

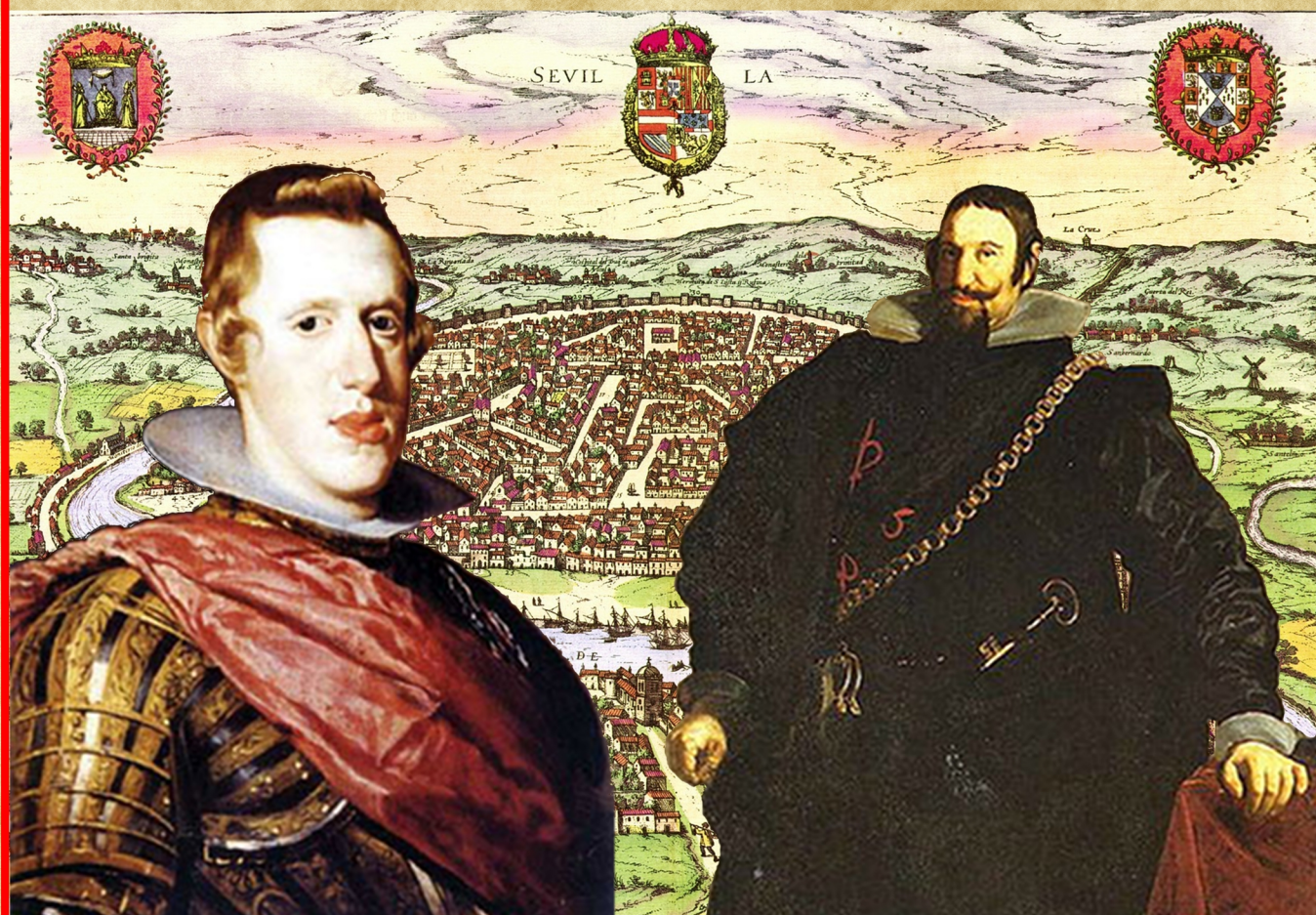


JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

UNOS NOBLES ACOMPAÑANTES

AVENTURA

por José Torrano (Norkak)



Juego de Rol del CAPITÁN ALATRISTE

Unos Nobles Acompañantes.

También conocida como “El Rey de Copas”

Por José Torrano (Norkak)

Índice:

Introducción	3
Se dice en los Mentideros... ..	3
Forma de Implicar a los Jugadores y Trasfondo	3
Desarrollo de la Aventura	
Capítulo 1º	4
Capítulo 2º	5
Capítulo 3º	6
Capítulo 4º	8
Epílogo	10
Experiencia y Recompensas	10
Variantes para una partida más divertida o diferente	11
Si Don Diego de Haro Muere... ..	11
Dramatis Personae	12

Autor de la Aventura: José Torrano (Norkak)

Probadores: Luis F. (Tadevs), Pablo (Sr. Rojo) y Charlie Macquarrie.

Material de Consulta: Libro Básico del Juego de Rol del Capitán Alatrisme, Maestros de Esgrima (Opcional) y Los Papeles del Alferez Balboa nº III.

Agradecimientos: A todos aquellos que han colaborado en esta aventura de forma desinteresada (como Alberto Calixto, por sus consejos) y a mis tres probadores, tras pasar una de las mejores tardes como master que he tenido. Gracias a todos.

Los derechos de autor de todas las marcas, nombres comerciales, marcas registradas, logos e imágenes aquí usadas, pertenecen a sus respectivos propietarios.

Introducción

Aventura para un grupo de 3 o 4 jugadores de niveles bajo-intermedio, con ganas de ganar dinero fácil. Especialmente aventureros y antiguos soldados, ya que se requieren jugadores que sepan manejar con soltura la Ropera o que sepan defenderse en condiciones.

La aventura se desarrolla en Sevilla, en Marzo del año 1624, coincidiendo con la visita de su Majestad Felipe IV a la ciudad. Para jugar correctamente en la ciudad de Sevilla del Capitán Alatríste, se recomienda descargar (si aún no lo has hecho) Los Papeles del Alférez Balboa, nº 3.

Se dice en los Mentideros...

El 31 de marzo de 1621 accede al trono Felipe IV de Austria, apodado posteriormente como el “Grande”, tras la muerte de su padre Felipe III. El 6 de Junio de 1621, en Sevilla, se levantan pendones y se jura lealtad como Rey a Felipe IV. Pero no es hasta Marzo de 1624 cuando realiza su primera visita a la ciudad.

Desde el día 1 al 12 de Marzo, el Rey Felipe IV visitó Sevilla junto a su hermano Carlos, Gaspar de Guzmán (Conde-Duque de Olivares), Álvaro de la Marca (conde de Guadalmedina) y un enorme séquito, formado por otros nobles menores y criados. Disfrutaron de recepciones, visitas a lugares sagrados y festejos varios. Anteriormente habían estado visitado buena parte de Andalucía, incluido el coto Doñana, donde el Rey estuvo cazando.

Algunas malas lenguas cuenta que Olivares quería aprovechar la visita a Sevilla para clavarle a la ciudad, entre fiestas y luminarias varias, un par de cargas tributarias adicionales, con la excusa de tratar de detener, según dijo *“el miserable estado en que se halla Sevilla, que por ventura no lo ha tenido peor en justicia, hacienda y gobierno”*, impuestos que agravarían en mucho la situación de la hacienda del Cabildo Sevillano, que ya estaba comenzando a sufrir los primeros síntomas de la futura decadencia de la ciudad. Esto creó, entre algunos miembros de la alta sociedad sevillana, el pensamiento de un intento del valido del Rey por hundir a la ciudad del todo. Algo que algunos no estaban dispuestos a permitir...

Forma de Implicar a los Jugadores y Trasfondo:

Antes de comenzar la aventura, más concretamente tras leer el segundo párrafo de “Se Dice en los Mentideros...”, pregunta a los Pjs si han estado en alguna de las recepciones, en las cercanías de los lugares sagrados donde estuvo el Rey... para saber si los Pjs vieron, aunque fuera de lejos, al monarca. Como podrás leer a lo largo de la aventura, es importante conocer estos hechos en concreto, para que no haya mucho “Metarrol”. Puedes, como Master, decir que ellos estuvieron allí y vieron a Felipe IV, de lejos, para admirar el rostro del Rey de las Españas. Como prefieras.



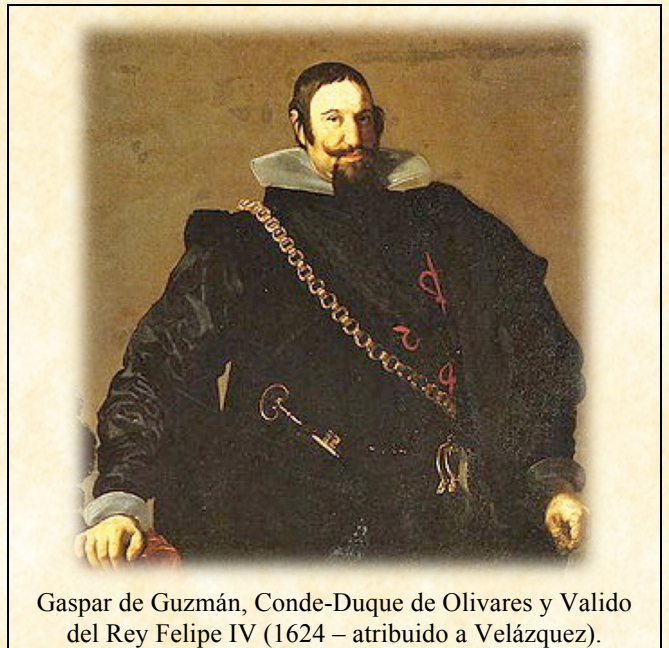
Felipe IV, retrato realizado por Velázquez en 1623 (o en 1626, según las fuentes que se consulten).

Los PJs deben tener algún tipo de contacto con el Asistente de Sevilla (algún favor, que uno de los Pjs sea conocido, que trabaje para éste o cualquier otro motivo que se le pueda ocurrir al Master).

Como se ha podido leer en el apartado anterior, algunas malas lenguas cuentan que Olivares quiere añadir un par de cargas tributarias a la ciudad (algo que sucederá realmente, como puede leerse en los Papeles del Alférez Balboa nº 3 y que viene recogido en el epílogo de esta aventura). Esto ha creado cierta preocupación y crispación entre algunos altos miembros de la sociedad sevillana (entre los que hay dos Veinticuatro, cinco Jurados y un rico Mercader de la Ciudad, Gonzalo de Calzas, promotor e instigador de la idea), que creen que es el Rey el que le ha transmitido dicho mensaje al Valido. Incluso, se han escuchado algunos rumores que hablan de un intento por tomarse *“la justicia por su cuenta”*. Todo esto ha llegado a oídos del Asistente de la ciudad que rápidamente y en secreto, se lo comunicó al Conde de Gualdamedina, amigo del Rey. Entre ambos idearon crear una especie de *“distracción”* o actuación para dar algunos motivos a los miembros de dicho *“complot”* a dar la cara y así poder apresarlos y juzgarlos por traición.

Para ello, se ha hecho correr un bulo interno (para saber a que niveles llega la conspiración), de que el Rey saldrá de incógnito durante una de las noches de su viaje a Sevilla, para una *“correría”* nocturna por las calles sevillanas. Sólo que no será el Rey el que saldrá, sino un Primo Segundo suyo, Felipe Diego, que guarda un gran parecido con el Monarca. Para hacerlo más real, deben contratar a un grupo de personas de confianza que escolte al *“Monarca”* y a su criado, por las peligrosas calles de la ciudad...

Por cierto, el soplo fue realizado por Don Luis de Alquezar, secretario real en la corte de Felipe IV. Salvo eso, el resto es asunto de los miembros descontentos de la alta sociedad sevillana. Esto podría servir para una futura aventura o campaña. Nadie sospecha que él dio el soplo.



Gaspar de Guzmán, Conde-Duque de Olivares y Valido del Rey Felipe IV (1624 – atribuido a Velázquez).

Desarrollo:

Capítulo 1: El Encargo.

Sevilla, mañana del Lunes 4 de marzo de 1624.

Los PJs son citados en los Reales Alcázares por Don Fernando Ramírez Fariñas, Asistente de Sevilla. Estando en su despacho y tras ofrecerles unas copas de buen vino, les dirá lo siguiente:

Como ya sabrán, si no han estado bajo una piedra durante las últimas semanas, el Rey de las Españas, Felipe IV, y su gran séquito se encuentra de visita por nuestra noble y humilde ciudad. El motivo por el que les he hecho llamar, es que uno de los acompañantes del Rey, Don Diego de Haro, Escudero de su majestad, desea conocer las bellezas de la noche sevillana. Pero para no llamar la atención, no desea ser escoltado por miembros de la Guardia Real, prefiere que sean nativos de la propia ciudad, los que le guíen allá por donde desee y así evitar llamar la atención. Además de don Diego, les acompañará su criado, Alonso. Su misión será escoltarles y evitar que sufran daño alguno. Si cumplen con la labor encomendada, se les entregará un total de 50 Reales de Plata. ¿Puedo contar con Vuestras Mercedes para este asunto?.

Si los PJs aceptan, Don Fernando les comunicará entonces que los esperará al anochecer (sobre las 7 de la tarde), por una de

las puertas del servicio que trabaja en el Alcazar.



Puerta del León del Alcazar Real de Sevilla, durante esta época se la conocía como **Puerta de la Montería**.

Capítulo 2: Don Diego de Haro y Alonso Márquez:

Mientras cae la tarde y el sol se oculta en el horizonte, os encamináis hasta la puerta de Servicio que el Asistente os comentó. Mientras os acercáis, las puertas se abren y del interior del Alcazar salen tres figuras. A una de ellas la reconocéis al instante: es don Fernando Ramírez. Las otras dos figuras, algo más bajas que la primera, van totalmente enlutadas con una gran capa que les cubre por completo, salvo las cabezas, las cuales cubren con un sombrero de ala ancha. Cuando llegáis hasta el extraño trío, Don Fernando os recuerda lo vital que es que ambos vuelvan a sano y salvo, pues de no hacerlo, no habrá recompensa, pero sí castigo. Antes de marcharse os reparte a cada uno 20 Reales como adelanto y para posibles gastos. Luego, os desea buena suerte y entra por la misma puerta por la que había salido. Uno de los nobles, el más alto de los dos, os dice con un tono de airada suficiencia y altivez más propia de la nobleza que de un escudero:

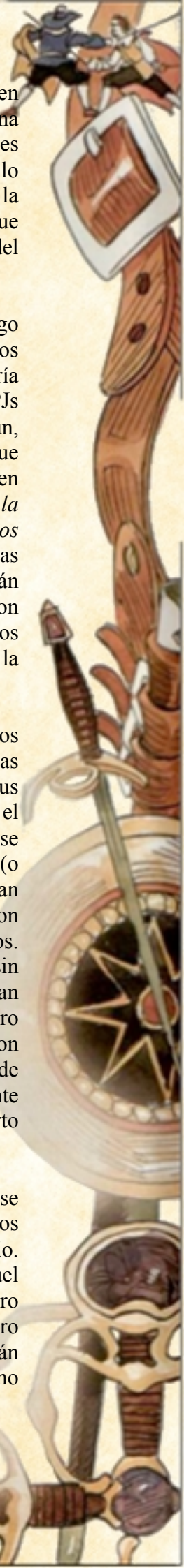
- Tengo hambre. No nos han dado nada decente desde que llegamos y eso que nos habían prometido que la comida y la bebida eran una de las mejores cosas que tenía la ciudad. En cambio, sí he oído hablar de un lugar llamado... ¿La Hospedería del Becerro? No sé, nos han comentado que sirven el mejor Cordero a la Miel y el mejor Guiso de Carrillada de Puerco de todo el Reino. ¿Podrían conducirnos hasta allí?.

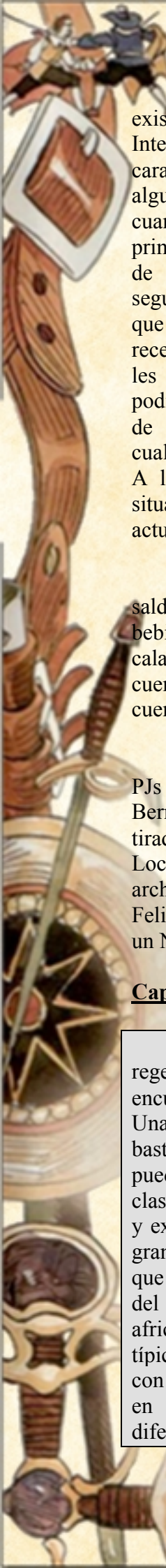
Una tirada por Cultura Local (en caso de que ninguno la supere, una tirada por Callejeo deberá bastar), les hará entender que en realidad, por lo que el noble está preguntado es por la archiconocida Hostería de Enrique Becerra, situada junto a la Puerta del Arenal.

Una vez allí, tanto Don Diego como Alonso querrán ser acomodados en un lugar apartado de la Hostería (una zona reservada). Dirán a los PJs que se queden en la sala común, tomando algo si así lo desean (que deberán pagar los propios Pjs), pero en un lugar a parte (*no hay que mezclar la comida de la plebe con la de los nobles*). Acto seguido pedirán ambas especialidades de la casa y comerán hasta saciarse, todo ello remojado con buenos caldos que achisparán a los jóvenes, soltándoles la lengua y la bolsa.

Aquí es la primera vez que los nobles se quitan los sombreros y las capas, dejando ver sus rostros y sus ropas. Si alguno de los PJs entra en el reservado, para preguntar si se encuentran bien o si desean algo (o cualquier otra cosa que los PJs quieran saber o conocer) verá que ambos son jóvenes y van elegantemente vestidos. Portan sendas Roperas relucientes y sin un sólo araño, símbolo de que han sido utilizadas muy poco o nada. Pero lo que más podrá sorprenderle no son sus ropas o sus armas, sino la cara de uno de los nobles, más concretamente la de Don Diego, ya que guarda cierto parecido con el actual Monarca.

Info DM: Don Diego nunca se quitará el sombrero, salvo en aquellos lugares en los que se diga lo contrario. Cuando no lleve sombrero, todo aquel que le vea podría reconocer su rostro (tanto Pjs como PNJs, aunque es raro que los PNJs con los que se cruzarán durante la aventura le reconozcan como Felipe IV).





[Cabe recordar que en ésta época no existen ni la televisión, ni la Prensa, ni Internet, con lo que muy pocos ven las caras de sus Monarcas o Gobernantes alguna vez. Además, no fue hasta 1626 cuando Diego Velazquez comenzó la primera etapa del primer retrato que hizo de Felipe IV, el cual acabó en una segunda etapa en 1628. Pero es posible que los PJs hayan estado en alguna de las recepciones (como ya se dijo antes) que se les ha hecho al sequito real y hayan podido contemplar al monarca, aunque sea de lejos. Eso podría hacer dudar a cualquiera de si es o no realmente el Rey. A lo largo de ésta aventura, se vivirán situaciones similares y siempre se deberá actuar de la misma forma].

Una vez acaben de comer, ambos saldrán del reservado, bien comidos y bebidos. Portarán de nuevo los sombreros caladas y las capas reliadas alrededor del cuerpo, para proteger sus ropas y sus cuerpos del nocturno frío sevillano.

Después de comer, preguntarán a los PJs si saben donde se encuentra el local de Bernardo Torquiño. Nuevamente, una tirada con éxito de Callejeo o Cultura Local indicará a los PJs que se refiere a la archiconocida mancebía “La Tusona Feliz”. Ni don Diego ni Alonso aceptarán un NO por respuesta.

Capítulo 3: De Mancebías y Garitos.

La Tusona Feliz es una Mancebía regentada por Bernardo Torquiño y que se encuentra en el Compás de la Mancebía. Una vez allí, encontráis que el local tiene bastante clientela, algo habitual ya que allí pueden encontrarse mujeres de cualquier clase: las típicas Hermosas (las más bellas y exuberantes mujeres que harían temblar grandes imperios), Exóticas (para aquellos que tengan unos gustos diferentes – Indias del Nuevo Mundo o de las colonias africanas, vendidas como esclavas) o las típicas “Menos Agraciadas” (para aquellos con las bolsas más vacías o con tanto vino en las venas que no sepan apreciar la diferencia)...

El local cuenta con una planta baja, que hace las veces de salón-comedor o sala de espera, donde las mujeres se pasean mostrando sus encantos, mientras sirven las bebidas y la planta superior, lugar donde se encuentran las estancias o reservados. Torquiño se encuentra habitualmente detrás de la barra, llenando jarras de vino más bautizadas de la cuenta (aguado) y mandando a las mujeres a que se acerquen a una mesa u otra para ofrecer sus servicios. Los precios de las mujeres en éste local oscilan desde los 5 reales (precio de la gran mayoría) hasta los 30 reales de plata (las más hermosas y exóticas).

Ambos nobles indicarán a los PJs un par de mesas vacías en un rincón: una para ellos y la otra para los PJs. Una vez sentados, se desabrocharán las capas y las mujeres irán llegando a la mesa de los nobles para no marcharse, atraídas por las ricas ropas que portan y la forma de hablar de los jóvenes (dando a entender que son nobles y adinerados). A medida que pasa el rato, el número de mujeres alrededor de la mesa de los jóvenes es bastante notorio, hasta el punto de que todas las muchachas que no se encuentran en los reservados estarán allí.

Muchos de los clientes que se encuentran en el local, pondrán caras de pocos amigos y simplemente, se marcharán en busca de otro local donde poder saciar sus ansias. Pero un grupo de Marineros (1d6+2) que se encuentra sentado en la esquina opuesta, se levanta y se dirige hacia los nobles. Uno de ellos, un tipo que todo lo que tiene de musculoso le falta de seso, se adelanta y suelta algo así como: “¿por qué no permiten vuesas mercedes que algunas de las mujeres vengan a nuestra mesa?, están abarcando a todas las que se encuentran en el local, dejando al resto sin ninguna”, a lo que responderá Don Diego: “No es culpa nuestra que ellas nos prefieran, aunque es lógico, somos más jóvenes, guapos y ricos”. Tras esa frase, el marinero perderá los buenos modales y propinará un puñetazo a Don Diego (a menos que los PJs lo remedien, intercepten el golpe o derriben al marinero). Tras eso, todas las chicas saldrán corriendo y gritando, a la vez que el resto de marineros se lanzan contra los nobles y contra los PJs (no importa a quien con tal de repartir amor, como dice un amigo mío).

Además, con el jaleo, las puertas de los reservados se abrirán de par en par, saliendo de ellas hombres en paños menores y mujeres más ligeras de ropa de lo habitual en esos lares. Los PJs pueden aprovechar el tumulto para sacar a los nobles del local sin la necesidad de luchar demasiado, ya que a partir de ahí, se pegarán todos con todos.

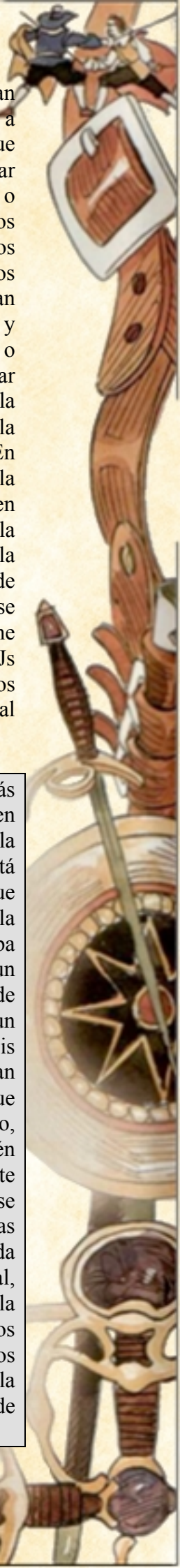
Cuando salgan del local y se alejen unos metros, llegarán hasta la puerta de un garito con un cartel en el que puede leerse: “El As de Gumias”. Don Diego dirá “Miren Vuestas Mercedes, un Local de Juegos” y entrará junto a Alonso tan rápido que los PJs escucharán todo esto cuando ya hayan entrado. Una vez dentro, tanto don Diego como Alonso se sentarán, uno enfrente de otro, en una mesa con otra pareja de jugadores y comenzarán a repartir cartas. Los PJs pueden adivinar que están jugando al Rentoy. Durante el rato en el que los Nobles juegan, los PJs podrán observar el local. Varias mesas de diferentes juegos, la gran mayoría de cartas, componen el local. Además de la puerta por la que han entrado, al fondo de la sala hay otra puerta que parece llevar a la parte trasera.


“El As de Gumias” pertenece a un tipo llamado Muza “el Gumia”, debido a la curiosa daga curvada que siempre porta. Aunque él dice llamarse así, muchos creen que en realidad su nombre es otro (posiblemente de origen moro) y que lo oculta tras la fachada de Muza, algo que él niega rotundamente. Es sabido por muchos que la Suprema ya intentó echarle el guante en su momento, pero que pudo librarse de todo tras presentar bautismo de fe y varios reales de plata al oficial de turno, que hizo vista gorda. Ahora regenta este local de juegos, que le otorga bastantes beneficios.

Info DM: El garito de Juegos es una tapadera de los auténticos negocios de Muza, cuyo auténtico nombre es Musa ibn Messaoud. En realidad, Muza es un prestamista. Facilita dinero a aquellos que lo necesitan para levantar un negocio, o para pagar otras deudas, pidiendo después grandes intereses durante su devolución. Cuenta además con un grupo de valentones a los que tiene a sueldo para poder cobrar aquellos pagos que se retrasan, y cuatro más dentro del local para solucionar refriegas o problemas.

Puede que los PJs quieran aprovechar para echar alguna partida a alguno de los muchos juegos en los que allí se puede apostar. Para simplificar un poco la partida y las pérdidas o ganancias, los PJs jugarán en juegos contra la banca (no contra otros jugadores para evitar meter nuevos PNJs). Pregúntales cuanto desean apostar (el mínimo es 1 real de plata y el máximo 100). Para saber si gana o no, el jugador en cuestión debe realizar una Tirada por Juegos de Azar. Si la pasa, significará que ha ganado la mano y el doble de lo apostado. En caso de no superarla, perderá la apuesta. Recuerda que pueden aumentar sus posibilidades usando la tirada de Ratear, en cuyo caso, la banca, tras varias victorias, puede realizar alguna tirada para ver si se están haciendo trampas (La Banca tiene **Juegos de Azar 14**). De pillar a los PJs haciendo trampas, llamará a los valentones del local para expulsar al tramposo.

Después de una hora y media (más o menos), un gran tumulto se forma en la mesa de los nobles. Al parecer, la pareja Don Diego – Alonso está derrotando a todos los jugadores que pasan por su mesa. Eso hace que por la puerta del fondo, que se encontraba cerrada hasta ahora, aparezca un hombre de piel tostada, con cara de pocos amigos, acompañado por un hombre de mediana edad (lo podéis reconocer como uno de los que han estado apostando contra los nobles) que le está comentando algo al oído, mientras señala a los nobles. El recién llegado se acerca a la mesa y discute algo con los nobles mientras éstos se ríen y acarician las ganancias obtenidas. A una señal del que sin duda es el dueño, cuatro hombres del local, armados con garrotes, se acercan a la mesa de los nobles y la rodean. Los nobles, comienzan a mirar a todos lados y observáis que don Diego fija la vista en vosotros, con la típica cara de niño asustado...





Para que el Narrador sepa que ocurre y pueda explicarlo con todo lujo de detalles, Muza “el Gumia”, dueño del local, ha recibido el chivatazo de que unos jóvenes están desplumando a todos los jugadores que se enfrentan a ellos. La mayor parte de esos jugadores, son trabajadores del local que apuestan dinero del propio local para poder echar a los jugadores que creen poder ganar a la banca. Sólo que en este caso, los Nobles, acostumbrados a juegos de cartas en palacio (algo poco habitual), están desplumando a todo el que se enfrenta a ellos, incluida la banca (un total de cerca de 400 Reales). Muza se acerca y les explica que deben abandonar el local, pero sin sus ganancias y manda llamar a sus hombres para que “acompañen” a los nobles a la salida, y darles una lección de que es lo que les ocurre a aquellos que se meten con Muza.

Los PJs habrán observado que la situación es bastante tensa, pero nadie ha reparado aún en ellos, con lo que podrán actuar con total libertad. Cómo lo resuelvan es algo que no queda aquí contemplado, pues es imposible adivinar lo que harán para salir del apuro. Lo único que puedo decir es lo que harán los PNJs. Muza se marchará a su despacho (la puerta al fondo) y se encerrará. Mientras tanto, los hombres armados con garrotes tratarán de sacar a los Nobles por la puerta delantera y conducirlos hasta un callejón cercano, donde propinarles la susodicha paliza. No matarán a los nobles, pero una vez que éstos lleguen a 0 puntos de vida, quedarán inconscientes.

Una vez consigan sacar a los Nobles del lío (si lo consiguen, claro), tanto Don Diego como Alonso querrán ir a un lugar más tranquilo a pasar lo que queda de noche hasta la mañana, hora en la que han quedado en volver. Sugieren salir de la ciudad e ir a un lugar fuera de los muros y sugieren Triana, más concretamente el Corral del Negro.

Capítulo 4: De Nobles y Villanos.

Una vez lleguen al Corral del Negro (o cualquier otra taberna que los PJs digan, por querer evitar esa en cuestión), se encontrarán que está bastante animada. Además de la habitual clientela del lugar, hay una Gura en una de las esquinas relajándose después de una dura jornada de trabajo pateándose la ciudad. La entrada y salida de clientela es constante. A diferencia de situaciones anteriores, los Nobles pedirán a los Pjs que se sienten en su misma mesa para evitar nuevos problemas.

Un rato después, y tras vaciar varias jarras de vino, Don Diego se levanta para acercarse a la barra y pedir una nueva ronda, cuando tropieza con la pierna de un hombre que estaba sentado en una mesa contigua, cayéndose, tanto don Diego como su sombrero, al suelo. Don Diego se levanta cogiendo su sombrero y volviéndoselo a colocar rápidamente mientras acusa al hombre de haberle puesto una zancadilla. El hombre, ofendido por la acusación se levanta y recrimina, con un fuerte acento francés, a Don Diego que ha sido él quien a tropezado con su pierna, debido a la cantidad de vino que lleva encima. Don Diego se ofende aún más y continúa acusando a aquel hombre de villano, pisaverde, lechuguino, petimetre y mil cosas más. Los acompañantes del francés (mismo número de Pjs), no se levantan ni hacen ademán alguno de intentarlo, sino que siguen bebiendo tranquilamente observando la situación y riendo por lo bajo. La conversación llega a tal punto que el francés, bastante ofendido, se acerca a Don Diego y le susurra algo al oído. Una sombra de duda parece asomarse por la cara de éste, pero rápidamente desaparece y suelta: “Acepto, ¿a qué hora y donde?” – En la puerta de la Macarena, antes del amanecer. Dicho esto, el francés hace un gesto a sus acompañantes que se levantan y se marchan del local.

Cuando Don Diego se acerca a la mesa en la que se encuentran Alonso y los Pjs, explicará lo ocurrido. Baja el tono, pues la Gura aún se encuentra allí (los Duelos están prohibidos) y dice:

Ese “gabacho” me ha retado a un Duelo, porque según él, lo he ofendido y desea lavar su honra. Soy muy capaz de defenderme sólo, pues he asistido a muchas clases en la academia de

Don Luis Pachecho, aunque nunca he tenido que luchar en un Duelo real. Me gustaría que me asistieran como testigos durante el mismo, ¿están conformes?.

Tal vez lo Pjs se lo piensen, pero poco tienen que hacer, pues es su obligación acompañarles hasta que les dejen en la puerta de servicio del Alcazar por la mañana. Es posible que alguno de los Pjs quieran sustituirle en el Duelo, pero Don Diego no lo permitirá, pues es un asunto de Honor que él mismo debe realizar.

Pasarán el resto de la noche hablando y bebiendo (si los Pjs lo desean, ya que el vino corre a cuenta de Don Diego) hasta que llegue la mañana. A medida que se acerca la hora del Duelo, don Diego comienza a ponerse más serio de la cuenta, marcando sus facciones en el rostro. Cuando está cerca de la hora, se levanta, paga al tabernero y comenta que ya es la hora.

Cruzarán el puente de barcas y se encaminarán hacia la Puerta de la Macarena, que aún está cerrada. No habrá nadie aún, y pasado unos minutos llegarán tanto el francés como sus acompañantes (los jugadores se verán entre los recién llegados, la puerta y la muralla, impidiéndoles poder huir). Cuando llegáis, Don Diego se adelanta y despliega su capa, mostrando su Ropera. La desenvaina y dice:

- ¿Cómo desea vuesa merced que sea el Duelo?
- ¿A primera sangre?
- No, hemos venido para matarle.

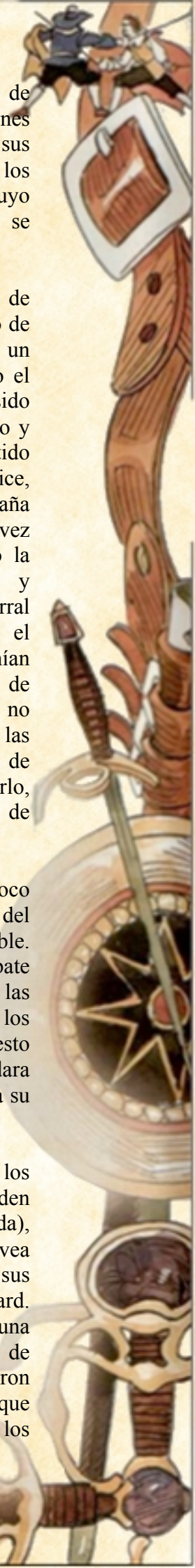



Es entonces cuando el resto de acompañantes del francés, valentones de la propia ciudad, desenvainan sus toledanas y se lanzan contra los jugadores mientras el francés (cuyo nombre es Morice D'Angard) se enzarza con don Diego.

Info DM: Una cosa que ha de saber el DM para el buen desarrollo de éste combate, es que este francés es un asesino a sueldo. Tanto éste, como el grupo de valentones, han sido contratados para matar a Don Diego y sus acompañantes. Les han prometido una muy buena paga y a Morice, además, un salvoconducto por España para su regreso a Francia una vez cumplan la misión. Llevaban todo la noche buscando a los Nobles y consiguieron localizarlos en el Corral del Negro. Cuando les hicieron el encargo, no les comentaron que tenían que matar al "Rey", aunque de descubrirlo (durante el duelo), no tendría problemas, pues el Rey de las Españas es un potencial enemigo de Francia y seguro que, de conseguirlo, volvería a su país con más honores de los que jamás hubiera soñado.

Don Diego es espadachín poco diestro, pero tratará de defenderse del francés en la medida de lo posible. Cómo se desarrolle el combate dependerá de las tiradas y de las acciones de los Pjs. Cada uno de los otros valentones se enfrentarán al resto de Pjs o a Alonso. Si Alonso quedara sin combatiente, trataría de ayudar a su señor Don Diego.

Si consiguen derrotar a todos los valentones o hacerles huir (si pierden más de la mitad de sus puntos de Vida), el único que luchará hasta que se vea superado o con más de la mitad de sus puntos de vida, será Morice D'Angard. Si logran hacerle hablar (con alguna tirada exitosa de Diplomacia o de Intimidación), les dirá que fueron contratados para matar a un grupo que cumplía con las características de los nobles que les acompañan.





No conoce a su contratante, pero pudo ver que se trataba de un mercader con buenos dineros y contactos (ya que les había prometido mucho dinero y un billete de barco a Francia). Una vez lleguen al Alcazar Real, Don Diego comunicará todo lo sucedido al Asistente.

Info DM: Su contratante es el ya nombrado rico mercader, Gonzalo de Calzas. Su contacto en Palacio es don Luis de Alquezar (quien se encargaría de rubricar el Salvoconducto, aunque otra cosa sería que finalmente lo hiciese o no), aunque éste, en caso de que el mercader lo traicione, se declarará inocente de toda acusación, contando con el apoyo del resto de funcionarios y miembros de la corte, incluido el Conde-Duque de Olivares, Valido del Rey.

Tras esto, Don Diego comentará que ya es hora de volver al Alcazar. Podrán entrar nuevamente a la ciudad por la Puerta del Arenal y de allí hasta la puerta de Servicio del Alcazar. Una vez lleguen, Don Diego llamará a la puerta y cuando se abra, un Guardia Real aparecerá para dejar pasar a Don Diego y a Alonso. Acto seguido entregará a los Pjs una bolsa de cuero con el resto de la paga (30 Reales de Plata para cada Pj) y cerrará la puerta, no permitiendo que entre nadie.

Una posibilidad que existe (todo depende de las tiradas) es que Don Diego muriese en el combate. Es una circunstancia especial pero no extraña. Además, no sólo podría ocurrir en este duelo, sino a lo largo de la aventura. El resultado queda recogido al final de la aventura, aunque puede ser interpretado por el Narrador como más convenga.

Epílogo:

Durante ese mismo día, la Guardia Real apresó a cerca de una decena de altos cargos de la ciudad, entre los que destacaban dos veinticuatro, cinco jurados del Cabildo y don Gonzalo de Calzas, un conocido y adinerado mercader de la ciudad. Todos ellos fueron conducidos a la Cárcel Real. Varios días después de que el Sequito Real volviera a la Corte, fueron juzgados y declarados culpables de un intento de Traición a la Corona. Unos días más tarde fueron llevados hasta la Plaza de San Francisco y ejecutados (mediante Horca) en presencia de los ciudadanos que, a pesar de los diversos rumores que circulaban por la ciudad, a cual más inverosímil y rocambolesco, no entendían que había sucedido.

Como compensación, el Conde-Duque de Olivares regaló a la ciudad un par de cargas tributarias, impuestos que agravarían en mucho la situación de la hacienda del Cabildo Sevillano en los años venideros.

Experiencia y Recompensas.

- Si los Pjs sobreviven a la aventura, concede 1 Px a cada uno.
- Si logran completar la aventura con éxito, concede 3 Px a cada uno.
- Si, además, los Pjs logran descubrir que Don Diego se trata del Primo Bastardo del Rey y no el mismísimo Rey en persona, concede adicionalmente 1 Px más a cada uno.
- Si Don Diego muere, no se conceden Px, salvo los de supervivencia a la aventura.

Además de los Px concedidos, si logran completar con éxito la aventura, los jugadores ganan la Ventaja **Aliado** (1 / Contacto) Don Fernando Ramírez Fariñas, Asistente de Sevilla. Si alguno de ellos ya lo tuviera como aliado, subiría en 1 punto (máximo 4) el nivel de Aliado.

Variantes para una partida más divertida o diferente...

Puede que quieras hacer pensar a tus jugadores que realmente están tratando con el Rey, o quieres que se den cuenta de quien es en realidad. Una variante de esta aventura podría ser la siguiente:

Felipe Diego, acostumbrado en palacio a que todo se lo pongan por delante, no suele llevar dinero encima. Mientras se encuentran comiendo en la Hostería de Enrique Becerra, el tabernero llega a la mesa de los jugadores con la “cuenta”. Los nobles habrán pedido un banquete que cuesta 15 Reales, más lo que hayan pedido los Pjs. Tal vez, asombrados por el dineral que tienen que pagar, se enfurezcan y entren en el reservado pidiendo explicaciones a los nobles. Es en esas cuando descubren a don Diego, totalmente destocado de sombrero y pueden observar su rostro. Si han estado (que en este caso de partida, deberían) en alguna de las recepciones que se le ha hecho al Rey, habrán podido verle (de lejos, para hacer el engaño más creíble), montado a Caballo o paseando en su carruaje saludando a los sevillanos y demás súbditos. Esto podría crear un dilema en los jugadores (“Le grito y me arriesgo a que sea el Rey, no pago y me arriesgo con la Gura, pago y lo dejo estar para pedir cuentas más adelante...”). Además, así ya sabrán a que atenerse si le pasara algo a tan “Noble” acompañante. Lo mismo ocurrirá en la Mancebía (donde las mujeres, cuando pidan su dinero, don Diego las envíe a sus escoltas para que éstos le paguen) o en el garito de juegos (cambiando un poco la situación, haciendo que el noble juegue y pierda en la partida, obligando a los jugadores a pagar sus deudas, que en caso de no poder, sean ellos los que tengan que enfrentarse a Muza y sus valentones, mientras don Diego se mantiene al margen).

Otra variante que puedes añadir, y dar un toque de credulidad máxima a que los Pjs se convenzan (erróneamente) de que están ante el Rey, es sustituir al personaje de Alonso por Álvaro Luis Gonzaga de la Marca, Conde de Guadalmedina (sus estadísticas vienen en la página 203 del Libro Básico), compañero de juergas de Felipe IV.

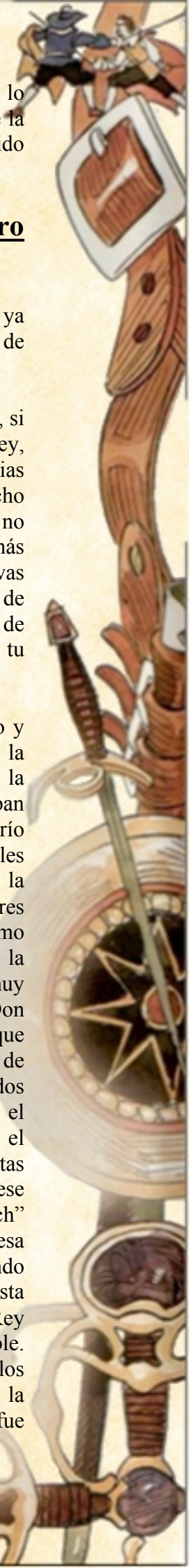
Cabe añadir, si como Narrador lo ves adecuado, reembolsar al final de la aventura, los gastos que haya podido causar el Primo Bastardo del Rey.

Sin Don Diego de Haro Muere...

Algo que puede ocurrir, como ya digo, es que finalmente Don Diego de Haro muera.

Una circunstancia puede ser que, si los Pjs creen que se trataba del Rey, querer huir por miedo a las represalias (recuerda que el Asistente había dicho que de pasarle algo a Don Diego, no sólo no cobrarían sino que además serían castigados). Podría abrir nuevas opciones de partida para tratar de escapar de la ciudad e incluso de España. Como prefieras. Queda a tu libre interpretación.

Yo, mezclando un poco de todo y que dio muy buen resultado en la partida, fue introducir a mitad de la aventura, mientras los jugadores iban por el arenal y a la vera del río Guadalquivir, un Galeón de 3 mástiles que se encontraba a esas horas de la noche cargando materiales y víveres para una travesía en el mar. Como anécdota personal cuando probé la partida, los dados se encontraban muy cargados esa tarde y liquidé a Don Diego de dos ataques (algo más que probable, debido a las estadísticas de Morice) y los jugadores, asustados pensando que habían permitido que el Rey muriese, se embarcaron en el navío, que se dirigía hacia las costas africanas. Fue divertido porque ese navío se llamaba “The Wicked Wench” que se traduce como “La Traviesa Lozana”. Cuando estaban descendiendo por el Guadalquivir, llegando a la costa de Sanlúcar, la noticia de que el Rey había muerto era ya incontrolable. Cuando llegaron a alta mar, los jugadores se calmaron, aún con la tensión en sus rostros, pero eso no fue lo más divertido.



Lo mejor fue ver la cara de los jugadores cuando les dije que en realidad, el capitán de su navío era un tipo con unos movimientos muy amanerados, un pañuelo en la cabeza y rastas en el pelo. El capitán se llamaba Jack Sparrow...

Es cierto que no encajaba mucho en el tiempo (al fin y al cabo, Jack Sparrow es más cercano al siglo XVIII que principios del XVII), pero al fin y al cabo, en los papeles del Alférez Balboa nº 2 se encuentran sus estadísticas, con lo que yo aproveché lo colé. Como ya digo, cada master puede inventarse un resultado diferente para la aventura, como que la Guardia Real vaya a la casa de los jugadores para interrogarles por la muerte de un noble o similar.

Dramatis Personae.

Don Diego de Haro (Felipe Diego – Primo Bastardo del Rey):

Destreza: 11
Espíritu: 11
Fortaleza: 9
Ingenio: 12
Reflejos: 11
Brios: 10
Armas: Ropera (12/8//+2)
Armadura: Sombrero (1), Camisa Acolchada (1), Capa.
Habilidades: Esgrima (12), Diplomacia (11), Charlatanería (11), Detectar Mentiras (10), Armas Cortas (11), Etiqueta (11).
Ventajas: Espadachín, Letrado.
Desventaja: Honor, Lealtad (-2 / al Rey)
Maniobras de Esgrima: Respuesta.

Felipe Diego es primo segundo y bastardo del Rey, Felipe IV, aunque su parecido con el Monarca es asombroso. Muchos de los que dicen haber conocido al mismísimo Rey en persona, en realidad han conocido a este otro “Felipe”. Criado en secreto por su madre (una criada), cuando Felipe III lo descubrió, vio en él una manera de poner a salvo a su hijo de los intentos de asesinato de sus enemigos. Después de eso, siguió siendo criado en secreto, aunque le enseñaron a hacerse pasar por su Primo siempre que fuera necesario.

Sólo aquellos que conocen a Felipe Diego o saben de la existencia de éste, podrán saber que se trata en realidad del Primo bastardo del Rey. Cualquier otro que no conozca la existencia de Felipe Diego y se encuentre con él (y haya visto algún retrato del Rey o lo hayan visto en algún desfile o recepción), creará estar en presencia del Rey Felipe IV.

Alonso Márquez “Alonsillo” (Criado de confianza de Felipe Diego):

Destreza: 11
Espíritu: 11
Fortaleza: 9
Ingenio: 12
Reflejos: 11+1
Brios: 10
Armas: Ropera (12/8//+2)
Armadura: Sombrero (1), Camisa Acolchada (1), Capa.
Habilidades: Esgrima (12), Diplomacia (11), Charlatanería (11), Detectar Mentiras (10), Armas Cortas (11), Etiqueta (11).
Ventajas: Agilidad.
Desventaja: Lealtad (-2 / a Felipe Diego)

Es el criado, amigo y compañero de juergas de Felipe Diego. Su única función es atender al Primo Bastardo del Rey. Ambos tienen en común varias cosas, entre ellas destacan la comida y su pasión por las mujeres jóvenes y hermosas.

Marineros: 1d6+2

Destreza: 11
Espíritu: 11
Fortaleza: 11
Ingenio: 10
Reflejos: 11
Brios: 11
Armas: Chafarote (Espada Corta) (11/7//+2)
Armadura: Camisa Acolchada (1).
Habilidades: Marinería (12), Armas cortas (11), Charlatanería (11), Cultura Local (9), Nadar (10), Recursos (9).

Sólo desenfundarán sus armas si los Jugadores lo hacen, mientras tanto, combatirán sin armas (Habilidad de Pelea 11).

Hombres de Muza: 4

Destreza: 11

Espíritu: 11

Fortaleza: 11

Ingenio: 10

Reflejos: 11

Brios: 11

Armas: Garrote (11/6//+1)

Armadura: –

Habilidades: Juegos de Azar (12), Armas cortas (11), Charlatanería (11), Cultura Local (9), Ratear (10), Recursos (9).

Morice D'Angard:

Destreza: 13

Espíritu: 12

Fortaleza: 11

Ingenio: 10

Reflejos: 12

Brios: 12

Armas: Ropera (15/10//+3), Daga de Guardamano (14/9//+1), Cuchilla de Matarife (14/9).

Armadura: Sombrero (1), Camisa Acolchado (1), Coletto de Cuero (2), Capa.

Habilidades: Esgrima (15), Armas Cortas (14), Armas de Fuego (14+1), Sigilo (13), Callejeo (12), Lanzar Cuchillos (13), Habla de Germanía (9), Intimidación (10), Liderazgo (11), Rastrear (11).

Ventajas: Ambidextro, Sentidos Desarrollados, Espadachín.

Desventaja: Villano, Sanguinario, Mala Reputación, Enemigos (-1).

Maniobras de esgrima: Esgrima con Espada y Daga (3), Desenvainar, A Fondo.

Valentones de Morice: Igual al número de Pjs.

Destreza: 12

Espíritu: 11

Fortaleza: 10

Ingenio: 9

Reflejos: 11

Brios: 11

Armas: Ropera (13/10//+2), Daga (12/7).

Armadura: Sombrero (1), Coletto de Cuero (2), Capa.

Habilidades: Esgrima (13), Armas Cortas (12), Armas de Fuego (12), Sigilo (11), Callejeo (10), Habla de Germanía (8).

Ventajas: Ambidextro, Sentidos Desarrollados.

