce, se encogerá de hombros y con toda naturalidad dirá:

Soy un hombre de honor, como vuestras mercedes y no hacer nada cuando bien se puede evitar la muerte de buenas gentes no sería cristiano.

Pedro desaparece durante unos quince minutos, antes de reaparecer al otro lado de los barrotes de la celda, con las llaves en la mano. Tras sacarles de la celda, les urge a que recojan sus pertenencias lo mas raudo que les sea posible y que le sigan hasta la villa del comendador. Es de esperar que los personajes quieran ajustar cuentas con el francés y de paso, salvar al embajador y a su familia.

Pedro los conduce sin demora hasta la hermosa villa del comendador de Ocaña, donde todo parece tranquilo y en calma. Sin embargo, el hombre armado que hace guardia en la puerta, confirma que los personajes llegan muy justos de tiempo. Mientras empieza la batalla, Pedro se pone a buen recaudo en las caballerizas y prepara el carruaje para el embajador.

Acto noveno: Asalto a la villa del corregidor

Al amparo de la oscuridad y con las mas aviesas intenciones, Le Febre y los hombres del alguacil han asaltado la mansión del comendador y ahora mismo, mientras los personajes se aprestan al combate, el embajador y el comendador ya se baten por sus vidas.

- **La entrada:** La entrada de esta bonita villa esta decorada con gusto. En las paredes cuelgan bonitos cuadros con motivos campestres y taurinos. Como ya se ha mencionado, hay un hombre de guardia en la puerta, que dará la alarma si ve acercarse a los personajes.

- **El salón:** El salón tiene un par de cómodos sillones y una bonita chimenea. Sobre la mesa descansan tres copas de licor.
- **El comedor:** El comedor es amplio. Tiene una gran mesa de madera de roble en la que al menos podrían comer treinta comensales como poco. Hay una puerta que da acceso a la cocina.
- **La cocina:** Como la mayoría de las cocinas, es una habitación de aspecto sucio, llena de cazuelas de cerámica y utensilios metálicos esparcidos por doquier.
- **La biblioteca:** El regidor tiene que ser un hombre ciertamente culto dada la formidable colección de libros que atesora en su biblioteca. También hay una pequeña mesa y un viejo y raído sillón.
- **Los establos:** Las caballerizas son amplias y se encuentran en muy buen estado. En las caballerizas se pueden encontrar dos carruajes (uno es el del embajador) y seis caballos de monta.
- **La alcoba del corregidor:** Es la habitación más amplia de la villa y dada la extremada calidad de sus invitados, el comendador ha tenido a bien cedérsela al embajador y a su esposa. Cuando los personajes llegan, el embajador se esta batiendo, más mal que bien, con el alguacil de Ocaña mientras que la esposa de este, permanece aterrada en una esquina.
- **La alcoba de los invitados:** Es una habitación grande y decorada con cierto gusto. El regidor es el que reposa aquí, ya que le ha cedido su habitación al embajador. Cuando llegan los personajes, el comendador se bate con el asesino francés y con uno de los hombres del alguacil al mismo tiempo.
- **Las alcobas de los criados:** Son dos habitaciones acondicionadas con dos cómodos camastros y dos viejos arcones en cada una. Cuando llegan los personajes se encuentran a los tres criados del comendador, defendiéndose como mejor saben, de las acometidas de dos de los hombres del alguacil. Un cuarto criado yace en el suelo mientras la vida se le escapa por las entrañas.
- **Las alcobas del servicio:** Son tres habitaciones muy similares. La primera se ha acondicionado para que pueda descansar en ella el hijo mayor del comendador (muy bien acompañado por una joven y bonita sirvienta). La segunda ha sido acondicionada para que duerman en ella la hija menor del embajador y una de las sirvientas para lo que necesite y en la tercera, las cuatro sirvientas restantes descansan como pueden. Cuando llegan los personajes, el hijo del embajador se bate con cierta soltura contra uno de los hombres del alguacil y en la tercera, otro de estos truhanes retiene a la hija menor del embajador y a las otras cinco doncellas.

Si todo sale bien, los personajes salvaran la vida del embajador y de su familia sin que estos sufran demasiado daño. En cuanto al comendador, lo mas probable es que el asesino francés lo deje listo de papeles antes de huir cuando las cosas se tuerzan.

Acto décimo: Regreso a Madrid

El embajador sentirá curiosidad por saber como supieron que los iban a asesinar y cuando le relaten el generoso acto del jornalero, el embajador le recompensará con un costoso collar de oro (de un valor aproximado de 4.000 reales).

Con la ayuda de Pedro, los personajes ensillan los caballos y la comitiva parte para Madrid al amparo de la oscuridad. Tan raudos como les es posible y parando tan solo el tiempo necesario consiguen llegar sin más demora ni contratiempos a Madrid.

Si los personajes tienen la precaución de endosarle el muerto a una tercera persona (un amigo bien situado en la corte o quizás algún noble que les deba un favor) y desaparecen de la vida pública durante un tiempo puede que salgan bien librado de este feo asunto. Durante toda la noche, el personaje (o PNJ) noble tendrá que dar muchas explicaciones ante el de Olivares, bastante enfadado por ser molestado a tan intempestivas horas.

Al día siguiente, el personaje (o PNJ) noble, acompañado por el de Olivares, por el embajador y por la familia de este, todos con sus mejores galas, serán recibidos en audiencia por el buen rey Felipe IV y su augusta esposa francesa. El embajador, en un pulcro francés, relatará las peripecias acaecidas durante tan arduo viaje, eso sí, omitiendo rebelar ningún detalle que perjudique a sus salvadores y describiéndoles tan solo como unos héroes anónimos ejemplo del coraje, honor y entereza que caracteriza al pueblo español.

El feo asunto de Ocaña será tapado con mucha rapidez y silenciosamente, designando en breve tiempo un nuevo corregidor, un pisaverde de palacio que responde al nombre de Fadrique Díaz de Talavera y sustituyendo a los corchetes caídos por otros, que soldados hambrientos nunca faltaron en la España de los Austrias.

Finalmente, me temo que esta es una de esas historias en las que los personajes tan solo obtienen como recompensa alguna que otra cuchillada y la satisfacción de no haber contraído el mal de la sogá. También se habrán granjeado la enemistad de dos poderosos hombres de recursos amén de un espadachín francés que se la tiene jurada y que no tardará en cobrarse venganza.

En cuanto al personaje (o PNJ) noble, su breve aunque público papel en este turbio asunto, hará que gane cierta notoriedad en la corte y que le inviten a fiestas a las que antes no era invitado, ganando la ventaja de *Buena reputación: Corte* (2ptos). Por otra parte, el de Olivares le comentará durante una de esas fiestas que su historia de cómo llegaron hasta su puerta por “casualidad” es una cagarruta y que no se cree ni media palabra. Sin embargo, si el personaje le pudiese decir uno o dos nombres, para empezar a tirar del hilo, lo tomaría como un favor personal, ganando el personaje la ventaja de *Favor* (3ptos).

Acto onceavo: Recompensa

- 1 Punto de experiencia por participar.
- 2 Puntos de experiencia si ayudan al embajador a salir bien librado de este embrollo.
- 1 Punto de experiencia por no huir de Ocaña sin el embajador y su familia.
- 1 Punto de experiencia a quien aporte buenas ideas y soluciones ingeniosas que ayuden a avanzar.

Acto duodécimo: Galería de personajes

Le Febre

Un Jaque muy pero que muy peligroso...

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12.
- **Armas:** Ropera 16/11 (+3), Daga de guardamano 15/10 (+1), Pistola 14.
- **Armadura:** Sombrero (1) Camisa acolchada (1) Guantes (1) Botas (1) Coletos (2).
- **Habilidades:** *Cabalar* 14, *Curar* 10, *Liderazgo* 10, *Maña* 13, *Sigilo* 14, *Táctica* 10, *Callejeo* 10, *Fingir* 09, *Idioma: Castellano* 11, *Habla de germania* 09.
- **Ventajas:** *Espadachín* (3p), *Iniciativa* (3p), *Aliado: Noble patrón* (6p)
- **Desventajas:** *Sanguinario* (-2p), *Defecto físico: Tuerto* (-3p).
- **Maniobras de esgrima:** Entrenamiento con la mano torpe III (3p), Trabar (3p), Parada instintiva (3p), Tajo de barrido (3p), Aumentar numero de paradas II (2p), Finta (3), Respuesta (3p), A fondo (1p)

Valentones

De los que matan de boquilla...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 09
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12.
- **Armas:** Ropera 12/08 (+2).
- **Armadura:** Sombrero (1p) Botas (1p) Coletos de cuero (2p).
- **Habilidades:** *Callejeo* 12, *Habla de germania* 08, *Intimidación* 10.

Andrés Contreras Díaz de Cuellar

Soldado castellano por los cuatro costados...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12.
- **Armas:** Ropera 14/09 (+2), Capa 13, Pistola 13.
- **Armadura:** Sombrero (1) Camisa acolchada (1) Guantes (1) Botas (1) Coletos (2)
- **Habilidades:** *Cabalar* 12, *Curar* 09, *Liderazgo* 11, *Maña* 11, *Sigilo* 12, *Táctica* 08, *Intimidación* 11.
- **Ventajas:** *Cargo: Soldado* (1p), *Espadachín* (3p)
- **Desventajas:** *Honor* (-2p), *Pecadillos* (-1p).

- **Maniobras de esgrima:** Trabar con capa (1p), A fondo (1p), Aumentar número de paradas II (2p), Incremento de daño I (2p).

Fermín Rodríguez de Prada

Soldado viejo y castizo...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 09
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12.
- **Armas:** Ropera 14/09 (+2), Pistola 13.
- **Armadura:** Sombrero (1) Camisa acolchada (1) Guantes (1) Botas (1) Coletos (2)
- **Habilidades:** *Cabalar* 12, *Curar* 09, *Liderazgo* 11, *Maña* 11, *Sigilo* 12, *Táctica* 08, *Intimidación* 11.
- **Ventajas:** *Cargo: Soldado* (1p), *Espadachín* (3p)
- **Desventajas:** *Pecadillos: Tozudez* (-1p), *Avaricioso* (-2p).
- **Maniobras de esgrima:** Ataque rápido (2p), A fondo (1p), Parada instintiva (3p), Aumentar número de paradas II (2p).

Ramón Jiménez Sigüenza

El corrupto alguacil de Ocaña...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 09
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12.
- **Armas:** Ropera 14/09 (+3), Pistola 13.
- **Armadura:** Sombrero (1) Camisa acolchada (1) Guantes (1) Botas (1) Coletos (2)
- **Habilidades:** *Cabalar* 12, *Curar* 09, *Liderazgo* 11, *Maña* 11, *Sigilo* 12, *Táctica* 08, *Intimidación* 11.
- **Ventajas:** *Ambidextro* (2p), *Espadachín* (3p), *Resistencia física* (1p).

- **Desventajas:** *Borracho* (-3p), *Edad* (-3p).

- **Maniobras de esgrima:** Esgrima con espada y daga (3p), Incremento de daño I (2p), Aumentar número de paradas I (1p), A fondo (1p).

Corchetes

La gura...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 09
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11.
- **Armas:** Ropera 12/08 (+2), Pistola 10.
- **Armadura:** Sombrero (1p) Botas (1p) Coletos de cuero (2p).
- **Habilidades:** *Cabalar* 12, *Curar* 08, *Sigilo* 11, *Callejeo* 10.
- **Ventajas:** *Cargo: Corchete* (1p).

Don Rodrigo Guzmán de Salazar

El pobre corregidor de Ocaña...

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 13.
- **Armas:** Ropera 11/07 (+3), Pistola 11.
- **Armadura:** No.
- **Habilidades:** *Charlatanería* 13, *Detectar mentiras* 13, *Etiqueta* 13, *Diplomacia* 15, *Seducción* 12, *Venenos* 11, *Idioma: Italiano* 11.
- **Ventajas:** *Riqueza* (3p), *Cargo: Corregidor* (3p), *Letrado* (2p).
- **Desventajas:** *Pecadillos: lujurioso* (-3p), *Pecadillos: Glotonería* (1p).

