

## Se dice en los Mentideros...

- ♦ Que gran suceso fue el pasado domingo, en pleno centro de la capital hispalense, que un bravo hidalgo llamado Torcuato Romerales mató a pie a un bravo toro de lidia, tras que este le matara el caballo de una cornada que lo desventró, dando con él al suelo. El lance fue aplaudido por el duque de Medina-Sidonia, que premió al jinete con un refrigerio en su balconada.
- ♦ Secreto regocijo produjo la noticia de un encausado del santo oficio (cuyo nombre varía depende del círculo donde se cuenta) que escapó forzando los barrotes de su celda, despachando a un par de familiares que en la calle montaban guardia y atravesando con la ropera de uno de los caídos a un acólito de los dominicos que por allí pasaba, en un curioso y justo némesis.
- ♦ Gran conmoción causó en la ciudad y puerto único de Indias la caída de don Fernán Ribadesella, en mal nombre *El Catalán*, hombre poderoso y frecuente en el palacio del duque. El asunto resultó ser mucho más complejo de lo que se fue contando, así que permítanme vuestas mercedes relatarles los pormenores...

## INTRODUCCIÓN: UN ARCEDIANO DE LA CATEDRAL

Uno de los PJs, preferentemente un hombre de la carda sevillana o un soldado o espadachín que haya pasado varios meses en la ciudad de Indias, recibirá la visita de un criado de apenas dieciséis años que dirá venir en nombre del arcediano don Luis de Narváez. El criado trae orden de acompañar al caballero hasta la sacristía de la catedral, ya que su señor quiere verle. Don Luis es un hombre atractivo para ser un siervo de Dios (quizá demasiado, pues hay jocosos rumores sobre él relacionados con feligresas y confesiones privadas) y pedirá disculpas al caballero por haberle llamado con tanto secreto. Una vez cerradas las puertas de la sacristía, el arcediano irá al grano.

Cierto hombre muy poderoso, el marqués de Guadalcázar (que todo el mundo sabe que pertenece al círculo de Medina Sidonia), requiere de los discretos servicios de un grupo de bravos, espadachines y tunantes varios para un trabajo en el coto de Doñana. Por ser un asunto grave de contrabando en el que están implicadas altas esferas de la ciudad, el trabajo se realizará al amparo de la noche. Los honorarios son de veinte reales por cabeza, mitad y mitad, con la promesa de futuros encargos bien remunerados. Una vez acepte, vendrán los detalles. En efecto, el trabajo es anfibio, por lo que un hombre de confianza del marqués llevará al grupo en una discreta falúa desde una caleta en Triana. El santo y seña será "Dios os salve". El grupo a juntar va a elección del PJ, pero el arcediano pondrá como premisa que, al menos, varios de ellos sepan

manejar una espada como Dios manda. Ese "al menos" tiene su porqué, ya que como se ha dicho, si los bravos realizan bien su trabajo habrá futuros encargos para ellos.

Una vez aceptado el succulento encargo, el PJ queda con el arcediano en que, dos noches más tarde (a la "hora menguada") se reunirán con el hombre de confianza del marqués en el puente de Triana. Para distinguirlo en la noche, el hombre llevará un chapeo emplumado de rojo y un fanal en la mano.

## Don Luis de Narváez

*Arcediano de la catedral*

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **Ingenio:** 15
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Ventajas:** Belleza (3, Guapo), Sacerdocio (2).
- ♦ **Desventajas:** Pecadillos (3, Lujuria), Lealtad (2, a su padre).
- ♦ **Habilidades:** Teología 16, Latines 15, Detectar Mentiras 15, Diplomacia 14, Comerciar 14, Charlatanería 15.

## El Coto

Un vez reunidos los PJs en el puente de Triana, las campanas de una iglesia cercana tocarán a vísperas, que es el rezo final del clérigo antes de dormir en su celda. Impacientes por la tardanza, recelarán de un par de sombras que cruzarán embozadas el puente, para luego ver con total claridad al hombre del fanal. Efectivamente, este se acercará esperando a que los PJs le den el santo y seña, luego se presentará como "don Joaquín" antes de pedirles que le sigan.

En la caleta, que es no otra cosa que un embarcadero que recibe ese popular nombre por haber sido antes lugar con arena, aguarda una silenciosa falúa con unos remeros contratados al efecto. Una vez a bordo, la embarcación se alejará silenciosamente de Triana, enfilando Doñana. Don Joaquín, hombre misterioso (pues gusta de ir embozado y no moverse apenas), dará las últimas instrucciones a los jugadores:

*"El negocio es sencillo: desembarcaremos al otro lado de un bosquecillo de pinos. Los contrabandistas estarán al otro lado, y entre ellos hay algunos valones que no saben nuestra lengua. Matad a los herejes y dejad vivo a algún remero español. Pueden robar parte del cargamento que lleven, para que el asunto parezca un hurto. Recordad que es muy importante dejar al caer al final el nombre de nuestro patrón, el marqués de Guadalcázar, para que los patrones de los contrabandistas sepan que tienen los días contados".*



En efecto, la falúa tocará tierra frente a un bosquecillo de pinos. Los silenciosos y hoscos remeros (que no hablarán con los PJs en todo el viaje) aguardarán allí, junto a don Joaquín. El grupo de PJs deberá superar una tirada de *Sigilo* cuando se encuentren dentro del bosquecillo, para evitar ser oídos por los contrabandistas. Si estos son advertidos no podrán ser cogidos por sorpresa, y uno de ellos (un hereje holandés con un pistolón) disparará sobre ellos alertando a sus camaradas. Los enemigos son cinco, sin contar a dos marineros españoles que opondrán poca resistencia.

### Jefe de los contrabandistas

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 12
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+2), Pistola 14 (+1), Daga de Guardamano 14/10 (+0).
- ♦ **Armadura:** Sombrero (1), Colet de Cuero (2), Botas (1).
- ♦ **Ventajas:** Espadachín (3).
- ♦ **Desventajas:** Defecto Físico (3, tuerto).
- ♦ **Habilidades:** Esquivar 6, Pelea 12, Nadar 12.

### Contrabandistas

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 9
- ♦ **Fortaleza:** 11
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 10
- ♦ **Bríos:** 10
- ♦ **Armas:** Chafarote 11/6 (+2).
- ♦ **Habilidades:** Marinería 11, Nadar 11, Pelea 11, Voluntad 9.

Una vez despachados los contrabandistas, los PJs deberán superar una tirada de *Abrir Cerraduras* si quieren examinar el contenido de los cofres que transportaban. Un pistoletazo al candado puede servir. En el interior hay prendas de encaje flamenco, un artículo muy caro y solicitado en las Españas. Pueden sustraer algunas, así como la bolsa del jefe de los contrabandistas, que contiene florines holandeses por valor de cuatro escudos castellanos.

### UN TAL MAROZZO

Los PJs, tras cobrar con no poco gusto sus emolumentos, recibirán la sugerencia de un nuevo encargo por parte del arcediano. Suculentamente remunerado con 30 reales por barba y un adelanto de cinco (también por PJ), el trabajo consistiría en asaltar la casa y despacho (que son lo mismo) de un conocido contable genovés llamado Guisepppe Marozzo, que vive en una corrala frente a las Reales Almonas (fábrica de jabón).

Pocos detalles más dará el siervo de Dios, argumento con mucha diplomacia (que para eso la tiene), que hidalgos tan cumplidores como los PJs no necesitan muchos más detalles. Eso sí, dejará muy claro que hay que robar unos papeles que posiblemente tenga muy bien escondidos y que vienen marcados con un peculiar sello de lacre con las iniciales "NS".

Si los PJs deciden preguntar acerca del tal Marozzo entre sus colegas contables o algún contacto o chismoso de taberna, averiguarán poco más que lo obvio. Marozzo es cristiano viejo y hombre de barba blanca y frente desembarazada. Como contable parece ser que sus servicios son inestimables, pues más de uno de los acaudalados y nobles de la ciudad frecuentan su despacho. Éste abre de día y se encuentra fácilmente llegando a las Almonas y entrando en la corrala cuya fachada tiene un reloj y da a una ancha plaza.

Ya sea mediante indagación o simplemente con un poco de de seso, los jugadores encontrarán el vistoso despacho de Marozzo. Dentro de la corrala, donde una solitaria mujer lavará la ropa en una pila mientras dos niños corretean alegremente bajo los soportales, hay unas escaleras de piedra para acceder al piso superior. Al fondo del corredor habrá una puerta, frente a la cual estará sentado un tipo con aspecto de gente a sueldo o guardaespaldas, muy corpulento. El guardia tiene un defecto, y es que suele gastar la noche en divertirse, ya que de día su trabajo consiste en poco más que estar sentado o arrojar escaleras abajo a algún visitante inoportuno. Si los PJs salen temprano en busca del lugar (sin pararse a indagar acerca del contable) se lo encontrarán roncando pausadamente, con lo que les resultará muy fácil dejarlo muerto o fuera de combate.

### Guardaespaldas dormilón

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 10
- ♦ **Fortaleza:** 16
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 13
- ♦ **Armas:** Espada Pesada 12/8 (+5), Daga 11/7 (+0).
- ♦ **Habilidades:** Pelea 13.

Una vez neutralizado el guardia, los personajes accederán al interior del despacho. Este no es más que el recibidor y sala de estar del genovés, convenientemente amueblado y convertido en lugar donde ejercer su oficio. Tras una lujosa mesa, un hombre de barba blanca puntiaguda con marcado acento italiano y mal genio preguntará que quienes son ellos, mientras su escribano, un hombre enlutado de aspecto ratonil, compone un gesto sorprendido mientras se apresura a lanzar unos papeles al cercano fuego. Ya sea mediante intimidación o acariciándole la gorja con un acero, el genovés rebuscará entre sus cajones, abriendo un compartimento secreto y entregándoles un pliego de papeles sellados con el famoso lacre "NS".





¿Fácil no? No tanto. Cuando los PJs salgan a la corrala, entrarán en ella un grupo de cuatro valentones guiados por un hombre rubio de aspecto nórdico que viste muy bien y lleva encima más hierro que Vizcaya y Toledo juntas. Una tirada de Espíritu ayudará a los PJs a ver que el hombre se interesa en demasía por ellos, y que ha apoyado una mano en la empuñadura de su pappenheimer. Dicha mano carga un grueso anillo con unas familiares iniciales: NS. En ese momento, Marozzo, su escribano o simplemente un vecino, saldrán a la corrala gritando: "¡Asesinos, asesinos!". Y el rubio, sus cuatro valentones y los PJs echarán mano a sus armas, y será Troya...

## Viktor van der Voes

Ex-almirante y ex-capitán de los Estados

- ♦ **Destreza:** 14
- ♦ **Espíritu:** 10
- ♦ **Fortaleza:** 12
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Brios:** 11
- ♦ **Ventajas:** Agilidad (2), Escuela de Esgrima (3), Aliados (6, Fernán Ribadesella).
- ♦ **Desventajas:** Sanguinario (2), Lealtad (2), Secreto (6), Costumbres Odiosas (1, jactancioso y mordaz).
- ♦ **Armas:** Pappenheimer 16/12 (+3), Daga de Ganchos 15/9 (+0), Pistola 14 (+2), Cuchillos (2) 13/8 (+0).
- ♦ **Armadura:** Herreruero (2), Coletó (2), Camisa acolchada (1), Guantes (1), Botas (1).
- ♦ **Habilidades:** Esgrima 16, Armas Cortas 15, Armas de Fuego 14, Capa 15, Pelea 14, Lanzar Cuchillo 13, Esquivar 6, Callejeo 11, Intimidación 10, Español 10, Holandés 11, Etiqueta 9, Táctica 11.
- ♦ **Maniobras de Esgrima:** Esgrima alemana con Tizona y Daga (2), Blitz Meyer (2), Parry (2).

## Bravos "Valones"

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 12
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Brios:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+3), Daga de guardamano 12/8 (+0).
- ♦ **Habilidades:** Voluntad 10, Español 8, Esquivar 5.

Si los PJs han sobrevivido al encontronazo (ya que el holandés no es moco de pavo), este escapará, herido pero no muerto, lanzando un cuchillo sobre el osado que le persiga. Disuelta o muerta su comparsa, el grupo de PJs se verá perseguido ahora por la corchetería sevillana, que ha acudido sospechosamente a la llamada del holandés. No desesperen, porque al haber bajado un par de calles en busca de la iglesia más cercana, un familiar hombre con un sombrero empena-

chado de rojo les instará a subir al carruaje donde él mismo se encuentra: es don Joaquín.

## Doña Violeta y los Narváez

Despistada la gurullada al entrar el carruaje en unos establos, éste pondrá rumbo a las afueras de Sevilla. Don Joaquín se sincerará con los personajes durante el viaje, contándoles algunas verdades de camino a la casona de los Narváez.

*"Ruego disculpen el engaño, pero estábamos obligados por razones de alta política. Mi hermano don Luis les ha dicho que su empleador es el marqués de Guadalcazar, más esto es falso. Deseábamos saber cuan decididos estaban a participar en esta cruzada contra la corrupción en nuestra ciudad. Mi nombre es don Joaquín de Narváez, y les llevo a casa de mi padre, don Hernando, que les protegerá en pago a sus servicios. Se han granjeado vuestras mercedes muy peligrosos enemigos, y poner tierra de por medio ayudará a que se calmen las cosas. Siento no poder darles más detalles, pero sin duda mi padre o su verdadero empleador se los facilitarán con gusto".*

Más templados los jugadores, viajarán durante dos largas horas por un camino entre olivares que conduce a la cercana aldea de Hinojos. En el centro de la misma, junto a la iglesia, se alza orgullosa, aunque algo vieja, la casona de los Narváez. Un criado bajará a abrirles la puerta y se llevará el coche a los establos. Conducidos por don Joaquín, los personajes llegarán hasta el patio interior de la casa, donde una improvisada mesa contiene los restos de una magra pitanza. Sentados en torno a ella se encuentran un viejo caballero de aspecto bonachón y calvo, así como con una misteriosa y bella dama cuya alcurnia y vestimenta parecen del todo impropias de una familia de hidalgos provincianos. Se presentarán como don Hernando de Narváez y doña Violeta de Casasola, baronesa de Arlanza.

Muy amablemente, los criados del viejo hidalgo aposentarán a los PJs, mientras los dos nobles se preparan para un recibimiento más propicio en el despacho de don Hernando. Allí, el respetable viejo dará la palabra a doña Violeta, que tiene mucho que contar.

*"Me maravillo de la destreza con la que vuestras mercedes han llevado el asunto hasta ahora, pero creo conveniente que les explique la verdad en torno a este turbio asunto. He sido enviada desde Madrid por las más altas instancias para recabar pruebas que demuestren que don Fernán Ribadesella es un traidor al rey y a España. Don Fernán es un rico indiano que compró su lagarto de Santiago a golpe de doblón. Sus contactos y poder, que emanan de sus negocios con los holandeses, nuestros enemigos, y son sabiamente administradores y acrecentados por sus amigos genoveses y venecianos, llegan hoy hasta el mismísimo duque de Medina-Sidonia. No en vano, ambos se conocían de los tiempos del difunto Felipe III, cuando servían al duque de Uceda. Los documentos que vuestras mercedes portan son la prueba fidedigna de que don Fernán es un realidad un socio de la*



*Compañía Holandesa de las Indias Occidentales, y por lo tanto un abierto traidor a la Corona. Empero, hay muchos nobles del antiguo círculo de Uceda que, a cambio de su su-  
cio dinero, consienten sus actividades. El catalán, que así es como lo apodan (ya que nació en Berga) tiene hoy media Sevilla en su bolsillo. Frecuente en el palacio de Sidonia, la justicia le tiene muchísimo respeto, y hacen la vista gorda a su sádica guardia personal compuesta por italianos y holandeses y mandada por un tal Van der Voes, con la que acalla a aquel que se le opone. Como tapadera a sus actividades de contrabando, posee una factoría de salazón de pescado en el puerto de Sanlúcar. Gracias a los documentos que han conseguido, dicha factoría ahora puede ser tomada y Ribadesella detenido. Me sentiría muy honrada si vuestas mercedes lideraran dicho asalto, acompañando a un grupo de bravos que don Joaquín reclutará. Sabría recompensarles holgadamente..."*

Doña Violeta empleará el resto del día y los tres días sucesivos en intentar seducir a uno de los PJs y llevarlo a su lecho, pues tiene para él grandes planes que a nadie más contará. Los personajes pueden descansar, curar sus heridas o buscarse líos en alguna de las tabernas del pueblo, aunque los aldeanos no sean ricos ni entiendan de honra a la hora de batirse...

### Don Hernando de Narváez

*Rico arrendador de olivares en Hinojos*

- ♦ **Destreza:** 8
- ♦ **Espíritu:** 10
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 9
- ♦ **Bríos:** 10
- ♦ **Armas:** Ropera 10/7 (+2).
- ♦ **Ventajas:** Nobleza (1), Riqueza (3, Acomodado), Aliados (4, Doña Violeta), Buena Reputación (2).
- ♦ **Desventajas:** Vejez (6), Enemigos (4).
- ♦ **Habilidades:** Diplomacia 12, Detectar Mentiras 10, Comerciar 12.

### Don Joaquín de Narváez

*Licenciado en leyes*

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 12
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+2), Pistola 12 (+2).
- ♦ **Armadura:** Camisa acolchada (1), Sombrero (1), Guantes (1), Botas (1), Capa (3).
- ♦ **Ventajas:** Letrado (2), Espadachín (3)
- ♦ **Desventajas:** Pecadillos (3, Lujuria), Mala Fama (2).
- ♦ **Habilidades:** Leyes 13, Español 13, Latines 12, Diplomacia 12, Cabalgar 11, Seducción 11.

### Doña Violeta de Casasola

*Espía y avanzada de la Corte*

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **Ingenio:** 15
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Pistoleta 10 (+0).
- ♦ **Ventajas:** Riqueza (6), Belleza (5), Carisma (1), Nobleza (14).
- ♦ **Desventajas:** Lealtad (3, Conde Duque de Olivares), Pecadillos (1, Tozudez), Enemigos (4, don Fernán de Ribadesella), Secreto (6, su hijo).
- ♦ **Habilidades:** Seducción 13 (21 si se cuenta su apariencia), Fingir 14, Etiqueta 13, Detectar Mentiras 12, Venenos 11, Charlatanería 11, Cabalgar 10.

### EL DÍA DEL SEÑOR

Seducido el jugador, y mientras los otros PJs acompañan a Joaquín en la recluta de los jaques (que serán tantos como PJs falten para llegar a 10), visitando lugares y produciéndose escenas parecidas a las de *El Oro del Rey*, el seducido acompañará a doña Violeta y su fiel y vieja ama Socorro a ver la rúa y sarao del domingo, donde la nobleza local, tras oír misa en la catedral, pasea por las anchas calles. Desde una coche cubierto, discreto, doña Violeta señalará al jugador al carricoche descubierto de *El Catalán*. En él, Ribadesella, un hombre de treinta y tantos con ojos fríos y calculadores, bigote y barbita puntiaguda, que viste a la última moda, acompaña a una bellísima mujercilla que vigila a un revoltoso crío. Sentado con aspecto de hastío, otro hijo de unos doce o trece años, rubio de ojos azules, que parece desear volver a su hogar. La dama hablará, emocionada:

*"Antaño, por mi belleza y mala fortuna, me vi obligada a ejercer de amante de un caballero muy principal de la corte, cuyo poder era enorme. Fruto de aquella obligación nació un hijo que parí en secreto y que fue apartado de mi poco después del parto. Hasta hoy no conocía quien era el desalmado que lo había criado como suyo, pero las más altas esferas me dijeron que don Fernán sabía, y ahora veo que es cierto. Su hijo mayor es mi hijo. ¡Maldito sea! ¡Señor, por vuestro honor y nuestro amor, debéis ayudarme a recuperarlo!"*

De camino a la casona, la dama le contará todo su plan. Una costurera a sueldo que había trabajado en la casa de *El Catalán* lleva dos días cosiendo unas cortinas en la mansión del caballero de Santiago. Mientras los bravos asalten la factoría y don Fernán abandone la casa en pos de la protección de sus intereses, la costurera le abrirá la puerta trasera. Deberá enfrentarse a algún criado o al ama antes de entrar en la habitación de su hijo (el rubio) y sacarle de allí, por las buenas o por las malas. Paralelamente, don Joaquín explica el negocio a los bravos, reunidos en la bodega de la discreta taberna de Escamilla. La factoría se encuentra aleja-





da del puerto, en una pequeña ensenada. Asaltarla no será fácil, pues está fuertemente defendida por el cruel Van der Voes y 15 de sus mejores hombres. A tal efecto, se recomienda llevar pistolas, que aunque armarán mucho ruido, sin duda despacharán rápidamente a más de un bravo holandés en un abrir y cerrar de ojos. La fecha queda fijada: dentro de dos noches, el grupo se reunirá en una calleja que discurre paralela a una mancebía portuaria, llamada Casa de la Méndez. No faltará el consecuente chiste de alguno de los más granados bravos de la heria sevillana.

## DEGOLLANDO FLAMENCOS EN SANLÚCAR

Reunidos los bravos en el callejón de la Méndez, en cuyas ventanas abiertas emana alguna luz y algún que otro gemido de hombre o mujer, don Joaquín dirigirá al grupo hasta una falúa (sí, la de antes), en cuyo espacio se hacinarán bravos y remeros. Llegarán a Sanlúcar una hora después, desembarcando en un silencioso embarcadero, cuyo vigilante, que se hacía el dormido, lanza un cabo a los remeros. Sin duda, el hombre fue avisado o ensebado, porque intercambia un par de palabras con don Joaquín, señalando una estrecha calle, cuyas viejas casas parecen deshabitadas. Al fondo de esa calle se alza la factoría, que es poco menos que una nave grande de piedra con unos ventanucos donde se ve la luz macilenta de las antorchas que iluminan el recinto.

Dos guardias de aspecto patibulario, con pecas y otros signos de extranjería, montan guardia en la puerta, empuñando sus arcabuces. Por fortuna, están distraídos hablando entre ellos (que la noche es muy larga y las guardias son monótonas y aburridas), y un grupo de PJs que superara una tirada de *Sigilo* podría acercarse sigilosamente para volarles la tapa de los sesos, no tan sigilosamente. Muertos los guardias (ya que es imposible matarlos silenciosamente excepto si algún personaje posee la habilidad de *Lanzar Cuchillos*), sus compañeros del interior darán gritos de alarma y apresarán al combate. El interior del recinto es frío, ya que parte del techo está abierto en una gran corrala. En el centro de la nave, unos grandes tanques llenos de agua de mar o sal entorpecerán los movimientos de los combatientes. En una esquina del recinto, en un lugar que parece un despacho o una cabina, Viktor mirará de lejos la pelea, descargando un pistolazo sobre el primer bravo que intente ir hasta él.

## Jaques holandeses

*Son catorce (características iguales que los Bravos "Valones").*

## VALENTONES SEVILLANOS

- ♦ Destreza: 14
- ♦ Espíritu: 10
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 13
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Armas: Ropera 16/11 (+2), Daga de Guardamano 14/10 (+0), Pistola 13 (+2), Capa 14.
- ♦ Habilidades: Voluntad 11, Sigilo 10, Esquivar 6.

Despachados los flamencos, Viktor correrá a atrincherarse en un sótano cuya entrada está disimulada bajo una mesa del despacho del gerente de la fábrica. Destapada la trampilla, los PJs verán una larga y sinuosa escalera. A medida que bajen, deberán sacar una tirada de *Espíritu*, para oír la respiración sofocada del holandés, que aguarda escondido tras la esquina de la escalera con la pistola amartillada y lista. Una vez abajo, y muerto el holandés (que tiene lo suyo), verán un vasto sótano porticado que apesta a especias. Lleno de sacos y cofres que contienen clavo, pimienta, palo de brasil, canela y prendas y armas de contrabando (cuéntanse algunas armas prohibidas como coseletes, espadas de guerra (pappenheimers), arcabuces, rodela, cascos de acero... Parece que la fortuna sonríe a los PJs... Sí, he dicho parece.

## EL HOMBRE DEL SACO

¿Pero que pasa con el hijo de Ribadesella? Doña Violeta manda a su criada Socorro como tapada para que guíe al PJ secuestrador por las oscuras calles de Sevilla, lámpara en mano. Con la consabida y tétrica atmósfera de la luz roja de las velas de los adoratorios e imágenes (en la que el DJ debería regodearse, con efectos como tañidos de campana mortecinos, el ladrido lejano de un perro o el susurro ululante del aire en las desiertas y sucias calles con sombras embozadas aguardando el paso de sus víctimas para ajustar cuentas). La casa de *El Catalán*, muy cerca de la catedral, estará tan solo iluminada por una luz en la planta baja (que es la señal de la costurera infiltrada).

La casa tiene dos pisos, por lo que paga real de asiento. Tiene un modesto huertecillo que hace las veces de jardín interior, y todas las ventanas están enrejadas, con las puertas claveteadas con oscuro acero barnizado. Al llegar el PJ, Socorro le susurrará que se esconda. En ese momento, Ribadesella saldrá de su hogar acompañado por cuatro guardaespaldas y dos criados que portan broquel y linterna. Se alejarán a todo correr del lugar.

## Don Fernán Ribadesella

*Rico y peligroso indiano*

- ♦ Destreza: 15
- ♦ Espíritu: 10
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 12
- ♦ Reflejos: 13
- ♦ Bríos: 10
- ♦ Armas: Ropera 17/12 (+4), Capa 16, Pistoleta 15 (+0).
- ♦ Ventajas: Riqueza (7, Rico), Nobleza (2, Caballero de Santiago), Aliados (6).
- ♦ Desventajas: Secreto (6), Sanguinario (2).
- ♦ Habilidades: Voluntad 11, Holandés 11, Italiano 11, Esquivar 7.

## Lacayos de El Catalán

*Que no son amadises...*

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 10
- ♦ Fortaleza: 12





- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 12/8 (+2), Broquel 13.
- ♦ **Ventajas:** Clases de Esgrima 1.
- ♦ **Desventajas:** Fealdad (1, Mestizos peruanos).
- ♦ **Habilidades:** Esquivar 6, Sigilo 9, Correr 11.
- ♦ **Maniobras de Esgrima:** Esgrima con Espada y Broquel (Nivel 1).

Si no ha habido enfrentamiento con Ribadesella y sus criados (que es lo que cabe esperar, salvo que al PJ se le crucen los cables), al poco rato de que este se pierda a la carrera por las oscuras calles sevillanas, la luz de la casa se apagará y la puerta que da al huertecillo se abrirá. Una discreta mujer morena le hará una seña para que entre, dando breves datos: "Están todos dormidos menos el ama, y solo quedan dos criados jóvenes en el interior, el chico está en la planta de arriba, la habitación junto al patio interior".

El interior de la casona es oscuro, pero los muebles y la tapicería denota un estatus económico francamente envidiable. El PJ deberá superar dos tiradas de *Sigilo* si quiere secuestrar al mocosito sin que el ama se percate (una para cada planta de la casa), pero esto da un poco igual, pues el crío tiene el sueño ligero y, además de llamar al ama, cogerá una pequeña ropera y querrá defenderse (aunque solo tenga doce años). El PJ, al ver al mocosito, deberá superar una tirada de *Ingenio* con una bonificación de +2 si es natural de la Villa y Corte. El niño tiene unos rasgos muy muy familiares y únicos: rubio, ojos azules, piel blanca pero, sobretodo, una mandíbula prognática. No le constará gran cosa al PJ sumar dos más dos y descubrir que ese "hombre tan principal" con el que se vio "obligada" a acostarse la dama no era otro que el difunto rey, Felipe III.

## Doña Blasa

*Un ama muy iracunda*

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 11
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Garrote 12/6 (+1).

## Felipe Ribadesella (o de Austria)

*Bastardo real secreto*

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 10
- ♦ **Fortaleza:** 8
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 9
- ♦ **Armas:** Ropera de infante 12/8 (+0).
- ♦ **Habilidades:** Voluntad 10.

## Criados de El Catalán

*Españoles y con mala uva*

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 10
- ♦ **Fortaleza:** 12
- ♦ **Ingenio:** 9
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Espada Pesada 10/7 (+1).
- ♦ **Habilidades:** Sigilo 10.

El niño es un niño, al fin y al cabo, y se limitará a defenderse tirando *Voluntad* a cada asalto. Si el ama y los criados son vencidos o muertos, el zagal soltará la ropera y correrá a esconderse, muerto de miedo. Tras meterlo en un saco o echárselo al hombro como tal, el PJ saldrá de la turbulenta casona en busca de la seguridad del coche de caballos que le espera unas calles abajo para llevarle de vuelta a Hinojos.

## DE TRAIADORES Y VERDUGOS

Hemos dejado, para mayor suspense, a nuestros victoriosos PJs y los bravos en la factoría de salazón ya tomada, disfrutando del botín y las justas mieles del triunfo. No teman los jugadores, porque en efecto ya han cumplido. Pero vamos a acobardarles un poco más...

Al salir de la factoría, uno de los valentones sevillanos recibe un somerísimo disparo de arcabuz en la frente, que da con él en tierra. No costará ver al atacante, atacantes, mejor dicho, pues se trata no menos de diez hombres bien parapetados tras un zaguán y un alto carruaje negro que empuñan arcabuces con las mechas ardiendo (Arcabuz 15). Bloquean la calle, y es imposible rodearlos sin exponerse a sus disparos. Al pie del carruaje, un hombre espera con un pistola en la mano y un pistolete al cinto: Don Fernán Ribadesella. A grandes voces, les conminará a deponer las armas y rendirse para ser apresados. Si no, dice muy frío, ninguno verá el amanecer.

El DJ debería dejar unos momentos de angustia y que, posiblemente, alguno de los PJs intente otra vía de escape o quiera realizar una salida suicida descargando su pistola e intentando rodear el edificio de la factoría. Cuando esto vaya a realizarse, o bien si se deponen las armas, se verá al final de la calle, por detrás del bloqueo de arcabuceros, la luz de decenas de antorchas y sonido de metal, cascos de caballo y se oirán cortas y secas órdenes militares. En efecto, la friolera de cincuenta soldados acantonados en el castillo de San Jorge, con mosquetes, arcabuces y alabardas, llegarán al lugar, coletes de cuero, cruces de San Andrés y fieros mostachos tapando sus cicatrices. Al frente de la comitiva, un hombre que cabalga a un bellissimo equino de sangre andaluza, negro como el azabache. Una tirada de *Ingenio* (con bonificador de +2 si es de Sevilla) lo identificará como el Duque de Medina-Sidonia. Más de un PJ pensará "reunión de pastores, oveja muerta". Pero esta vez se equivocará de lleno.





Don Fernán se alterará en principio, componiendo luego un rostro de gran júbilo. Tras esto, saludará con mucha política al duque, dándole las gracias pero diciendo “que no era necesaria la ayuda, pues tiene controlada la situación”. Sidonia, iracundo, siquiera se bajará del caballo, y hablará muy alto, grave y altivo. “Recordad a quién os debéis”, le dice, antes de partirle el tabique nasal con una patada desde lo alto del caballo. Luego, sin demudar el semblante, escupirá sobre *El Catalán* y mandará que lo apresen. Después, reparará en los PJs, mientras los arcabuceros del catalán son desarmados. Con mucho gesto de asco, les dará permiso para que se larguen de allí, y hará la vista gorda a su presencia y anteriores acciones.

### ¿QUÉ DEMONIOS HA PASADO AQUÍ?

La complicada trama que el DJ debe conocer y a la cual era ajeno, es la siguiente: Doña Violeta de Casasola, en efecto, fue amante del promiscuo Austria, concibiendo en secreto a su hijo, que le fue arrebatado de los brazos al momento. El niño fue puesto a buen recaudo por uno de los hombres de confianza del duque de Uceda, valido del difunto rey: no era otro que don Fernán de Ribadesella.

El catalán era un hombre de negocios y un político nato al servicio de Uceda, bien asentado en sus círculos de poder. A la muerte del rey y la caída de su valido, obtuvo (merced a sus contactos) un cargo de oidor en la chancillería de Cuzco. En Perú no perdió el tiempo, contactando con el sector criollo (descendientes de españoles) en eterno litigio con los peninsulares (españoles directamente llegados de la Península que acaparaban todos los cargos públicos, estuvieran o no capacitados para ellos). En ese ambiente, tardó poco en enterarse acerca del lucrativo comercio secreto con los contrabandistas holandeses. Así, en una apartada playa del litoral peruano, conoció a Viktor van der Voes, sobrino de Mauricio de Nassau, ex-capitán del ejército rebelde y ex-almirante de una flotilla de naves de la Compañía Holandesa de las Indias Orientales que hizo una embajada al lejano reino del Japón, iniciando contactos comerciales en el puerto de Hirado. El anillo del holandés no es otra cosa que las iniciales de la familia de los Nassau, enemigos acérrimos de la corona española desde los tiempos de Felipe II, traidores e independentistas.

Tan buena amistad hicieron el holandés y *El Catalán* que este prometió a su regreso a Europa visitar a los socios de la Compañía Holandesa de las Indias Occidentales, que estaba apunto de nacer. Antes de eso, pasó por Génova, donde dejó el fruto de sus transacciones ilegales en manos de la familia de banqueros Marozzo, para que lo administraran y engrandecieran, usándolo para préstamos a monarquías e inversiones en fábricas de abatanado de lana para la fabricación de encaje. Así, doblemente rico, el traidor culminó su carrera en Amberes, donde contactó con los socios de la Compañía (todos valones de boquilla, y también presuntamente fieles súbditos del rey de España). Los socios le admitieron en la compañía como uno más, gracias a la mediación de Van der Voes y sus arcas repletas. No contento con esto, regresó a Madrid, don-

de contactó con el agonizante círculo de Uceda, proponiendo a sus miembros una oferta difícil de rechazar: a cambio de su dinero, Ribadesella recibía de ellos protección y encubrimiento, ya que su actividad era beneficiosa para todo el círculo.

Con la seguridad de la inmunidad que le ofrecían tan altos contactos, viajó a Sevilla, donde compró su casona y su cargo (y hay quien dice que a su joven esposa). Van der Voes tenía ahora una tapadera en la ciudad de Indias para introducir sus productos de contrabando y venderlos bajo cuerda a los nobles españoles, encantados con el abaratamiento del producto en cuestión (los encajes flamencos). Ganaron tanto dinero que pudieron comprar a media Sevilla, incluido el duque de Medina-Sidonia que, celoso de su poder monetario, se alió con *El Catalán* en busca de una simbiosis beneficiosa. A todo esto, Olivares, consciente de la situación, envió a doña Violeta con la promesa de recuperar a su hijo para que destapara la pérfida red del catalán y le dejara hincarle el diente. Esto, claro está, debía efectuarse de manera no oficial, pues solo de esa forma se podría conseguir acabar con el imperio del contrabando de don Fernán sin que huyera del lugar, avisado por sus contactos en Madrid.

Tras el asalto al despacho de Marozzo, doña Violeta mandó tres mensajeros a Olivares, para asegurarse la llegada de los papeles. Uno de ellos se perdió y, fortuitamente, fue a parar a las propiedades del duque de Medina-Sidonia, que lo interrogó y supo del golpe que preparaba Olivares contra su socio. Consciente de la importancia de la traición de *El Catalán*, decidió dar un golpe de efecto. Él mismo capturaría a Ribadesella y lo pondría a disposición de la justicia, quedando bien ante el valido y llevándose la gloria de la operación. Y a bien seguro que será cosa largamente inmortalizada en versos y comentada en el puerto de Indias.

### CONCLUSIÓN

Tras el ajusticiamiento de don Fernán en la Plaza Mayor de Sevilla (por decapitación, al ser caballero de Santiago), doña Violeta recompensará a los PJs. Caerán 70 reales por barba, lo que es una muy buena suma. Si el amante de la dama cree que ahora se iniciará para él una prometedora vida junto a la espía real, puede ir apartando esa idea de su cabeza. Recuperado su amado hijo, la dama le hará público desprecio, negándose siquiera que se acerque a ella (tal como si fueran dos desconocidos). Y es que la dama no es espía y avanzada de la Corte por ser enamoradiza, precisamente.

Así pues, los PJs se llevarán de esta aventura una faltriquera llena de monedas, que no es cosa baladí, además de conocer un par de secretos de suma relevancia que pueden ser jugosos filones para otras aventuras.

Por sobrevivir a la aventura, se obtiene 1 PX.

Si Ribadesella cae en manos de la justicia, ganarán 2 PX.

Por descubrir la complicada trama que se esconde tras sus encargos, 3 PX.

Si además descubren la identidad del chico, 1 PX. 

