

Los dos ingleses

Por Pedro J. Ramos, escritor mercenario

Breve aventura para El Juego de Rol del Capitán Alatríste preparada para un grupo de 4 ó 5 personajes de cualquier escalafón social siempre que sepan defenderse en liza, sea dejando chirlos en la cara como los valentones o haciendo llover agua de Toledo como la soldadesca. Es, requisito indispensable, eso sí, que todos ellos se encuentren en cierta aciaga noche de 1623 durmiendo bajo el techo de Álvaro de la Marca, Conde de Guadalmedina, pues va a ser él el que repartirá las cartas en esta ocasión.

Se dice en los mentideros...

- Que ni en la cárcel puede un hidalgo estar tranquilo, pues cuentan que llegó no ha mucho un soldado, perro viejo él, que llevó a Bartolo Cagafuego, jayán de tan nefasto lugar, a pensar que podía amedrentarle como a los demás jaques, pero que se impuso rápidamente plantando un filoso en la garganta del Cagafuego, por lo que no le quedó a éste no le quedó otra que reconocer el derecho del nuevo a no ser molestado. Dicen, además, que ese viejo soldado es dado por muchos como capitán, y que se llama Batiste o Triste o algún nombre igual de vulgar.
- Que el pasado día un *hidealgo* quiso dar perro muerto a una tusona y que se llevó más bien un buen rebenque, ya que no contaba con que el trainel tuviera hígados y le hundiera una daga por la espalda. Quién se iba a imaginar que tan joven mozo, de nombre Ramón ya que lo preguntan vuestas mercedes, enfilaba ya un buen camino como punteador...
- Que son noches extrañas para caminar por la Villa, puesto que todo tipo de hombres con arrestos, de esos que te hunden una cuarta de acero lo mismo que te desean buena noche, rondan aquí y allá, buscando la muerte de otro o, si se descuidan, la suya propia. Se dice, incluso, que muestran especial interés en la embajada inglesa, más conocida como la Casa de las Siete Chimeneas...

Introducción: La historia de los dos ingleses

“—Dice el caballero —tradujo Buckingham de mala gana, en su imperfecto español— que no importa quién seáis y cuál sea vuestro oficio, pero que vuestra merced obró con nobleza al no permitir que lo asesinaran como un perro, a traición... Dice que a pesar de todo se considera en deuda con vos y desea que lo sepáis.. Dice —y en este punto el traductor dudó un momento y cambió una mirada de preocupación con Guadalmedina antes de proseguir— que mañana toda la Europa sabrá que el hijo y heredero del rey Jacobo de Inglaterra está en Madrid con la única escolta y compañía de su amigo el marqués de Buckingham... y que, aunque por razones de Estado resulte

imposible publicar lo ocurrido esta noche, él, Carlos, príncipe de Gales, futuro rey de Inglaterra, Escocia e Irlanda, no olvidará nunca que un hombre llamado Diego Alatríste pudo asesinarlo, y no quiso.

Arturo Pérez-Reverte, *El Capitán Alatríste*

La presente aventura es, sin duda, especial. En ella, los PJs van a ser partícipes de uno de los eventos clave de la primera novela del Capitán Alatríste, concretamente del célebre asunto de los dos ingleses. Si el Narrador no ha tenido aún la oportunidad de leer dicha novela, se le conmina a hacerlo ipso facto, so pena de desvelarle gran parte de la trama en las siguientes páginas si es que no deja del leer, asunto sobre el que ya sólo pesará su propia responsabilidad.

Advertencia hecha, sólo nos quedan los hechos. Como bien se narra en dicho libro, Carlos Estuardo ha tenido a bien pasearse por Madrid en compañía de su buen amigo Jorge Villiers, marqués de Buckingham, para poder cortejar a la hermana de este nuestro rey llamado Felipe IV. Pero como quiera que no hay secreto que se mantenga en esta España decaída, son varios los interesados en que estos dos herejes no lleguen a su destino, la embajada inglesa en la casa de las Siete Chimeneas. Para ello fueron contratados dos excelentes espadachines, el italiano Gualterio Malatesta y el capitán Alatríste, pero a última hora éste decidió que el asunto no le convenía, puesto que el tal Jorge Villiers demostró que le importaba más el pellejo del Estuardo que el suyo propio y, en tales asuntos como los que se debatían allí, eso eran hígados.

Así las cosas, Alatríste huyó en compañía de los dos ingleses hasta la casa palacio de Álvaro Luis Gonzaga de la Marca y Álvarez de Sidonia, conde de Guadalmedina y uno de los hombres que repartían fortuna o desgracia con sus meras palabras. Alatríste y él compartían un pasado en común y, a su manera, tenían una amistad. En conclusión, aquélla noche Alatríste (aún ignorante de la identidad de sus acompañantes) se presenta en la casa del Conde de Guadalmedina para pedirle ayuda y éste, que sí los conoce y bien, no le queda otra que reunir a un puñado de hombres para escoltar desde su casa a las Siete Chimeneas a los dos ingleses, aunque en ello les vaya el pellejo.

Y, por unas u otras, son los Pjs quienes se encuentran esa noche en casa de Guadalmedina y quienes van a desenfundar la toledana para proteger herejes. ¡Qué cosas más extrañas se hacen en esta España agonizante!

Reunión con Guadalmedina

Los criados de la casa palacio del conde despertarán a los PJs en sus aposentos con cortesía (si son hidalgos; si son sirvientes de Guadalmedina como ellos lo harán de malos modos y azuzándoles, que su señor tiene prisa y poca guasa esta noche). A cada uno de ellos le pedirá que se vistan y se reúnan con el conde abajo, en su salita. No se darán más explicaciones.

Los PJs deben decidir cómo se visten y qué llevan a la salita. Después de que Álvaro de la Marca les explique cómo está

el percal deberán salir como flechas, por lo que sólo podrán volver a sus aposentos a coger alguna minucia, como puede ser una daga o una pistola, no para ponerse el colete, calzarse unas nuevas botas, etcétera.

La salita en la que aguarda Guadalmedina es la misma en la que recibió a Alatríste hace un rato, una pequeña habitación decorada con tapices flamencos, con una mesa forrada de terciopelo verde. Antes de llegar a la habitación lo más probable es que los PJs pasen junto a los tres nuevos invitados del conde (Alatríste, Carlos y Buckingham), los cuales tienen claramente aspecto de haber salido de un lance. Aquéllos más perspicaces (es decir, los que superen una tirada de Espíritu) serán capaces de ver que dos de ellos parecen extranjeros y, además, de alta cuna.

Ya en la mentada salita Álvaro de la Marca les espera apurando un vaso de aguardiente. Si los PJs son una mezcla de amigos y criados de Guadalmedina, serán los amigos quienes pasen primero y reciban la petición de éste, haciendo pasar luego a los criados y ordenándoles que se preparen para el negocio. A los amigos les pedirá disculpas por despertarlos y les explicará el peliagudo asunto, desvelando la presencia e identidad de los dos ingleses y que mientras se dirigían hacia aquí fueron asaltados por diversos jaques, explicándoles también que si no fuera por ayuda del tercer invitado de la entrada, el soldado viejo (Alatríste, que igual algún PJ lo conoce) habrían tenido que encargar misas, y ya se sabe lo difícil que es hacer eso para unos herejes. Por suerte, los ingleses se encuentran más o menos con el pellejo intacto, pero deben llegar esta misma noche a la casa de las Siete Chimeneas o estallará el escándalo.

Álvaro de la Marca es sincero: teme que esos jaques no sean los únicos y haya más esperándoles para presentarles sus filosas a los ingleses. Cualquier PJ con la habilidad de *Diplomacia* es consciente de lo peliagudo que es el asunto y que estos dos herejes tienen que llegar a la casa del embajador lo antes posible. Por ello, el conde de Guadalmedina les pide que le acompañen esta noche para escoltar a los dos viajeros de la Pérfida Albión hasta su destino. La idea es salir ya mismo, y el tal Alatríste se quedará esa noche en la casa, para reponerse y no remover aún más el asunto. Esto será cosa de los PJs y los criados de Guadalmedina.

Una vez los PJs acepten el encargo (la verdad, no les queda otra) Álvaro de la Marca les pedirá que suban a sus habitaciones a por lo que necesiten y que se reúnan en cuanto puedan con los ingleses y él mismo en la entrada. Al despedirles, entrará en la habitación Diego Alatríste y Tenorio, para concluir su charla con Guadalmedina y su papel en esta historia.

Y ya sólo queda que los PJs hagan lo que se espera de ellos y se reúnan con los ingleses. Si además hay algún doctor en el grupo o alguien que maneje bien la habilidad de *Curar*, quizás quiera ayudar a Carlos Estuardo con su brazo herido, poniéndolo en cabestrillo y demás labores del oficio. Hecho esto, el conde de Guadalmedina aparecerá, con su colete puesto y sus pistolas cargadas, dispuesto para zanjar el asunto de los dos ingleses.

Álvaro Luis Gonzaga de la Marca *Conde de Guadalmedina*

Para ver su historial y estadísticas consúltense la página 203 del manual básico del *Juego de Rol del Capitán Alatríste*. En cuanto a su vestimenta, el conde luce unas botas, sombrero y guantes de excelente manufactura, así como una fina camisa acompañada de un colete de cuero y una gruesa capa. Está

armado con dos pistolas cargadas, una buena cantidad de munición y una ropera de buena calidad.

Carlos, príncipe de Gales *Futuro rey de Inglaterra, Escocia e Irlanda*

Con 23 años, Carlos es el más joven de “los dos ingleses”. Es el segundo hijo de Jacobo I, muy comprometido con la Iglesia de Inglaterra y de tendencias monárquicas. Ha venido a España para llevarse a su dama y está convencido de lograr su meta, tanto que Jorge tiene que velar por su bienestar de forma casi constante. No se proporcionan sus estadísticas de juego, ya que su función no es convertirse en otro personaje que suponga una carga para el Narrador, sino en una herramienta de la narración. Carlos está en la partida para meter la pata, sufrir heridas y hacérselo pasar mal a los PJs. Si el Narrador estima que los PJs han errado totalmente en un momento de la trama, puede decidir que Carlos es herido o incluso muerto, pero eso alterará la trama histórica real y la trama de la saga de Alatríste. Lo mismo ocurre con el Marqués de Buckingham y con Guadalmedina.

Jorge Villiers *Marqués de Buckingham*

A sus 32 años, este político inglés de Brooksby ha visto de todo. Desde su llegada a la corte inglesa en 1614 se convirtió en el favorito de Jacobo I Estuardo, quien le nombró su secretario privado, le dio el título de sir y marqués (si bien pronto será convertido en duque). Jorge es astuto y será la mano en la sombra que dirigirá en Inglaterra en un futuro próximo. No se proporcionan sus estadísticas de juego: como Carlos Estuardo, su función es estar allí, meter la pata, sufrir heridas y hacérselo pasar mal a los PJs. Valga aquí lo dicho para el futuro rey.

Las Calles de Madrid

Estén orgullosos de la misión encomendada o no, eso poco importa, ahora lo que deben hacer nuestros aguerridos PJs es terciar en el negocio lo mejor que puedan. Antes de salir de la casa de Guadalmedina, el propio conde mostrará a los presentes un mapa de la Villa, pretendiendo aclarar el trayecto. Álvaro de la Marca señalará su propiedad, sita en la calle Alcalá, mostrando la ruta más corta hasta la Casa de las Siete Chimeneas, que consiste en subir por la calle Barquillo y luego girar a la izquierda, para encontrar la susodicha mansión de los herejes. El Conde piensa que, puestos a tender una celada, se la tenderían por ese lado, así que deberán dar un rodeo.

La idea de Guadalmedina es que, con hígados (cojones, que dirían algunos), es atravesar la calle Alcalá, subir por Prado Recoletos Agustinos, girar a la izquierda para atravesar Escorial Alta, subir Barquillo y girar en San Lucas para llegar a la Plaza de Serrano Zapata, bajar por Santa Bárbara, alcanzar Soldado y recorrerla entera hasta las Siete Chimeneas. Es largo, sí, pero también lo es la vida y de ésta nadie se apea. Así que nada, si nadie tiene nada que objetar (y si los PJs tienen dos dedos de frente o superan una tirada de *Etiqueta*, saben que no hay que responderle al señorito cuando se pone así) pues a salir a la intemperie y liquidar el asunto de una vez por todas.

No todo es tan fácil...

Cuando uno anda escaso de amigos y de planificación, como bien sabe nuestro querido Narrador, no son pocos los que desean que los ingleses no lleguen a su objetivo. A estas alturas, cierto italiano que gusta de silbar una tonadilla insidiosa ya habrá reportado su fracaso a quienes alquilaron su acero y éstos, coléricos, bien pueden haber puesto en marcha su plan alternativo, un plan consistente en un grupo de valentones de buena fama y una gura comprada y de baja catadura moral. A lo largo de su trayecto, los PJs y sus acompañantes se las verán con esas y con alguna otra sorpresa que el azar les tiene preparados. Por ello, a continuación describimos el trayecto calle a calle.

Es interesante que, si el Narrador se siente con ánimo, se esmere en describir la noche de la Villa y Corte: las tusonas que les miran invitándoles a perderse un rato, el “lodo” que recorre la ciudad a estas horas, los valentones que buscan una ocasión para enfrentarse a ellos y aliviarles de la bolsa e incluso algún animal callejero que hace que los ingleses se sobresalten. La tensión es un buen elemento narrativo, y en una historia como ésta puede utilizarse para que todos los jugadores se diviertan.

La calle Alcalá

No hay duda de que la travesía comenzará con los ingleses, Guadamedina y los propios PJs tensos, así que no podría venirles mal una tirada de *Espíritu* para tranquilizarse, cosa que sólo ocurrirá si no superan la tirada, ya que si lo hacen verán que cierta inquietud, nada corriente para esas horas, reina en el convento de las Carmelitas Descalzas. Si alguien decide acercarse un poco más a ver qué ocurre (cosa que será vista con desaprobación por Guadamedina, que ya tiene bastante con lo suyo) podrá apreciar claramente que varias personas le observan desde dentro del convento, incluso con otra tirada de *Espíritu* podrá oír claramente la voz de al menos dos hombres, una de ellas con acento italiano¹³.

Si el PJ en cuestión aún decide ir un paso más allá y llamar a la puerta del convento deberá esperar un breve lapso de tiempo hasta que le abra la puerta una monja que, balbuceante, tratará de quitarse de encima al inoportuno hidalgo (una tirada fácil de *Fingir* permitirá adivinar este punto, ya que la mujer no es muy hábil mintiendo, ya se sabe “No, no hay ningún hombre aquí, de verdad que no sé a qué se refiere, sólo somos unas servidoras de Cristo...”, etc.). Si el PJ decide ser aún más insistente¹⁴ acabará por apartar a la monja una figura vestida con el negro hábito del Santo Oficio que le despachará de malos modos. Si aún así el PJ se pone insistente, el inquisidor le explicará que está interrumpiendo una investigación del Santo Oficio, y que si persiste en su insistencia bien puede ser porque quiera *conversar* con él en persona... Si pese a esto el PJ sigue insistiendo, se intenta introducir en el convento o lo que sea, bien merece que una vez dentro Malatesta le hunda una cuarta de acero en el pecho mientras sus compañeros se dedican a cosas más constructivas.

¹³ El italiano es, como ya adivinará el lector, Gualterio Malatesta, que aún está tratando de explicarse ante cierto enemigo de la causa de los herejes, el mismo personaje que ha puesto a un buen grupo de jaques en búsqueda de los PJs (N. del A.).

¹⁴ Vive Dios que hay personas insistentes, pardiez (N. del A.).

En Recoletos

Ya algo más tranquilos, los PJs suben por esta amplia calle tranquilamente, pasando junto a la Huerta de Juan Fernández, lugar popular por ser un sitio adecuado para duelos y lances diversos. En éstas, los PJs verán como dos hombres se apean del muro de la Huerta cayendo a la calle y sacudiéndose las vestiduras. Los dos hombres van bien vestidos y lucen sendas ropas y, al ver la comitiva de los PJs, se ven sobresaltados.

Roberto Gión es poco más que un mozalbete, un pisaverdes de la corte que se enfrentó a Luis Moscoso y Toledo, otro que tal baila, por el amor de una bella joven de la Corte, Itziar de Motrico (a la que quizás los PJs o los jugadores conozcan de la aventura del manual *Un asunto de honor*). Como quiera que estas cosas en manos de insolentes siempre acaban pasando a las toledanas, Gión decidió que era mejor que otro protegiera su honor, por lo que buscó a un buen duelista y con experiencia, un vascuence de nombre Idiákez. Hace escasos minutos Idiákez y Luis Moscoso y Toledo se las vieron, resolviéndose el asunto en que éste se quedó con el acero de aquél entre pecho y espalda.

Así pues, con el asunto liquidado, Gión e Idiákez lo que desean es marcharse cada uno por su lado y todos tan tranquilos, pero parece ser que la llegada de los PJs les ha torcido el asunto. Al principio pensarán que se trata de la gura, pero tras verlos un poco más respirarán aliviados y Gión los mirará con indiferencia, tomándolos por valentones de esos que no se atreven a desenvainar un arma. El gesto será apreciado por Carlos Estuardo, que bufará como indignado por ver con qué bárbaros ha sido criada su amada. Esto, sin duda, indignará a Gión que, crecido por la resolución del lance con su rival por el amor de la Motrico, hará algún comentario mordaz para azuzar al inglés.

De los PJs depende que la cosa no acabe en duelo. Si tienen buenas palabras y saben entender con Gión (Idiákez, después de todo, está de paso y aunque no tiene ganas de batirse gratis, lo hará si el pisaverdes se lo ordena) el asunto no pasará a mayores, pero si la cosa no se aclara los PJs pueden acabar teniendo que escoger a uno de ellos para enfrentarse en duelo (Carlos está herido y a Guadamedina no le hace gracia que Buckinham también salga mal parado).

Roberto Gión

Más dado a usar la bolsa que la espada

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Habilidades:** *Cabalar* 13, *Charlatanería* 12, *Detectar Mentiras* 11, *Diplomacia* 11, *Esgrima* 11, *Etiqueta* 12, *Fingir* 10, *Latines* 11, *Seducción* 12, *Venenos* 11.
- **Armas:** ropera (daño +2, parada 8).
- **Armadura:** sombrero (1), ropa normal (0), guantes de cuero (1), botas (1).
- **Ventajas:** *Noble* (1), *Amigo* (su hermano, no presente en esta historia pero proclive a vengarse si le dan matarile al buen Roberto, 4)
- **Desventajas:** *Pecadillos* (*Lujurioso*, 3), *Secreto* (2).

Idiákez

Duelista

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Armas:** ropera (daño +3, parada 10).
- **Armadura:** sombrero (1), camisa acolchada (1), guantes de cuero (1), botas (1), capa (1).
- **Maniobras de esgrima:** Desenvainar (2), Aumentar el número de paradas (2), Incremento de daño (1 nivel), Finta (3).
- **Habilidades:** *Cabalar 12, Callejear 11, Capa 13, Cultura Local 12, Detectar Mentiras, Esgrima 15, Fingir 10, Juegos de Azar 10, Intimidación 12, Recursos 12, Seducción 10.*
- **Ventajas:** *Espadachín (3), Clases de Esgrima (2).*
- **Desventajas:** *Edad (3), Impulsivo (2)*

La Plaza de Serrano Zapata

Superado el escollo anterior el grupo podrá subir Barquillo y girar en San Lucas hasta la Plaza de Serrano Zapata sin sospechar la que se les viene encima. Cuando están cerca de la esquina que lleva a la Plaza, aparece ante ellos la tambaleante figura de un borracho, que se acerca a uno de los PJs. Éste puede hacer una tirada de *Fingir* para darse cuenta que, pese a que el presunto amante de Baco ha bebido, está fingiendo estar más ebrio de lo que parece. Si supera la tirada tendrá además el beneficio de poder actuar cuando, segundos después y con el “borracho” todavía pegado al cuerpo, aparezca la ronda.

Ésta es, efectivamente, la ronda que Bocanegra y Alquézar han pagado bien para cerciorarse de que los PJs no cumplen con su objetivo. Ellos son los que (de forma discreta, por supuesto) han cogido a un villano escaso de contante y le han hecho fingirse borracho, limitándose a esperar por esta zona a ver si aparecían los PJs. Su plan es sencillo, ya que ahora aparecen ellos, ven al presunto ebrio que parece estar siendo robado por los PJs y los extranjeros y hala, no queda sino arrestarlos al grito de ¡Justicia al Rey!

Tanto da si los PJs se dan cuenta de que están en medio de una celada, porque no les quedará otra que enfrentarse a la gura o huir corriendo cuanto puedan. Como quiera que el señorito Carlos Estuardo está un tanto magullado, será más bien una carga que obligará a los PJs a tirar de ingenio para salvar la situación. Desde buscar una Iglesia donde llamarse a Sagrado (lo cuál les demoraría indefinidamente), hasta intentar dejar fuera de combate a sus adversarios (¿o están pensando en matar a los agentes del Rey, con lo mal visto que está eso hoy día?), pasando por supuesto por callejear lo más posible tratando de dar esquinazo a la ronda. Sea como sea, si los PJs y sus acompañantes burlan a la gura, éstos no olvidarán sus caras, pudiendo aparecer en posteriores historias para ajustar cuentas con ellos.

La ronda aguada

Cuatro corchetes y un alguacil igual de incompetente

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Pistola (daño +1), ropera (daño +2, parada 9).
- **Armadura:** camisa acolchada (1), botas (1).
- **Habilidades:** *Armas de Fuego 11, Charlatanería 9, Detectar mentiras 10, Esgrima 14, Fingir 9, Intimidación 12, Habla de germania 10, Leyes 9, Recursos 9, Sigilo 13. El alguacil, además, tiene Liderazgo 10.*
- **Ventajas:** *Cargo (1 los corchetes, 2, el alguacil).*
- **Desventajas:** *Intolerante (1 los corchetes, 2 el alguacil).*

Celada en Soldado

Si los PJs piensan que hasta ahora se han jugado el pellejo, no les queda nada. Cuando pasen por la calle Valgamedios rumbo a Soldado podrán hacer una tirada *Muy Difícil* de Espíritu para percibirse que hay un par de figuras escondidas un poco más allá. Conforme bajen y atraviesen la calle Santamaría del Arco otros dos valentones se moverán, viendo alejarse a los PJs. Cuando tengan sus espaldas bien a tiro, dispararán las pistolas que tenían preparadas para la ocasión.

Es posible que antes de que eso ocurra los PJs aligeren el paso o se enfrenten a los enemigos que hayan descubierto. Si esto ocurre tampoco pasa nada, puesto que en San Marcos aguardan otros cuatro valentones dispuestos a unirse a la refriega y, si pueden, hacer que tanto los herejes como Guadamedina como los propios PJs encarguen misas.

Los valentones (8 en total)

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Armas:** ropera (daño +2, parada 9), cuchillo (daño+0, parada 7), pistola (daño +1).
- **Armadura:** sombrero (1), colete de cuero (2), botas (1), herreruero (2).
- **Habilidades:** *Armas Cortas 11, Armas de Fuego 11, Comerciar 10, Esgrima 13, Habla de Germania 10, Intimidar 12, Juegos de Azar 9, Lanzar Cuchillo 11, Sigilo 11.*
- **Ventajas:** *Iniciativa.*
- **Desventajas:** *Avaricioso o Borracho, según el caso (3).*

Conclusión junto al Palacio del conde de Bristol

Con el olor a pólvora aún en el aire y quizás alguna que otra gota de sangre derramada por las ropas, los PJs y sus

acompañantes alcanzarán la calle de las Siete Chimeneas. Se encontrarán todos ellos con que el conde de Bristol está aguardando su llegada y rápidamente les permitirá entrar. Ya cobijados en las Siete Chimeneas, los PJs pueden respirar tranquilos...¿O no?

Cualquiera que supere una tirada de Espíritu podrá ver claramente cómo un carromato parece observarles desde el otro lado de la calle. Dicho carromato no luce emblema alguno y cuando los PJs reparen en él se pondrá en marcha sin más. Sin embargo, los PJs tendrán la seguridad de que por el acto de valentía de una noche se han ganado un enemigo de por vida.

Complicando la historia

Ya con los herejes en la Casa de las Siete Chimeneas, los PJs pueden respirar tranquilos...¿O no? Si el Narrador desea darle un poco más de vida a la historia que aquí se cuenta, bien puede hacer que, justo al entrar en la casa, Carlos se palpe el cuerpo, mire a Buckingham e intercambie unas palabras con él. Segundos después, Buckingham se acercará a los PJs y les dirá con su mal español:

“Caballeros, mi acompañante agradece su colaboración en este asunto, pero hay algo que le perturba. Anoche él y yo nos alojamos con unos compatriotas en una venta en el camino, y según parece —y en ese momento Buckingham mira réprobamente a su señor— tuvo la desgracia de extraviar un presente para la dama a la que espera ver mañana mismo. Él quiere saber si podría abusar un poco más de sus buenos servicios y que vuestros viajeros viajaran raudos a la Venta del Santo Cristo, y traigan aquí dicho presente, un precioso pañuelo azul de fina seda”.

Si los PJs aceptan el encargo (¿qué otra opción les queda?), Buckingham les desea la mejor de las suertes y les dice el camino que siguieron para venir desde la Venta del Santo Cristo. Ahora los PJs sólo deberán procurarse unos caballos, espolearlos como jamás antes lo habían hecho, y volver con el pañuelo de marras. Parece fácil, ¿No es así?

Pues no. Como recordará el lector, en el suplemento *Las aventuras del Capitán Alatríste* se describe esta venta dentro de la aventura *La conjura inglesa* y es un lugar de todo menos

tranquilo. Además de un viaje completamente contra el tiempo, los PJs pueden sufrir todo tipo de problemas (nuevos jaques enviados por los enemigos de los ingleses, alguno de los inquilinos de la venta que involucre a los PJs en su vida, que el propio pañuelo se manche) que conviertan este pequeño encargo en algo tan complicado como ir desde la calle Alcalá hasta las Siete Chimeneas...

Conclusión

Y así, con mayor o menor dificultad, los ingleses dormirán en la casa de las Siete Chimeneas, Carlos de Inglaterra verá a su amada al día siguiente y todo el pueblo español se sentirá conmovido por tan bella historia de amor. En cuanto a cierto lance en el teatro y cierta conjura inglesa, no es cosa que ataña a nuestros PJs..., por el momento. Que cuando uno comparte enemigos, es fácil acabar aliándose con quién menos uno se lo espera, y los PJs que jueguen esta partida corta pueden servir para reforzar el grupo de *La conjura inglesa* si fuese menester, que ya se sabe que en esta nuestra Villa y Corte, de lo que uno nunca anda sobrado es de amigos dispuestos a empuñar la toledana.

Recompensas

- Cada PJ que sobreviva a la aventura bien merece 1 PX.
- Además, cada PJ que estuviera verdaderamente atento a los herejes y que éstos no sufrieran daño merece 2 PX adicionales.
- Si logran que el pisaverdes se vaya a su casa tan tranquilo y con la honra intacta, 1 PX.
- Si además resuelven el asunto de la Gura de forma audaz, sin tirar de ropera, 1 PX.
- Si además derrotan a los valentones en Soldado, 1 PX.
- Si además participan en la aventura de la Venta en la búsqueda del pañuelo del Príncipe de Gales, merecerán entre 1 y 5 PX según las complicaciones que el Narrador disponga.

