

CUADRILLAS DE PERSONALIDADES





IRENE VIOQUE

PERSONALIDAD DE CONFIANZA

“Una de las familias más acaudaladas de El Purgatorio es la casa Vioque. Generaciones atrás, su miembro más notorio: Don Juan María Vioque, vio su vida ligada al mar, forzando a sus descendientes a dedicarse por tradición a la construcción de naves y a la botadura de flotas, cosa que les aportó enormes ganancias. Sin embargo, las pérdidas recientes causadas por corsarios y enemigos de la patria les obligaron a surcar los mares en persona, custodiando el oro y la plata de más allá del mar Atlante, para proteger su honra y tan codiciadas aleaciones. Por desgracia, tal dinastía no estaba exenta de la mala ventura, y todos ellos sucumbieron junto a sus barcos, dejando a la casa Vioque sin varones que ostentasen el poder en estos beligerantes tiempos.

Así pues, ya sólo quedaba un representante de los Vioque con vida: una hermosa muchacha de poco más de veinte años llamada **María Irene Lucía del Carmen**, que fue asediada por los pretendientes en cuanto se supo de la muerte de su padre cerca de las costas de las Indias. La joven rechazó a muchos, pero abrumada por la tradición, la pena, o puede que simplemente por su juventud, finalmente accedió a casarse con el Barón **Fernando Francisco de Júcar**, hijo ilegítimo del rey, sin fortuna reseñable, pero gallardo y holgadamente influyente dentro del Cabildo.

Pareciese que al fin la casa Vioque acallaría las voces de los mentideros, que la tachaban de extinta, mas la fatalidad fue a llamar de nuevo a su puerta, y justo la noche que la joven Irene llegaba al puerto de la capital desde su casa de campo en Gadir para entrevistarse con su futuro marido, los hombres de Del Alba entraron a matar por Tres Aguas.

La mayoría de la flota allí amarrada fue hundida rápidamente, pero el galeón de la casa Vioque tuvo que ser tomado al asalto. La **Guardia de la Casa Vioque** se apostó bien pertrechada a lomos del navío de su pagador, defendiendo a su dama, cuando los tercios iniciaron el abordaje.

Los pocos guardias que procuraban cortar las cuerdas y derribar a los que por ellas ascendían, eran abatidos desde los botes de asalto en cuanto asomaban la testa. Se cuenta que incluso la niña Vioque ayudó a repeler el abordaje, empleando un pistolete, cumpliendo su deber de defender la propiedad de su casa y dirigiendo a los hombres que honraban el escudo de su familia. Sin embargo, pronto la defensa quedó reducida al puente de mando, contando para tan noble tarea con tan solo una docena de hombres, muchos de ellos ya malheridos.

Todo estaba perdido. Y cuentan que el capitán, resignado, mantuvo la mirada de la joven Irene, haciéndole saber que estaría con ella hasta el mismísimo final. Y fue durante esa muda conversación cuando ella, olvidando el hollín, las explosiones y los gritos, se sintió arropada por aquellos hombres que habrían dando la vida de igual forma por su padre. Comprendió al fin que ella era una Vioque, no una ofrenda, ni un premio, sino una mujer orgullosa. De tal forma, asumió su destino, alzó la barbilla todo lo que pudo... y se desvaneció.

Irene despertó en el Hospital de la Sangre, lejos de la orilla en pugna, herida en un costado, pero viva. Y supo más tarde que la Guardia de Ysbilia había repelido el asalto, apoyando a sus propios hombres el tiempo suficiente para ponerla a salvo.

Las salas del hospital estaban atestadas. Y en aquel calamitoso lugar, el siempre comedido capitán **Juán Vicente Gómez** le dio la noticia a Irene: Su futuro esposo había caído víctima de los asaltantes. Ya sólo quedaba un bastardo. Acto seguido hincó la rodilla frente al camastro de la niña Vioque y juró proteger su vida mientras el altísimo le diese aliento, como ya hiciese con su padre, años atrás. Pero Irene ya no sería más una niña. Y decidida a tomar las riendas de su propia existencia, compareció ante el Cabildo para anunciar que se haría cargo de la casa, poderes y responsabilidades de su difunto padre.

Los Veinticuatro nunca permitirán que una mujer forme parte del Cabildo, pero ella protege la muralla occidental, y mantiene el comercio allende los mares, con o sin su beneplácito”.

Irene Vioque

Página 68

Incentivo	-----	4
Audacia	-----	4
Defensa	-----	1/0
Vigor	-----	8



● Daga	-	5	7	-	2/4	Parada(4)
● Pistola de Encargo	30	-	-	5	5/7	Ensarta, Lenta(1), Humo(1)



TERCIO CREAT.IV.O

PECULIARIDADES:

Avara: El Líder de una cuadrilla Pura de la Facción del Antiguo Régimen no podrá coger el Incentivo de Irene Vioque, al inicio de la Contienda.

Ilustre: Cualquier peón de tu cuadrilla a 20 cm. o menos de distancia de Irene Vioque, podrá utilizar su valor de Audacia.

Ordenanza: Al incluir a Irene Vioque en tu cuadrilla, podrás contratar un peón de cualquier cuadrilla existente, sin importar la Facción a la que pertenezca, pero sólo si dispone de un valor de Incentivo 2 ó inferior. Y nunca una Personalidad.

En tal caso, tu cuadrilla pasará a ser considerada Mixta.

Dama: Si Irene Vioque es objetivo de una carga, un peón amigo a 10 cm. o menos de ella, que no se encuentre trabado, huyendo, ni se haya *activado* durante el turno, podrá intercambiarse por ella, ocupando su lugar como objetivo de la carga.

Manos Hábiles: Irene Vioque puede invertir 1 Maravedí al inicio de su *activación* para recargar automáticamente su Pistola de Encargo y actuar con normalidad durante el resto del turno.

Pistolera Consumada: Irene Vioque puede ignorar a los peones (*amigos o enemigos*) en la trayectoria de su Línea de Visión, al elegir los objetivos de su Pistola de Encargo, a menos que éstos se encuentren trabados en refriegas.

EL PROTECTORADO DE LA CASA VIOQUE

“El muro occidental de Ysbilia es, sin lugar a dudas, el más castigado de la ilustre villa. Dada su cercanía a la rivera del Betis y, por ende, a las defensas artilleras del Castillo de San Georgio, sus piedras soportan día tras día un constante bombardeo, que tiene como objetivo agujerear el muro que protege a la ciudad de un asalto frontal. Plagada de innumerables cráteres, la desmoronada estructura de la muralla occidental es permanentemente vigilada por las vigilantes fuerzas del complejo de la Torre Áurea. No obstante, a lo largo de su recorrido, de Norte a Sur, la defensa de posibles brechas, y su localización, corren a cargo del Protectorado de la Casa Vioque.

Los hombres que sirven a Doña Irene Vioque son los soldados mejor preparados de toda la villa, así como los mejor pagados.

El mantenimiento de sus pertrechos y paños es superior que el de las mejores tropas del Duque Del Alba. Sus engalanados uniformes conjuntan perfectamente con los colores de la Casa Vioque y los de su señora, quien se afina en dejar claro a quién pertenece el músculo que defiende la urbe. Pues la fortuna de la joven dama, legada por su padre, la ha convertido en una poderosa aliada para el Cabildo, que ve cómo da buena cuenta de sus Maravedíes para defender la Corona y su principal baluarte y capital, mientras ellos, señores apoltronados, se dedican a otros menesteres. Mas la joven señora no se contenta con entregar pagas justas a sus hombres, sino que dirige en persona a su excelentísima guardia, demostrando día a día, y a través de los escombros de la muralla occidental y los ruinosos edificios colindantes, que no es otra “aristócrata” de posaderas sosegadas.

El cometido del Protectorado de la Casa Vioque es evitar que penetren fuerzas enemigas a intramuros, aprovechando el abrazo de la noche para arrastrarse a través de los destrozos ocasionados por el bombardeo del día anterior. Incursionando como ratas, fuera de la vista de la Guardia de Ysbilia, y, poco a poco, agrupándose en la zona norte para presentar batalla en las calles. Días tras día, esta avezada guarnición rastrea cada palmo de la muralla, buscando oquedades dejadas por los cañones de la otra orilla. Señalizando dichas entradas para que éstas sean selladas y vigiladas con prontitud por la Guardia de Ysbilia. Sin embargo, gran parte de su labor la lleva a cabo lejos de la muralla. Pues el Protectorado intercepta a los invasores que se escabullen dentro de la urbe.

El Protectorado de la Casa Vioque es rápido y letal al atacar. Y es común que la única huella de su paso, tras una larga jornada de guardia, sean los cadáveres semidesnudos de aquellos que, con gesto de horror, abandonaron este mundo envueltos en centellas con olor a pólvora. Pues la señorita Vioque ha doblado la ventaja por las prendas moradas de los soldados del Duque. Así como también recompensa a sus hombres por la recuperación de vestimentas o enseres que puedan disfrutar las gentes más sencillas de la ilustre villa. Y es que Irene Vioque es amada tanto por sus subordinados como por las gentes más humildes.

Los acuartelamientos del Protectorado de la Casa Vioque salpican la muralla que guarecen, sin embargo en ocasiones ha logrado penetrar en el sector norte y crear alguna plaza fuerte, aunque sólo fuera por un corto período de tiempo. Pues aunque están excelentemente entrenados, son pocos, y el enemigo parece multiplicarse fuera y dentro de la muralla”.

PECULIARIDADES

"La Señorita Ordena": El Protectorado de la Casa Vioque sólo puede estar liderado por Irene Vioque, que obtendrá la Peculiaridad "*Líder (20)*" de forma gratuita.

Extraña Coyuntura: El Protectorado de la Casa Vioque se considera una cuadrilla Pura, a pesar de su composición especial, y no puede contratar Mercenarios, ni peones de otras cuadrillas de su misma Facción.

Flor y Nata: El Protectorado de la Casa Vioque sólo puede contratar Guardias, Guarnicioneros y Arcabuceros de la cuadrilla de la Guardia de Ysbilia.

Además, Irene Vioque podrá emplear su Peculiaridad "*Ordenanza*" de la forma habitual, aunque su cuadrilla seguirá considerándose Pura, y no podrá contratar a ningún peón con una Paga de 20 Maravedíes o menos.

El Protectorado de la Casa Vioque utiliza la regla de Facción del Nuevo Orden: "*Soldada*".

Poderoso caballero es Don Dinero: El Protectorado de la Casa Vioque contará siempre con un Curtido o un Puyo adicional a los miembros de su cuadrilla, para representar el poder adquisitivo de Irene Vioque, y con el que puede atraer a los mejores luchadores.



EL EMBAJADOR PERSONALIDAD TRAICIONERA

“Unos dicen que es hijo de uno de esos grandes germanos del norte; otros, que proviene del mismísimo infierno, pero lo cierto es que fue engendrado el último año de una de esas disputas religiosas en Alemania que tanto gustan de apoyar desde la Matriz, y que tan engorrosas resultan de pronunciar. Su padre, un bellaco sin nombre de las huestes mercenarias al servicio de Iberia; Su madre, una de las rameras del batallón.

En aquel entonces, la falta de dineros no influía en las baratas transacciones carnales, pues durante un tiempo las indefensas meretrices fueron forzadas a realizar su oficio a violenta demanda de los mandos del tercio. Los Maestres de Campo ordenaban tal pues sabían que si bien una tropa mal contenta podría quejarse, una que no pudiese desfogarse podría colocar un bonito lazo a toda una región y regalársela al enemigo. Más aún cuando las compañías de antaño se componían casi exclusivamente de mercenarios.

Cuentan que la noche que tuvo lugar el parto, no había luz de candil, ni estrellas. Pareciese un firmamento de luto por la madre del bastardo, asesinada por su vástago en el transcurso del alumbramiento. Pues ésta hubo de contemplar horrorizada a su asesino surgiendo de sus entrañas, y las caras de terror de las asistentes, impotentes, clamando al cielo mientras la mujer se desangraba cual cerdo degollado.

*La sangre fue sin duda el justo prefacio de una vida repleta de violencia y muerte. Una vida que estuvo a punto de concluir en múltiples ocasiones. Ya el mismo día de su nacimiento las mujeres que vieron nacer a la bestia se resolvieron a quitarle la vida, pero fueron descubiertas por un joven sacerdote de la compañía, justo cuando trataban de ahogarlo. El joven sacerdote bautizó al niño con el nombre de **Arturo**, que significa “fuerte y duro como la roca”, y lo sentenció con ello a cumplir dicho destino.*

Arturo pasó toda su infancia y juventud de batalla en batalla, al cobijo del batallón de prostitutas, destiladores, armeros, barberos y demás gentes que recogían los dineros que difícilmente lograban obtener los soldados, malvendiendo sus vidas en los frentes europeos.

Cuando hubo de tener edad para matar, mató como el que más. También bebió como el que más y pecó como el que más. Y desde entonces los infiernos no han cesado de arremolinarse en torno a él. Siempre rodeado por multitudes, pero alejado de la algarabía, silencioso y abstraído.

Sólo unos pocos sabían dirigirle la palabra, entre ellos algunos oficiales que sólo se atrevían a molestarlo cuando permanecía sobrio y debía servir en combate. Y era allí donde Arturo realmente sabía expresarse con total claridad.

*Una mañana gris de Mediolánum, el **Maestre de Campo Álvaro de Toledo Fernández**, Duque Del Alba, que comprobaba cómo quedaban pocos entre sus **Morados Viejos** que vistieran la cruceta roja frente a los galos, tuvo que resignarse a no recuperar ese día el honor que le había sido negado por su rey, y alzó la bandera que instaba a parlamentar. Para entonces, Arturo ya había cumplido los veintiséis años, y ya alcanzaba casi los tres quintales de peso y casi tres varas de altura. Era Sargento, aunque no se le daba muy bien dar órdenes, ni recibirlas, y era bien conocido por el Duque, pues lo había disciplinado en múltiples ocasiones. Sorprendentemente, el Duque admiraba a esa bestia leal y endiablada. Y aunque otros oficiales, en privado, desaprobaron tal afecto, en aquella ocasión pidió al Sargento Arturo que le acompañara al parlamento con los oficiales galos”.*

“Todos los soldados, oficiales y hombres de guerra reunidos aquel día para medir las fuerzas de sus respectivas naciones, pudieron contemplar la escena que tuvo lugar en la lejanía. Parecía que todo transcurriese según la norma; El acercamiento sereno y ordenado de ambas partes, el saludo de cortesía junto con el quite de sombreros, yelmos y demás zarandajas en señal de respeto... Y seguidamente el inicio del diálogo. Lo que nadie podía esperar es que, de improviso, Arturo hendiera el cráneo del Capitán galo contra su rodilla de granito. La maniobra fue rápida y despiadada, dejando a los dos grupos de hombres paralizados durante unos instantes. Unos preciosos instantes que bastaron para que el Sargento agarrase a otro galo por el cogote y le partiese el espinazo, como si fuese una rama seca. Repuesto de la sorpresa inicial, y sin más alternativa, Del Alba ordenó a sus hombres que desnudaran los aceros y cargasen contra la vanguardia enemiga.

El enardecimiento de las tropas de a pie de Del Alba no se vio mermado por la larga distancia que sus hombres debieron recorrer a pleno pulmón hasta alcanzar las filas enemigas. Y aunque algunos galos se reafirmaron en sus posiciones, la mayoría, sin patrón, dio media vuelta cuando los iberos atravesaron como diablos la extensa campiña, dando así por zanjado el pulso mantenido por ambas fuerzas.

Pero aun habiendo arrancado una victoria pírrica de las fauces de la derrota, no dejaba de ser una victoria ignominiosa, y Del Alba tuvo que escuchar a sus Capitanes, que no comulgaban con la deshonra de lo acontecido. Pues aunque habían aceptado aquella alocada empresa, no deseaban cebar aún más las lenguas viperinas en oídos del monarca. Del Alba se excusó achacando aquel oportunismo a su impaciencia por llevar a sus hombres al Norte, mas no fue suficiente y tuvo que aceptar a regañadientes un castigo ejemplar para Arturo, por miedo a que sus oficiales le retiraran el apoyo. Aún así, pudo salvar la vida de su hombre, cambiando en el último momento el documento oficial que lo condenaba al cadalso, por otro que lo confinaría en una galera de por vida.

Ese día el nombre del innoble Sargento fue olvidado, y desde entonces Arturo pasó a ser conocido como **“El Embajador del Duque Del Alba”**, más como insulto al honor del noble, que como distintivo del bellaco.

Casi diez años después, El Embajador, ya vencido en cuerpo y alma tras sufrir innumerables castigos y penurias, supo por boca de sus captores que el "loco" de Del Alba se había subleado para tratar de detener a las tropas galas que se concentraban en Osa. Y aquel nombre de su pasado, aquellas sencillas palabras, obraron el milagro de devolver toda la fuerza, rabia y tesón a su deshecha ánima. Con el fuego corriendo por sus venas como antaño, El Embajador quebró los grilletes que le habían subyugado, usó las cadenas para estrangular al capataz de remos y liberó a sus compañeros, iniciando así un motín que culminaría con la naave poniendo rumbo a Iberia”.

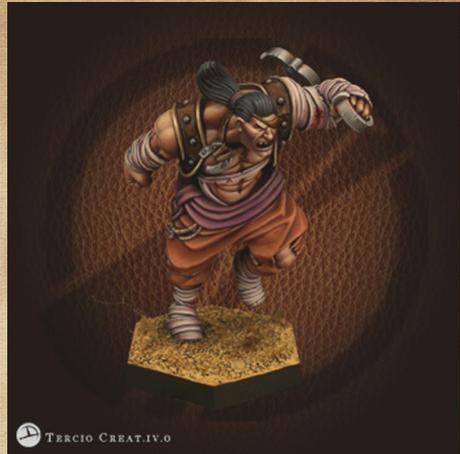
El Embajador

Paga 80

Incentivo	-----	2
Audacia	-----	5
Defensa	-----	2/2
Vigor	-----	10



● Arma Improvisada - 5 6 - 5/7 Sacudida



TERCIO CREAT.IV.O

PECULIARIDADES:

Bigardo: El Embajador puede caminar 15 cm., en lugar de los 10 cm. habituales.

Turbador: Cualquier peón enemigo que desee trabar a El Embajador en una refriega cargando, deberá superar una tirada de Audacia. Si el peón enemigo no supera dicha tirada, no podrá desplazarse y deberá dar por concluida su *activación* automáticamente.

Brutal: El Embajador cuenta como si tuviese el doble de los Puntos de Vigor a la hora de determinar el bando vencedor de las refriegas en las que se vea envuelto.

Además, siempre que haya enemigos en la misma refriega que El Embajador, éste estará obligado a rebasarla.

Immune: El Embajador no se ve afectado por la Regla Especial "Perturba".

Leal: Si un amigo es eliminado a 15 cm. o menos de distancia de El Embajador, éste deberá superar una tirada de Audacia. Si la falla, deberá *activarse* para girarse hacia el enemigo que eliminó a su compañero y cargarle (*aunque no contará con el modificar por carga*).

Esta Peculiaridad puede utilizarse aunque El Embajador ya se hubiese *activado* durante el turno. Y si El Embajador no se había *activado* todavía, podrá *activarse* normalmente cuando le correspondiera.

Si El Embajador se destraba de una refriega al utilizar esta Peculiaridad, los enemigos deberán aplicar un modificador de -1 a sus tiradas de Réplica al realizar ataques de oportunidad contra él.

Esta Peculiaridad sólo puede utilizarse una vez por turno.

Estrangular: Si El Embajador impacta a un enemigo por la Retaguardia, éste será eliminado automáticamente, sin importar el NE, el Daño, ni cuántos Puntos de Vigor tenga en ese momento.

LA EMBAJADA

“Cuando una compañía errante debe abandonar una posición altamente conflictiva antes de haber visto cumplido su cometido, o simplemente cuando sus efectivos resultan ser más útiles en otro lugar, es enviado un pequeño contingente de especialistas conocido como: “La Embajada”.

Las almas de los hombres que nutren de efectivos a la Embajada están condenadas incluso antes de unirse a sus filas. Así pues, ésta está constituida por la más baja estofa de nuestro mundo. Los métodos que emplean son, a menudo, inenarrables. Y los pocos que conocen de la existencia de este infame cuerpo de infantería, lo desapruedian sin dudar. No obstante, el Duque cree que hay hombres que nacieron sin alma, y visto que ya están condenados al Infierno, prefiere emplearlos para sus fines, antes que dejarlos languidecer en las cárceles, donde no sirven a nada ni a nadie.

Vista en la distancia, cualquier cuadrilla podría ser confundida con un grupo de vulgares asaltantes de caminos. No obstante, cuando algún desafortunado se encuentra próximo a la Embajada, no cambia su parecer. Estos verracos a menudo viajan en un profundo estado de embriaguez y suelen estar desprovistos de cualquier uniforme o blasón que los identifique. Siendo difícilmente relacionados con su patrón.

Del Alba sabe bien que son un mal necesario en estos tiempos. Un mal acorde con la tragedia que sufre su tierra. También sabe que la Santísima Trinidad lo condenaría si fuese su voluntad la que guiase a estas bestias. Por esa razón otorgó a un sargento con menos remilgos en estas lides, la deshonra de abanderarlos: Arturo de Pinedos, más conocido como “El Embajador”.

El Embajador selecciona personalmente a los miembros de su Embajada, de entre los más grandes y fuertes, así como de entre los más diestros y temerarios de los Morados Viejos; los que únicamente respetan la fuerza, y los que únicamente habrían de seguir a un hombre como él. Además de entre la chusma que se apiña en los calabozos del Castillo de San Georgio.

La única relación existente entre estas bestias y el honorable cuerpo de diplomáticos del que toma su nombre quizás sea que ambos representan a sus señores con el fin de zanjar conflictos. Así pues, la Embajada solventa breves de toda índole de forma rápida y eficaz, antes de que los mandos vean la necesidad de movilizar a los escasos efectivos del Nuevo Orden. Además, en caso de fracasar, su señor sólo habría de perder a un puñado de demonios que, seguramente, habrían encontrado el mismo destino haciéndose matar en alguna esquina o el mismo cadalso.

No hay nada en los actos de estos hombres y su líder que pueda estar más alejado del significado literal que posee el nombre dado a sus destacamentos. Su forma de trabajar es simple, muy simple: Acostumbran a arremeter contra el enemigo sin previo aviso, a la carrera. Crean tal caos y confusión que, en la mayoría de los casos, el enemigo escoge cualquier alternativa que los aleje del combate directo.

Generalmente, el fruto del “diálogo” de la Embajada suele contemplarse horas después de su ataque. Si no se alcanzó un resultado satisfactorio tras el primer embate, la amenaza pasará a ser considerada como severa. Y sólo entonces el ejército “de verdad” tomará cartas en el asunto, al no tener más alternativa”.

PECULIARIDADES

“Sólo Hay un Amo”: La Embajada sólo puede estar liderada por El Embajador, que obtendrá la Peculiaridad *“Líder (20)”* de forma gratuita.

Extraña Coyuntura: La Embajada se considera una cuadrilla Pura, a pesar de su composición especial, y no puede contratar Mercenarios, ni peones de otras cuadrillas de su misma Facción.

Escoria: La Embajada puede contratar peones de la cuadrilla de Morados Viejos, siempre que no estén equipados con armas a distancia; además de Convictos y Perturbados de la Guardia de Ysbilia, para representar a los presos que ha liberado de los calabozos del Castillo de San Georgio.

La Embajada utiliza la regla de Facción del Nuevo Orden: *“Soldada”*.

Tumulto: La Embajada puede contratar un máximo de peones igual al doble del valor de Incentivo total de los mismos.

Vanguardia Temeraria: La zona de despliegue de la Embajada está siempre 20 cm. más cercana a la zona de despliegue del enemigo, de lo habitual.

Además, aunque sea necesario realizar tirada de autoridad, la Embajada siempre será la primera en activar un peón cada turno.

Precindibles: Todos los peones de la Embajada obtienen la Peculiaridad *“Insignificante”*, de forma gratuita.