

La Historia... Desde el principio

Verano de 1591, desde hace años el joven Fernando Caldevilla, hidalgo aragonés asentado en Sevilla con más mala suerte que agujeros en la bolsa, lleva 5 años dedicándose al contrabando de caballos junto con otros hidalgos muertos de hambre y un importante barón local. Su grupo es el encargado de hacer el trabajo sucio: llevan los caballos desde las tierras de Andalucía hasta la frontera con Francia donde entregan los caballos a sus contactos franceses. El trabajo supone cruzar toda España en menos de un mes y sin levantar sospechas, por lo que el grupo hace el viaje dos veces al año durante las estaciones de primavera y verano, cuando el tiempo más acompaña y algún que otro viaje más en otoño, pero estos son por mar. Con este trabajo saca a penas para vivir todo el año, no sin penurias, pero al menos no pasa hambre.

El joven Fernando Caldevilla recibe una cita en su alojamiento de su tío, alguacil de la ciudad de Sevilla, acompañado por unos soldados y su superior. Hablan a solas durante unos momentos y le hacen saber a Fernando que saben de dónde saca el dinero y que llevan bastante tiempo detrás de quienes roban los caballos a los nobles sevillanos, así que el trato es el siguiente: Fernando les entregará a sus compañeros y les dirá quién es el que está detrás de todo, a cambio la justicia ofrecerá su protección y una dote bastante suculenta, para que pueda retirarse con su esposa y vivir tranquilamente durante muchos años.

La noche en la que entregó a sus compañeros, traicionándolos, el matrimonio Caldevilla salió para las tierras de Aragón, tierra natal de Fernando, dónde vivieron durante muchos años escondidos. Fernando invirtió el dinero que le habían pagado en tierras y en otros negocios fructíferos, aumentando así su riqueza.

En 1602, con todo el asunto olvidado y con una vida cómoda, el matrimonio, con tres hijos en el mundo, el último una niña recién nacida, se separó trágicamente por la muerte de la mujer, Elvira Caldevilla. El barón, al parecer cayó en desgracia por el asunto del contrabando, pero no fue ejecutado dada su condición de noble, y éste que no había olvidado la traición del hidalgo y que mantenía aún algunos aliados, había vuelto para tomar justa venganza.

La madre murió, pero el resto de la familia pudo escapar de la encerrona, junto con una vieja criada que llevaba años sirviéndoles. Lo que quedaba de la familia, destrozada, decidió ocultarse en un pequeño pueblo cercano a la Villa de Madrid e intentar que su pasado no les siguiera.

Los años pasaban en el mayorazgo de los Caldevilla y sus hijos crecían; el cabeza de familia decidió guardar sus secretos de forma que su antiguo enemigo el barón, que había jurado vengarse de toda la familia, no pusiera sus manos encima a aquello que correspondía a la familia por propio derecho, así que entregó a la vieja ama de llaves, Alba Tudela, que había

escapado con ellos del horror de Aragón, un mapa y una llave que guardaba el secreto que ocultaba la familia. Algún día, cuando Fernando Caldevilla faltara su hija reclamaría lo que tendría que seguir escondiendo para su bienestar futuro...

CUENTAS PENDIENTES

Invierno de 1622, Madrid.

El grupo de jugadores se conoce y, aunque no se ven muy a menudo y no están muy apegados unos a otros suelen reunirse en alguna taberna de la capital para hablar, discutir, jugar o lo que se tercie. Aunque nada interesantes o instructivas, éstas reuniones suelen hacerse con regularidad, al menos una vez cada dos semanas.

En la taberna entrará un viajero con aspecto cansado y vista rápida, que oteará las mesas ocupadas y se dirigirá directamente hacia uno de los PJs. Hablará en nombre de Fernando Caldevilla y le pedirá que lo acompañe, acompañado de sus amigos o con otros que el jugador crea competentes, por todos los asuntos en los que se ayudaron mutuamente. El PJ al que acude el viajero, que tiene aspecto de criado reconoce el nombre de Fernando Caldevilla. Es un hidalgo acomodado que vive en un pueblo cercano a la villa y que en el pasado le prestó algunos favores bastante importantes para él y su pellejo, la mención de favores mutuos o ayudas mutuas es simplemente una muestra de cortesía del criado. Debería de haber por tanto algún jugador con la desventaja de *Deuda de Honor* o algo así. Si es el grupo entero el que tiene esta deuda por alguna aventura anterior, el PNJ al que le deben la deuda es aliado de Fernando Caldevilla y pide a los PJs que le ayuden con su aliado.

Ante tal compromiso, es de suponer que el PJ aludido pida a sus compañeros de mesa que lo acompañen, o mas de uno se sentirá ofendido si no es así, pues es de suponer que lo considera incompetente...

Después del tiempo necesario para que los jugadores dejen sus asuntos atados por unos días, partirán en el carro, propiedad de la familia Caldevilla, acompañados por el criado que les habló en la taberna.

El pueblo no estará a mas de medio día de camino, está situado entre unos sistemas montañosos, aunque no llega a ser un valle muy profundo. Tiene entre 200 y 300 habitantes, aunque el mayorazgo al que van los jugadores está a unos kilómetros del pueblo. El pueblo tiene como lugares más destacados: la plaza central, no es muy grande pero ahí se pone el mercado cada varios días y las gentes hablan allí; la iglesia, de madera y de tamaño bastante modesto, sólo se compone de la nave principal (no tiene forma de cruz) por lo modesto del lugar; la casa de variedades, mitad salón de juegos ilegal, mitad burdel; la posada del Cerdo Errante, situada por el centro del pueblo; la posada de El Ciervo Salvaje, situada a

un extremo del pueblo, para acoger estratégicamente a los viajeros que viajan a la capital.

El día de la llegada de los jugadores al mayorazgo, que no es un lugar muy lujoso pero es elegante, será de reposo total para el grupo, por cortesía del anfitrión se alojarán allí y tendrán todo lo necesario. Fernando Caldevilla presentará a los integrantes de su familia, así como los 5 criados que tiene a su servicio, y el resto del día (que serán apenas unas horas) lo pasará hablando con sus huéspedes (le gusta el ajedrez y propondrá unas partidas de cartas entre caballeros). Las personas que conocerán los jugadores serán al propio Fernando Caldevilla, a sus hijos Miguel y Elvira, al prometido de ésta última Jaime Salablanca y a los criados: el mayordomo principal, el ama de llaves, el jardinero, la cocinera, la joven hija de la cocinera (que hace un poco de todo), la dueña de Elvira y el mozo de cuadras (que es el criado que les ha buscado).

Nota para el Narrador: Esta escena es meramente interpretativa y no es muy importante. Ahora bien, sí que debe aparecer un detalle de vital importancia, es una pista que si los jugadores son listos les servirá para sacar conclusiones en el futuro. Durante alguna conversación Jaime Salablanca dará muestras de no ver muy bien, a pesar de llevar anteojos, se excusará diciendo que parece que sus ojos no han parado de empeorar desde que un fogonazo de arcabuz cercano lo dejó momentáneamente ciego. Es un detalle tonto, así que procura dejarlo caer y no recrearte mucho en él. Son los jugadores los que tienen que darle importancia en el futuro. Si le das mucha importancia al suceso, la cosa no tendrá gracia y los jugadores no se tendrán que comer el coco en el futuro. Por ejemplo Salablanca, en un momento en el que estén hablando de su afición por la caza, presumirá de haber cazado un gran jabalí y haberlo regalado a su futuro suegro, Fernando Caldevilla. Señalará orgulloso el supuesto jabalí, que está colgado en la pared junto con otros trofeos de caza, cuando en realidad estará señalando a un lobo.

EN EL MAYORAZGO

Al día siguiente los jugadores se levantarán tarde, cansados por el viaje, pero se sentirán bastante bien después de dormir en camas tan cómodas. Después de desayunar y hacer las cosas que deseen, serán presentados ante el anfitrión, que querrá hablar con ellos. Cuando entren en la habitación que hace las veces de despacho, verán que Fernando está acompañado por un hombre. Caldevilla presentará el grupo a su acompañante: el hombre es Fray Julián Claramonte, hermano franciscano y comisario de la Suprema. Después de un frío saludo (que será ignorado por Caldevilla) se irá de la estancia dejando al anfitrión y al grupo solos. El patrón les informará de lo que

tienen que hacer por él, no sin antes darle las gracias y prometer una recompensa económica por sus buenos servicios.

FERNANDO CALDEVILLA

El patrón del mayorazgo y cabeza de la familia.

Lo que dice: Desde hace veinte años, cuando su mujer murió y se trasladó con sus hijos y sirvientes más fieles al pueblo (para cambiar de aires después de una pérdida semejante), vive tranquila y sosegadamente, esperando lo que le depara el futuro, organizando algunas fiestas ocasionales con la llegada de la primavera y cazando en sus tierras, guardando siempre el luto por su bienamada esposa, muerta al dar a luz a su única hija, menor de los tres hijos que Dios le ha concedido. El motivo por el que ha reunido a los jugadores es por que su tranquila vida se ha visto de repente enturbiada por un asunto desagradable que desea sea resuelto de inmediato. Hace tres días durante la fiesta que se celebró en su mayorazgo con motivo de la pedida de mano de su hija, desapareció un cuadro de su estudio. El cuadro es muy importante para él, más por motivos sentimentales que por la calidad del mismo, ya que fue encargado por su amada esposa días antes de su muerte. La justicia civil no está dispuesta a perder mucho el tiempo en busca de un cuadro que no vale mucho, y a pesar de la influencia de la que dispone no ha podido convencer al corregidor local para que enfoque todo sus esfuerzos en recuperar el cuadro, así que aunque la justicia local hace lo que puede, no es ni mucho menos lo que el patrón espera. Así que al decidir contratar a unos hidalgos para que encontraran el cuadro automáticamente pensó en gente avispa y astuta de la capital.

El cuadro en sí, no es excesivamente grande, mide como medio metro de alto y 35 centímetros de ancho. La escena no tiene a ninguna figura humana: es un paisaje en el que se puede ver en el centro un gran y profundo valle, con espesa vegetación y el sol mientras sale por el este, cubriendo todo con los primeros rayos; en primer plano, un poco a la izquierda, se puede ver como un gran venado contempla majestuoso el panorama que se abre ante su vista y la del espectador. El cuadro se llama *El amanecer de todas las cosas* y representa la vida que nos brinda el sol con sus rayos. A la mujer del patrón le gustaban los paseos bajo el sol primaveral.

El cuadro desapareció durante la fiesta de compromiso de su hija menor, Elvira Caldevilla. Después de la cena fueron dos veces interrumpidos, la primera por los gritos que daba su hijo, al que al aparecer un criado torpe le había manchado. La segunda vez también fueron los gritos del hijo los que interrumpieron, gritando que el cuadro había desaparecido y que había ladrones en la casa. Desafortunadamente su hija y su prometido, acompañados por la dueña de Elvira, van a salir temprano camino a casa de una amiga íntima de Elvira que está postrada en cama y no pudo asistir a la fiesta, así que sería oportuno que les hicieran las preguntas que crean convenientes ahora mismo para no retrasar su salida.

Él, Fernando Caldevilla, ya ha informado a todos sus familiares de la llegada de los jugadores, así como a los empleados del mayorazgo que están a su servicio, además ha movido las influencias que tiene en el pueblo, pues es uno de los hombres más importantes del mismo para que los jugadores tengan total libertad de movimiento y puedan interrogar a cualquier vecino, miembro de la familia o criado, incluyendo al corregidor, amigo personal del patrón que ha prometido toda la colaboración que esté en su mano. No sospechará quién ha robado el cuadro, ni por qué motivos, ya que el nunca ha tenido enemigos.

Fernando Caldevilla dará a los PJs un dibujo en blanco y negro del cuadro que ha desaparecido. Además pondrá al servicio de los jugadores un carro cerrado que le pertenece, así como el cochero de costumbre (el mozo de cuadras) o los caballos que prefieran, cada jugador podrá elegir si bajar al pueblo en el carro o cabalgando, aunque las calles del pueblo son estrechas y nada apropiadas para un carro, por lo que tendrán que moverse a pie dentro de la villa.

Esta es la lista de los asistentes a la fiesta en la que se robó el cuadro, por si los PJs preguntan:

Fernando Caldevilla.

Miguel Caldevilla.

Elvira Caldevilla.

Jaime Salablanca.

Gustavo Zalaeta.

Bernardo Claramonte.

Lope de Mendoza.

Agustín Panizo.

Poca gente como se ve, aunque no deberían vuestas mercedes olvidarse de los criados...

Lo que sabe y no dice: En realidad su esposa no murió durante el parto de su hija menor. A la mujer la mataron sus enemigos en una noche fatídica en el que encontraron su residencia y fueron a buscar lo que era suyo (ver el capítulo *La historia...desde el principio*). El cuadro es la clave que da acceso a un misterio, el mismo misterio que buscan sus enemigos. El cuadro no fue encargado por la difunta esposa del patrón, fue encargado por él mismo justo después de haber llegado al pueblo (mandó que le pintaran un cuadro sobre un amanecer en el que se viera la famosa garganta cercana al pueblo). Ya que cree que es sólo cuestión de tiempo que sus enemigos lo vuelvan a encontrar, se quiso asegurar de que dejaba su importante posesión a su hija menor, por eso hizo pintar el cuadro: para que su hija pudiera encontrar lo que Fernando Caldevilla esconde y no lo hicieran sus enemigos. El patrón no cree que sus enemigos lo han vuelto a encontrar, ya que éstos lo hubieran hecho matar después de la espantosa tortura que le han prometido infligir en cuanto den con él otra vez, pero sí está bastante preocupado por si el ladrón descubre por casualidad su secreto (no teme que lo encuentre, pues ya se ha encargado de cambiarlo de lugar, pero no quiere que nadie sepa lo que posee), o por si sus enemigos vuelven a aparecer y no es capaz de dejar a su hija lo prometido.

ELVIRA CALDEVILLA

Hija menor de la familia.

Lo que dice: La fiesta transcurrió normalmente durante toda la noche hasta que su hermano dio la voz de alarma. Cenaron y luego los invitados empezaron a hablar y a beber vino, la fiesta se estaba volviendo muy aburrida así que cuando su prometido le propuso dar una vuelta a solas por el jardín ella no lo dudó y aceptó. Claro que tampoco estaban completamente solos, la dueña de Elvira los seguía de lejos, cuidando que los enamorados no hicieran nada malo o que el novio se aprovechara de Elvira. Los enamorados, fastidiados por tal intromisión en su intimidad decidieron perder de vista a la dueña (no es nada difícil que un par de jóvenes esquiven la vigilancia de una vieja dueña. ¡Ah! Y si preguntan, la idea fue de Salablanca). Los enamorados pasaron todo el tiempo juntos paseando a la luz de la luna y hablando de su futuro como dos tortolitos hasta que el revuelo formado en la casa los atrajo de vuelta. Entonces de enteraron de que el cuadro había sido robado.

Lo que sabe y no dice: En realidad cuando estuvieron solos en el jardín, Salablanca no estuvo todo el tiempo con ella. Al rato de haber despistado a la dueña de Elvira, Jaime se excusó y fue a aliviar su vientre, que tanta comida al parecer le había sentado como un tiro. Pasó un largo rato hasta que volvió, tan compuesto como siempre y cuando escucharon el revuelo volvieron al mayorazgo juntos. Al saber del robo, y como no tenía coartada alguna, Jaime Salablanca pidió a su prometida que dijera que habían estado todo el tiempo juntos, pues el juraba por su honor y su sangre de hidalgo no haber cometido el robo, y si las autoridades sabían la verdad, sin duda lo procesarían por el robo. Jaime la engatusó para que no fuera acusado injustamente del robo y así Elvira le proporcionó una coartada.

JAIME SALABLANCA

Joven hidalgo comprometido.

Después de refunfuñar algo sobre la pérdida de tiempo que están ocasionando los jugadores con sus preguntas, responderá las preguntas que tenga que responder.

Lo que dice: pues básicamente todo muy parecido a lo que dijo su prometida, nada nuevo excepto algunos detalles sobre los invitados, al parecer no se lleva muy bien con el primogénito de la familia por que éste cree que él quiere robarle su herencia, que idea más ridícula.

Lo que sabe y no dice: mucho. Remitirse al apartado *La verdad, toda la verdad y nada mas que la verdad*.

MIGUEL CALDEVILLA

El primogénito

Estará con un amigo de la familia (que precisamente también estuvo en la fiesta de la pedida de mano), que se retirará para que los jugadores y Miguel puedan hablar a solas.

Lo que sabe: El día de la pedida de mano de su hermana estaba muy ocupado en la fiesta, hablando con sus amigos y sus invitados. El viejo de su padre ya no se hace cargo del mayorazgo, prefiere vivir retirado de todos los problemas de la vida, y es él el que lleva los negocios y el mayorazgo, es como si el viejo ya estuviera muerto, sólo que el primogénito no tiene lo que le corresponde por derecho, pues su padre aun no le deja libre acceso a los bienes de la familia. A pesar de todo está tranquilo, pues no duda que mas temprano que tarde Dios le concederá lo que le corresponde y la salud de su padre empeorará.

Durante la cena un torpe criado se tropezó con él, haciéndole perder los estribos (hablará muy mal de él), cuando fue a cambiarse vio por la ventana de su habitación cómo unos niños estaban frente a la puerta trasera de la cocina para hacerse con las sobras de la cena, así que cuando volvió a la fiesta mandó al mayordomo que los echará de allí.

Más tarde, habló a sus amigos del magnífico vino del que disponía, y que ellos iban a tener el privilegio de degustarlo. Entonces cuando fue al despacho de su padre, donde guarda los vinos fue cuando descubrió que ese estúpido cuadro que su padre idolatraba había desaparecido, y dio la voz de alarma, perdiendo una vez mas los nervios (en vez de mantener la clama, como se supone que debería haber hecho un buen anfitrión, dio la fiesta por concluida, aunque jamás reconocerá que perdió los estribos).

En mitad de la entrevista entrará un vieja mujer para servir algo de bebida. Cuando se haya ido Miguel Calderilla mencionará que es el ama de llaves, que lleva con ellos desde antes de instalarse en el pueblo, se quejará diciendo que es la vieja chocha que incomprensiblemente su padre insiste en mantener como ama de llaves y que siempre está pendiente de los hijos de la familia, demasiado pendiente de sus asuntos para ser una simple criada. Él recuerda que está al servicio de la familia desde que tiene uso de razón, y eso que es el mayor de los hijos, pero eso no es excusa para mantenerla en el servicio cuando ya en una vieja inútil. A veces se sobrepasa en cuidados y atención a los hijos Calderilla, sobre todo con su hermana Elvira, cree que aún son niños, cuando en realidad todos pueden cuidarse solos, odia cuando la descubre mirándolo a él o a Elvira con esa mirada maternal a la que no tiene ningún derecho. Al parecer reza todas las noches por el alma de su hermano Antonio, cosa que nunca está de más.

Su hermano, Antonio Calderilla, hace meses que está en el frente, viendo que no tenía posibilidad alguna en un pueblo y que la herencia familiar iba a ir a parar al primogénito, muy acertadamente decidió buscar fortuna por su cuenta. Mandaron una carta informando del compromiso de su hermana Elvira hace varias semanas, pero aun no ha respondido, normal teniendo en cuenta la velocidad del servicio de correos que se encarga de llevar las cartas hasta el campo de batalla.

LOPE DE MENDOZA

Amigo de la familia

Es el muchacho que estaba hablando con Miguel Calderilla cuando los PJs interrumpieron su charla.

Lo que dice: él estuvo en la fiesta de la petición de mano de la señorita Elvira Calderilla, aunque estuvo bastante apagado fue una fiesta amena y divertida. Todo transcurrió con normalidad hasta después de la cena, cuando los invitados se repartieron por algunas estancias de la planta baja de la casa y por el jardín principal, que está a la espalda de la casa. Entonces uno de los criados se tropezó con Miguel, tirándole encima las copas de vino que llevaba a unos invitados, Miguel hecho una furia, empezó a increparlo por su torpeza con la cara roja a punto de estallar, con el puño en alto y dando voces, luego se fue hacia su habitación para cambiarse de ropa mientras aún vociferaba y el criado lo miraba perplejo. Cuando volvió su aspecto no había desmejorado en nada, lucía otro traje tan elegante como el primero y llevaba el bigote tan atusado como al principio de la cena, fue uno a uno pidiendo disculpa a los invitados por lo sucedido y fue a hablar con el mayordomo que controlaba a todos los sirvientes.

Dejando de lado el pequeño incidente todo transcurrió con normalidad, una hora después de que se retirara por primera vez Miguel se fue otra vez, esta vez para, según dijo con mucho orgullo, traer una botella del mejor vino que habrían degustado nunca sus invitados, a los pocos momentos salió con la cara pálida gritando que el cuadro favorito de su padre había desaparecido, y allí terminó la fiesta y se fue a casa.

ALBA TUDELA

El ama de llaves y la clave de todo el asunto.

Lo que dice: en la noche de la fiesta en honor al compromiso de "su niña" y ese rufián, ella era la encargada de sincronizar a todas las criadas, toda la noche estuvo de un lado para otro, solucionando los imprevistos que surgían. Lo más destacado de la noche fue el desgraciado incidente de Pedro, uno de los criados, con el señor Miguel, aunque no arruinó del todo la fiesta, el desafortunado accidente puso muy furioso al señor, que formó un auténtico revuelo. Desde que nació el señor Miguel fue muy colérico, tiene un humor bastante malo. Además Tudela fue la encargada de expulsar a los niños que el señor había visto desde su ventana, cosa extraña, pues cuando ella salió por la puerta de atrás de la cocina no había nadie.

Lo que sabe y no dice: no oculta nada. Ella no sabe nada del cuadro y no tiene ni idea de que guarda algo muy importante. Aunque sí recuerda la noche en la que hace veinte años, recién llegados al pueblo, recibió algo que debía guardar de parte del patrón (y de lo que no debía hablar a nadie, ni siquiera a sus hijos). No sabe que es algo de tanta importancia.

Aparte de esto, el grupo puede querer interrogar a los criados, y en su derecho está. Ninguno dirá nada especial,

que estaban bastante atareados, el mayordomo comentará que Miguel Caldevilla habló en privado con él para comentarle que se hiciera cargo de los pordioseros que normalmente van a la parte de atrás de la cocina, y él mandó al ama de llaves, Tudela, a que los echara.

Resumen sobre lo que ocurrió en la fiesta, o mas bien, lo que dicen que ocurrió en la fiesta:

- ♦ Cena.
- ♦ Los invitados se relajan después de la cena y ocupan la planta baja del mayorazgo, sobre todo el salón principal.
- ♦ Los prometidos van al jardín acompañados de lejos por la dueña.
- ♦ Miguel es manchado.
- ♦ Miguel avisa al mayordomo de que eche unos niños que quieren las sobras de la comida (en realidad se ha confundido y sólo vio sombras, esto confundirá a los PJs).
- ♦ Miguel va por el vino y descubre el robo.

EL LUGAR DEL CRIMEN

Sería buena idea prestar atención al lugar dónde fue robado el cuadro y por donde los ladrones entraron, aunque cualquiera les dirá a los personajes que la justicia local no encontró nada, tendrán libre acceso a todo el lugar.

Al parecer, el ladrón entró por una ventana de un cuarto contiguo al del despacho donde se encontraba el cuadro (si se fijan verán que la ventana no fue forzada, ni rota ni nada de nada, está perfecta), entró en el despacho cogió el cuadro y se marchó por el mismo sitio, así de simple. Sin romper nada ni dejar ninguna pista. Todo esto es sabido por las huellas que el ladrón dejó en la casa, que no se entretuvo en limpiarse las botas y la nieve y el barro invernal ensucia todo lo que toca.

El motivo de por qué entró por esa ventana es bien sencillo: hay una enredadera que adorna parte de la fachada que facilitaría la escalada a alguien joven y vigoroso (es fácil darse cuenta que alguien con una edad avanzada no podría subir y menos bajar con un bulto a cuesta). La enredadera está pelada por la época invernal.

Dentro de la casa no encontrarán ninguna pista. Fuera ya es otra cosa. Hace tres días del robo, así que las huellas han desaparecido, en cambio si buscan entre las hojas de las enredaderas podrán encontrar entre las ramas y a una altura de varios metros (para ello tendrán que escalar e ir buscando) dos pistas importantes: una son unas manchas de sangre reseca que hay en una rama, la otra es un gemelo dorado enganchado entre otras ramas peladas y cercanas a la que está manchada con sangre reseca. Si rebuscan entre la nieve (que las huellas han desaparecido, pero en esta parte de la casa nadie se entretiene en apartar la nieve) encontrarán un pequeño cristal pulido y liso pero que está roto. Tiene la apariencia del cristal de una ventana (en realidad un poco mas fino) que ha sido cortado exquisitamente formando un perfecto círculo de unos 5 centímetros de diámetro pero que se haya roto en el último instante, quedando una parte del círculo quebrado (recordemos en estos momentos que

la ventana por donde el ladrón entró permaneció intacta). Además si miran a través del cristal verán que se ve borroso a través del mismo¹.

Es posible que los jugadores encuentren el anteojito roto y que además caigan en la cuenta de que Salablanca no tenía la noche anterior muy buena vista. Quizás sumen dos más dos y vayan ante Fernando Caldevilla con el anteojito en la mano y su nombre en la boca, pero la cosa no será tan fácil: Fernando les pedirá alguna prueba concluyente, pues son acusaciones graves las que hacen al honrado hidalgo Salablanca, y aunque animará a los jugadores a seguir con esa actitud, no aceptará esa prueba como definitiva ante alguien del calibre del caballero Jaime Salablanca (realmente el joven hidalgo se ha ganado la confianza de la familia, excepto del primogénito, que cree que quiere quitarle su herencia, cosa que por otra parte puede que esté mas cerca de la verdad de lo que parece).

Ante la nueva perspectiva puede que los jugadores quieran saber dónde vive Jaime Salablanca. En el mayorazgo sólo sabrán que vive en el pueblo.

EN EL PUEBLO

El pueblo tiene entre 300 y 400 habitantes, tiene una iglesia, la casa de variedades (o burdel), el mercado (los puestos sólo se ponen 2 veces por semana, martes y viernes), dos tabernas, la casa del regidor, una plaza central pequeña con una pequeña fuente en el centro y un pequeño cementerio en un lugar bastante apartado en el que sobresale un mausoleo donde descansan los restos de Elvira Caldevilla madre. Los habitantes suelen reunirse a platicar en la plaza o en una de las dos tabernas.

Mucha taberna hay para tan poco habitante dispuesto a beber (cosa que no suelen hacer las mujeres, niños y ancianos) y para tan poco viajero. Debido a esto las dos tabernas tienen una disputa permanente por los clientes, lo cual alborota la ciudad con mucha frecuencia (sin duda es el tema que más da de hablar a los pocos habitantes del pueblo). Cada taberna tiene alrededor de 10 clientes que le son fieles (amigos íntimos, viejos compañeros, familiares, cosas así...), las fuerzas entre los dos están equilibradas, fanático arriba, fanático abajo. Tal cantidad de rufianes dispuestos a dejar en ridículo a los del bando opuesto hace que en ocasiones se formen verdaderas reyertas en mitad del pueblo, casi batallas campales. Los únicos sitios dónde se respetan (a duras penas) son en la iglesia y en el burdel, aunque en éste último a veces sí que han tenido algún roce se suelen contener más que en cualquier parte del pueblo, exceptuando la iglesia, en la que nunca se atacan.

LO QUE DICE EL PUEBLO

Cualquiera que viva en el pueblo podrá decir esto a los jugadores, aunque también depende del personaje en particular. Por ejemplo, el corregidor no dirá nada de este asunto, que bien discreto es; en cambio un borracho de taberna o la dueña del burdel no tendrán reparos en hablar por los codos.

1. No les digas que son unas lentes de anteojos rotas, que lo deduzcan ellos solos. Recordemos el sutil detalle de que la noche anterior Jaime Salablanca dio muestras de no ver bien (Nota del Autor).

Si preguntan por la familia Caldevilla y sus orígenes: Hace veinte años aproximadamente, la familia compró las tierras del mayorazgo a un noble arruinado y se trasladó a vivir inmediatamente, incluso antes de que contrataran a los criados para que presentaran la casa de forma adecuada, parecía que tenían prisa por salir de dónde estaban y venir a su nueva casa. Los únicos que llegaron fueron el patrón, los tres hijos con los que contaba y la criada. Al principio parecía que el patrón no gustaba que nadie saliera de la propiedad, pues no se empezaron a dejar ver hasta que pasaron unos meses después de su llegada, siempre eran los criados los que bajaban al pueblo, la familia ni siquiera iba a la misa del pueblo. Los criados cuando se acercaban al pueblo a hacer sus tareas, hablaban de la familia, decían que el cabeza de familia estaba muy preocupado por algo, que no dormía más que de día, que por la noche hacía guardia y que jamás, estuviera dormido o despierto se separaba de su arcabuz de caza; los nervios lo estaban consumiendo y sólo hablaba con la criada que se trajo de donde fuera que habían llegado. Los niños tampoco salían de casa, por orden explícita de su padre, aunque los pobres con 3 y 4 años y unos meses la hija menor, no se enteraban de nada. La vieja ama de llaves, para colmo, también parecía muy afectada por algo. Explicaban estos extraños comportamientos por la muerte de la madre de los niños y esposa de Fernando, que había muerto recientemente debilitada por el parto de su última hija. Por ese mismo motivo, decían, se habían mudado. Pero que se sepa nadie duerme armado por haberse quedado viudo... A veces, cuando un criado entraba en alguna habitación escuchaba cómo el patrón y su criada de confianza hablaban, callando de repente; o quizás escuchaban cómo hablaban en habitaciones contiguas. El caso es que los criados decían que el señor y su familia no estaban en semejante situación por la muerte de la madre de la familia, aunque si es cierto que ésta murió, lo hizo a manos de los enemigos del patrón que al parecer se había acaudalado por algunos asuntos sucios en los que se había ganado varios enemigos a muerte. La familia estaba ocultándose de los asesinos de la difunta señora y enemigos jurados del patrón.

En cuanto la familia supo de los rumores que los criados habían difundido por el pueblo, todos sin excepción fueron despedidos, lo que causó no poca conmoción, todos menos el ama de llaves que estaba con ellos desde el principio. Los nuevos criados que se contrataron que se sepa no han oído nada de tales historias. Al cabo de los meses la familia empezó a salir más y a ir a sus obligaciones religiosas, hasta que se integraron totalmente en la tranquila vida del pueblo al que se habían mudado.

Si preguntan por la situación del pueblo en general: Si preguntan a algún habitante que no sea partidario de alguno de los dos bandos diferenciados que están enfrentados (incluyendo al párroco, al regidor y a la dueña del burdel) les dirán que el pueblo se está pudriendo poco a poco por esas estúpidas peleas entre hombres que no tienen otra cosa que hacer que hacerse los machos. Al parecer los enfrentamientos saltan por cualquier nimiedad, aunque todo viene de la competencia entre

las tabernas por la clientela. Las señoras y el párroco además se mostrarán bastante indignadas con el burdel, aunque no los hombres (el corregidor mirará para otro lado mientras dice que no hay pruebas de que en ese lugar hagan algo ilegal).

Si los jugadores dan cuerda al asunto, los pueblerinos empezarán a contar reyertas provocadas por los dos frentes enfrentados. Será fácil comprobar que en realidad la mayor parte de los conflictos son fanfarronadas para demostrar el supuesto valor de los hombres enfrentados. Para las gentes del pueblo que no tienen afecto a ninguna taberna en especial, no está muy claro cuál lleva más tiempo, aunque las facciones involucradas no dudarán en jurar que es su taberna favorita la que lleva más tiempo y la usurpadora es la otra.

A pesar de todo, muchas son las gentes que suelen frecuentar las dos tabernas sin tener ningún problema con los radicales de cada bando. Por supuesto la situación está aderezada con los típicos pícaros aprovechados que meten cizaña entre los bandos y por unas monedas o por un vaso de vino cuentan lo que supuestamente se dice en la taberna del otro extremo del pueblo (supuestamente por que todo es mentira y lo hacen por mantener el estómago en buena compañía, claro).

GUSTAVO ZALAETA

El corregidor del pueblo.

Si hay algún noble entre los PJs, no tendrá ningún problema en atender al grupo, prestando toda su atención descaradamente al noble (incluso pudiendo confundir a algún villano con su criado). En este caso contará todo lo que vio en la fiesta, que no será muy distinto a lo que ya han escuchado los jugadores en otros invitados, además si los jugadores preguntan por el curso de la investigación oficial el corregidor dirá que sus hombres interrogaron a todos los invitados y registraron toda la mansión, en especial el lugar por el que entraron los ladrones (él está convencido de que es más de uno) sin ningún resultado. Si quieren más información lo mejor será que hablen con su hombre de confianza, que dirige a todos los hombres del pueblo encargados de la justicia: su nombre es Pedro Lagunez.

Si no hay ningún noble en el grupo los jugadores lo tendrán muy difícil, ya que Zalaeta sólo hablará con ellos durante un instante en su despacho: les dirá que tiene muchos asuntos importantes que atender y no puede prestarles toda la atención que se merecen, además, sólo ofreció su colaboración por que el dueño del cuadro, don Fernando Caldevilla, es amigo suyo. Los asuntos oficiales de menor importancia los atiende su hombre de confianza, Pedro Lagunez.

PEDRO LAGUNEZ

El hombre de confianza del corregidor.

Conocido en todo el pueblo como "el estudiante", por que en su juventud marchó a la capital para estudiar y volvió recién casado con una mujer embarazada y buscando trabajo. Lo

podrán encontrar en cualquiera de las dos posadas del pueblo, calentando el frío invernal con buen vino de Toledo.

Su teoría es clara, aunque no tiene ni idea de lo que realmente pasa y lo único que hará será despistar al grupo. El primogénito de la familia pactó con el criado que le derramó el vino encima, entonces con la excusa de cambiarse, Miguel Caldevilla se deslizó hasta el cuadro (tan importante para el padre) y lo robó, su intención era dar una fuerte impresión a su padre para que éste se fuera rápido al otro barrio (que le diera un infarto, vamos). Luego el criado con el que se había aliado se las apañó para hacer creer que el ladrón había entrado desde fuera, dejando las huellas de nieve. Eso explicaría por ejemplo que ningún acceso a la casa fue forzado a pesar de que supuestamente el ladrón había entrado desde fuera. Lo único que falta para probar su teoría es encontrar el cuadro, y no faltará mucho para que eso ocurra.

Esta teoría no se sostiene por ningún lado. Si los PJs le hacen preguntas del tipo: ¿Por qué iba a robar el primogénito el cuadro pudiendo hacerlo sin llamar la atención el criado con el que supuestamente está compinchado? ¿Si esto es cierto, por que no se ha encontrado el cuadro si se ha registrado toda la casa? ¿Si el heredero quería deteriorar la salud de su padre, por qué no dejó que lo descubriera él mismo? ¿Y las huellas descubiertas en la nieve la misma noche del cuadro? Beberá vino y murmurará que cuando encuentre el cuadro todas las pistas le darán la razón. Para los curiosos, su forma de intentar encontrar el cuadro es tener bajo vigilancia a Miguel Caldevilla, suponiendo que tarde o temprano lo llevará hasta el cuadro.

MARÍA PALENZUELA

La dueña del burdel

Recibirá a los jugadores en un reservado con cómodas sillas y buen vino, todo es casi tan lujoso como en el mayorazgo de los Caldevilla.

No sabe mucho del asunto que por el que preguntan los jugadores: tras preguntar cortésmente si desean compañía o simplemente mesa, bebida y baraja se disculpará por confundir a los jugadores con clientes importantes (quizás algún PJ quiera degustar alguno de los servicios de la viuda Palenzuela). Pues lo dicho, que del asunto del cuadro ella no sabe nada: la viuda tomará un soborno como un insulto, que el negocio que tiene montado no es comparable a la ridícula cifra que unos hidalgos muertos de hambre puedan ofrecer (si alguno tiene la ventaja de *Riqueza*, la cosa cambia algo). Aunque si los PJs son educados podrán sacar alguna información provechosa referente al patrón: hace no mucho mientras Fernando Caldevilla estaba jugando borracho a las cartas con unos amigos, todos ellos hasta arriba de buen vino, la conversación desembocó en un pique entre los presentes sobre lo estúpidos y necios que son algunos hombres con suerte, que la desaprovechan por tener serrín en la cabeza en vez de seso... No tardó mucho en derivar todo el asun-

to en elogios hacia ellos mismos por haber prosperado en aquel pueblo de forma admirable. Entonces el cabeza de los Caldevilla empezó a alardear de su inteligencia y de su previsión, pues hacía años había escrito una carta testamentaria que había entregado al sacerdote para que se la diera a su hija cuando llegase el momento, así todos los que le juraron venganza sabrían que con él no se juega y no le arrebatarían lo que estaba guardando desde hacía tantos años.

Estas palabras fueron escuchadas por una de las chicas que estaban al servicio de los jugadores y la viuda Palenzuela no las tiene en cuenta, pues ha escuchado muchos tonterías de clientes borrachos, aunque puede que a los jugadores les sirva. Que sepan los curiosos que sus acompañantes eran el corregidor, Pedro Lagunez y el sacerdote del pueblo, que aunque sacerdote, buen bebedor de vinos y jugador de cartas es.

AGUSTÍN PANIZO

El médico del pueblo.

Nada sabrá del cuadro, ni siquiera de la familia Caldevilla, pues fue invitado más por ser persona importante en el pueblo que por la amistad que pudiera tener con ellos. Antes de hablar sobre el cuadro o la fiesta querrá saber noticias sobre qué se cuece en la villa (mas o menos como todo el mundo, pero él es un poco mas pesado). Contará la misma versión que todos los invitados, pues realmente no sabe nada. Cuando termine con el interrogatorio volverá a los asuntos de la capital y liará a los personajes en sus historias sobre el tiempo que vivía en Madrid. Más que aclarar cosas a los jugadores, este buen hombre los liará con sus recuerdos, sus historias y las insistentes preguntas sobre qué se cuece en la capital.

BERNARDO CLARAMONTE

El sacerdote del pueblo.

Cuando los jugadores entren en la iglesia para hablar con el sacerdote (ya por que estaba en la fiesta, o por que saben que tiene una carta testamentaria de Caldevilla en su poder), sólo verán a un jovencísimo monaguillo que limpia el altar. Si preguntan por el padre el niño dirá que está ocupado, aunque será fácil de convencer que vaya a buscarlo. De la sacristía saldrán dos hombres, uno es el Padre Miramontes y el otro es el comisario de la Suprema Fray Julián Claramonte. Son familiares y, aunque lo que ha llevado hasta el pueblo al inquisidor no tiene relación con su joven sobrino, Julián Claramonte le ha hecho una visita familiar.

El inquisidor se quedará durante la conversación que tengan los jugadores con el joven sacerdote local, no intervendrá en ningún momento (ni siquiera si los PJs hablan de ver la carta testamentaria) salvo si ve a su sobrino en apuros (en caso de que los PJs le den mucha caña) o si tocan algún tema relacionado con su sobrino o con la iglesia.

No sabe gran cosa del cuadro, pero ciertamente preocupa al cabeza de familia de los Caldevilla, el padre Claramonte

es el confesor de la hija de la familia, el resto no son muy devotos y sólo van a misa una vez a la semana y por obligación. No dirá nada sobre lo que Elvira Caldevilla le dice bajo secreto de confesión (nunca rompería el secreto) aunque será fácil que diga o que deje entrever que Elvira se preocupa mucho por el estado de su padre, hay veces en la que está obsesionado por que algún antiguo enemigo vuelva para ajustarle cuentas y le preocupa también la obsesión que tiene por el cuadro que le ha sido robado recientemente, al parecer le gustaba contemplarlo, aunque no sea muy aficionado a las artes y el cuadro no sea una obra muy notable.

Si le preguntan por la carta testamentaria, él dirá que efectivamente hace bastantes años (no recuerda exactamente cuántos pero no menos de quince) Caldevilla le entregó una carta testamentaria a su predecesor (y éste se la entregó a él cuando hubo de tomar el testigo), aunque sólo iba dirigida a su hija menor. El señor Caldevilla pidió al padre que no diera a conocer la existencia de la carta a nadie (y así se lo hizo saber al padre Claramonte llegado el momento) y que después de su muerte se la entregara a su hija en secreto. Todo esto extrañó al padre, pero lo dejó correr con la generosa donación que recibió la iglesia. El padre irá a buscar la carta testamentaria (no será muy difícil de convencer, aunque tendrá algunas reservas sobre si está actuando bien o no) y volverá a la iglesia extrañado, no la encuentra, y eso que la tenía bien escondida entre sus cosas. Nadie ha entrado en sus aposentos últimamente, no ha echado en falta nada y no han revuelto sus cosas —el padre se equivoca, pues sí que ha entrado gente en sus aposentos, una mujer del pueblo que limpia su pequeña habitación todas las semanas y ayuda al párroco a limpiar la iglesia cada mes. Ha sido ella, quien pagada por quien corresponda ha buscado entre las cosas del padre y ha robado la carta—. Rápidamente se apresurará a decir que él no ha leído nunca la carta y que siente no poder ayudar a los hombres de la capital. Acto seguido se pondrá rojo como un tomate.

Haciendo una pequeña donación dirá que recuerda que el señor Caldevilla comentó que la carta hacía poseedora a la señorita Caldevilla del cuadro titulado El amanecer de todas las cosas, del resto de las posesiones de Caldevilla no decía nada. En la posdata comentaba que para encontrar lo más importante que la familia Caldevilla había poseído nunca debía preguntar al amanecer, éste le daría las indicaciones necesarias si aún vivía. Como se ve al final, el sacerdote sí había leído la carta testamentaria. Las últimas palabras referidas al cuadro deberían desconcertar a los jugadores: "...si aún vivía." ¿Acaso un cuadro puede morir? A pesar de esta incongruencia el sacerdote afirmará con toda seguridad que eso ponía en el testamento (reconociendo sin darse cuenta que había leído la carta).

Llegados a este punto de la conversación si los jugadores no se quedan satisfechos y vuelven a preguntar al sacerdote si leyó la carta o si directamente le acusan de haber mentido por contradecirse, Julián Claramonte cortará la conversación de forma brusca y autoritaria aunque amable y dirá que desea hablar con su sobrino a solas sobre un asunto familiar y

que los jugadores ya lo han agotado suficientemente con sus preguntas, a continuación se marchará, seguido de cerca por su nervioso sobrino.

LAS AMENAZAS

El pueblo está rodeado de montañas, aunque no llega a ser un valle será suficiente para que anochezca antes de lo normal, ya que el sol se oculta rápidamente detrás de la cadena de montañas. Aunque tardará aun un par de horas en aparecer la luna y las estrellas, todo se quedará en penumbras a media tarde (teniendo en cuenta que en la época del año actual anochece bastante temprano normalmente).

Las penumbras han avanzado muy rápidamente sorprendiendo a los PJs en mitad del pueblo, cuando aún tenían pensado entrevistarse con algún personaje destacable que estuvo presente en la fiesta. En el momento en que los jugadores estén saliendo de una de las tabernas, se les acercará un piojoso vagabundo que habían visto en un rincón tomando lo que parecía un mendrugo de pan, tomará del brazo a algún PJ y sin hacer caso de su brusquedad apartará al grupo para avisarles de algo importante que les concierne.

Tras una clara insinuación de dinero el mendigo dirá que un hombre le ha propuesto participar en un macabro plan para asesinar a los jugadores; al parecer alguien del pueblo está molesto con las acciones que están llevando a cabo los hombres de la capital y desea deshacerse de ellos antes de que sigan adelante. Él se suponía que era el encargado de distraer a los PJs mientras eran rodeados discretamente. No ha negado su participación, ya que si se hubiera negado lo hubieran matado en el acto, además piensa seguir adelante para avisar a los jugadores de nuevos movimientos de sus enemigos (será como un espía para los PJs). Después de advertir a los PJs de que se anden con cuidado dará su palabra de no participar en tal canallada e informar de alguna manera a los hombres de la capital, ya que debe muchos favores al patrón del mayorazgo y sabe que los gentilhombres de la capital trabajan para él. Dicho esto se irá murmurando que no deben verlos juntos, sin dejar que le pregunten nada y mirando para todos lados².

Pero éste no será el único acontecimiento extraño que sufrirán los jugadores. Después de este extraño aviso, cuando esté anocheciendo (esta vez del todo, con luna, estrellas y todo eso...) unos hombres atacarán y matarán al criado jovencito que les servía de cochero, el mismo que fue a buscarlos a la Villa. Cuándo lo sabrá el grupo depende de dónde estén cuando el asesinato ocurra (o sea, en el momento en que el sol se oculta del todo). Puede que el grupo esté cerca de la salida del pueblo, donde espera el criado y oigan el jaleo, o pueden que

2. Nótese la gran contradicción que ha mencionado el mendigo: ha dicho que debe muchos favores al patrón del mayorazgo (por eso ayuda a los jugadores), en tal caso sería muy de extrañar que gentes del pueblo (que todos se conocen entre sí) que quisieran urdir un plan para perjudicar al patrón acudieran a alguien que precisamente le debe muchos favores. Claro que también es verdad que todo el mundo se vende por dinero (y más un mendigo) y quizás creyendo que el mendigo se iba a vender los enemigos del patrón podrían haber acudido a él. Un gran dilema para los jugadores... aunque lo más probable es que se entretengan en hacer especulaciones sobre quién les ha tendido una trampa en vez de advertir la sutil contradicción. (N. del A.).

estén hablando con algunos de los asistentes a la fiesta y no se enteren de nada, incluso puede que estén en el carruaje con el criado. En éste último caso el ataque no se hará y los jaques esperarán a que el cochero esté sólo. En cualquier caso nadie oirá ni verá nada... serán los jugadores los que descubran el cadáver cuando vayan en busca de su medio de transporte.

En una de las puertas del carro el grupo podrá ver claramente un pergamino clavado. Es evidente que lo han puesto allí para que lo vieran sin problemas, pues es bastante visible y está al borde mismo del camino. El pergamino no está firmado y suscribe una amenaza con muy mala ortografía.

Éstos dos sucesos son para poner en jaque a los extraños que se meten en problemas que no les conciernen. El mendigo ha sido pagado para que avise al grupo de la supuesta muerte que les sobreviene encima. El criado ha sido asesinado por los mismos que pagaron al mendigo para que los PJs vean que van en serio y asustarlos. Aunque matar a un criado del hombre que posee tanta influencia en el pueblo sea un poco peligroso, los rufos al ver que el aviso del mendigo no surtía efecto han decidido pasar a la acción y hacer amenazas más tangibles, así que deciden arriesgarse, que un criado no deja de ser un villano y la justicia sólo preguntará por él durante pocos días. Además con un poco de suerte en breve los jaques tendrán bastante dinero como para irse de ese maldito pueblo en busca de fortunas mayores. El objetivo es que dejen de hacer preguntas incómodas y vuelvan a la capital.

LA CASA DE SALABLANCA

Si los jugadores descubrieron las pistas del lugar del robo y creen que Salablanca sea el ladrón, quizás quieran visitar su casa. Si preguntan por el pueblo, no tardarán en saber que se aloja de forma permanente desde hace meses (concretamente desde que empezó a cortejar a Elvira) en la posada del Cervo Salvaje. Allí les será difícil entrar en su habitación: primero tienen que enterarse de cual es (aunque también pueden entrar en todas) y después conseguir entrar en ella, ya que Jaime está todo el día fuera con su prometida. Los sobornos serán tomados muy a mal porque (si los PJs inmiscuyen un poco lo sabrán) el hidalgo paga bien a todos los frecuentes del lugar, al primero al posadero, y los ingresos que perciben son regulares, no son sobornos puntuales como los que pueden ofrecer los jugadores. La cosa puede pasar a mayores, y si descubren a los hombres de la capital intentando colarse en la casa del noble hidalgo, los jaques pueden tomárselo muy a mal y las cosas pueden ponerse feas.

La mejor manera de colarse es por una ventana del exterior, trepando y forzando el postigo que da al interior de la casa silenciosamente que no es cuestión de que se enteren los de dentro (para eso hay que saber en que cuarto vive o probar de uno en uno, que es mas ruidoso, claro) o bien alguna dama puede engatusar a algún jaque que viva también en la posada para que la invite a pasar a sus aposentos (y que Dios le acompañe en lo que le espera): el cómo se deshaga luego del jaque es otro asunto que puede solucionarse de varias formas,

desde esperar que se duerma después del mal rato que le haya hecho pasar a la pobre dama, hasta atarlo, envenenarlo o incluso que la supuesta dama sea en realidad un mozo fornido capaz de darle una paliza al que se le ponga por delante...

A parte de estas dos posibilidades los PJs pueden tener alguna otra idea que llevar a la práctica, ya depende de ellos, pero se lo tienen que trabajar por que sólo tienen una posibilidad, en cuanto los jaques que frecuentan el lugar o alguno de los empleados conozca las intenciones del grupo, no los dejarán entrar en el lugar a riesgo de su pellejo y estarán atentos por si les da por asaltar desde el exterior el cuarto.

Si consiguen entrar, o al menos alguno del grupo lo consigue, se encontrarán con un cuarto típico de posada que no tiene nada que envidiar a un viejo desván que lleva meses sin limpiarse. Contrasta con el lugar, las posesiones del hidalgo, que son de valor. Elegantes ropas y algo de dinero es lo que podrán encontrar, sobre todo las ropas... Debajo de la cama podrán encontrar una vieja sábana que guarda algo, se trata de una elegantísima chaqueta que desde luego no debería estar en un lugar así. La chaqueta tiene un gemelo menos y está manchada de sangre reseca por el interior, a la altura del antebrazo. Y sí, el gemelo que tiene coincide con el que los jugadores encontraron en las enredaderas por las que el ladrón entró y salió del mayorazgo.

Si han encontrado la prueba de la chaqueta, quizás los jugadores quieran ir al mayorazgo, a mostrar su prueba a Fernando Caldevilla. Éste reconocerá la chaqueta que Salablanca llevaba la noche de la fiesta y la prueba de los gemelos es definitiva. Caldevilla se mostrará furioso y dirá que el prometido de su querida hija llegó acompañados de unos hombres y preguntó por el ama de llaves, pero Alba Tudela hoy tenía el encargo de ir al cementerio del pueblo y limpiar el mausoleo de Elvira Caldevilla madre (como todos los meses por estas fechas), así que se fue por la tarde temprano de casa y lo normal es que no llegue hasta tarde. Acto seguido Jaime Salablanca se fue en su carruaje.

LA CLAVE SE DESVELA

La noche de invierno se cierra rápidamente sobre las cabezas de los PJs, los habitantes del pueblo hace tiempo que han vuelto a sus casas y lo único que queda con actividad son las dos tabernas del pueblo y la casa de recreo.

Por las calles oscuras del pueblo, el grupo verá cómo se acerca alguien con una linterna en lo alto. Aunque se escondan o sigan imperturbables adelante verán claramente el rostro del jardinero del mayorazgo, que anda mientras mira por todas las calles; si lo siguen verán que no parecerá tener rumbo fijo, aunque parará en las tabernas, en el burdel, en la iglesia. En todos esos sitios lo único que hace es preguntar por los jugadores y marcharse cuando le dicen que no están.

Es de suponer que los jugadores no tienen nada que temer y que se pueden acercar al criado, que parece estar buscando a alguien. Aunque si a esa hora (una hora y media para que den la medianoche) los PJs están en algún lugar de los menciona-

dos, el criado los encontrará y directamente les hablará. Lleva un mensaje urgente para el grupo, al parecer necesita de sus servicios para un asunto que no tiene nada de relación con lo que los jugadores se traen entre manos, pero las necesidades del patrón son imperiosas. El criado les entregará una carta sellada. La letra parece que ha sido escrita apresuradamente:

Si vuestas mercedes recuerdan, mi preciada hija, Elvira Caldevilla y su prometido el hidalgo Jaime Salablanca salían hoy todo el día para hacer compañía a una amiga que está postrada en cama.

Acaba de retornar de la excursión el mencionado hidalgo, aunque sólo, lo que me ha provocado al instante tal agitación que me es difícil, aun ahora escribir estas letras. Parece que mi hija al final del día se ha encontrado algo indispuesta, por algo que habrá comido en mal estado y ha quedado temporalmente en la posada del Cerdo Errante junto con su dueña, que la acompaña en el trance.

Les ruego que acudan y le presten toda la ayuda necesaria, llevándola a su casa, si está en mejores condiciones que las mencionadas por su prometido, que es donde le corresponde estar. Si se tercia y mi joven perla está en condiciones, pueden vuestas mercedes hacerle cualquier pregunta sobre el tema que tienen entre manos y del que espero que hayan hecho algunos adelantos.

Vayan con Dios Nuestro Señor.

Fdo: Fernando Caldevilla.

La indisposición no es tal. Jaime Salablanca ha dado a Elvira un pequeño veneno para hacer que su prometida se encuentre mal, para así volver pronto al mayorazgo, donde tiene asuntos pendientes que solucionar. La jugarreta le ha salido mal, pues Elvira insistió en quedarse en el pueblo camino del mayorazgo, esperando en la mencionada posada bajo los cuidados de su dueña y su prometido hasta que se recupere y poder volver a su casa. Por supuesto no dejó marchar a su prometido, reteniéndole a su lado mientras pasaba el trance, sólo le ha dejado marcharse cuando se ha recuperado un poco.

La posada a estas horas no llega a estar abarrotada, pero casi todas las mesas están ocupadas por hombres con aspecto de rufos, cuando pregunten por Elvira el mesonero les dirá que arriba, en una de las dos estrechas habitaciones que hay para huéspedes.

La habitación, bastante sucia y andrajosa, sólo tiene una cama de mala calidad, un baúl para que los viajeros guarden sus ropas unas jofainas para limpiarse y un taburete. La dueña está en la puerta guardando a su señora, sentada en el taburete y medio dormida, cuando los pasos del grupo sobre la madera la despierte dará un pequeño grito y comentará que la señorita duerme mientras hace un gesto de

silencio. Sólo hará falta que los PJs insistan un poco para que la dueña acceda a despertar a Elvira, los jugadores deberán esperar fuera. Al cabo de unos momentos la dueña saldrá para dejarles paso, dentro estarán sólo los jugadores y Elvira, la estancia sólo está iluminada por una vela.

Podrán preguntar a la convaleciente todo tipo de cosas sobre la noche en la que desapareció el cuadro que apreciaba tanto su padre. Al parecer ya está casi totalmente recuperada de su indisposición, aunque aún siente un ligero malestar en el estómago, afortunadamente su prometido y su dueña han cuidado de ella durante horas. Se negará a marchar, por miedo a empeorar con el vaivén del carro, preferirá esperar hasta reponerse totalmente.

Cuando terminen las preguntas de los jugadores, o cuando lleven unas cuantas (que es la segunda vez que la interrogan, si lo hacen), que no es cuestión de llevarse mucho tiempo interrogando a una enferma, Elvira dará a entender a los jugadores que la conversación a terminado pidiéndoles que lleven a su padre frases tranquilizadoras sobre su estado, y pedirá que entre Alba para cuidar de ella.

Esta es la clave de toda la partida: ha mencionado el nombre del ama de llaves. Alba es sinónimo de amanecer y si los jugadores han descubierto lo que decía la carta testamentaria del patrón atarán cabos rápidamente. Si no han descubierto la pista de la carta testamentaria, igualmente deberían caer en la cuenta de que Alba es la clave de todo, que suficientes pistas hay para ello. Por citar las mas evidentes, es fácil de descubrir que el cuadro esconde algo importante para el patrón y el narrador debería hacer hincapié en que en el cuadro hay pintado, entre otras cosas, un amanecer... (recordemos el nombre de la campaña o el nombre del cuadro). Es de suponer que en cuanto Elvira nombre a Alba los PJs empiecen a preguntar precipitadamente por ella.

Al enterarse de que Alba no está allí, Elvira se alterará bastante y preguntará irritada por qué no la han llevado, ya que su prometido iba a ir a buscarla al mayorazgo. En la carta no ponía nada de recoger a la criada para que atendiera a su señora...

Cuando los jugadores acudan al mayorazgo en busca de la criada les dirán que no está, el prometido de la señorita llegó acompañados de unos hombres y preguntó por ella, pero Alba Tudela hoy tenía el encargo de ir al cementerio del pueblo y limpiar el mausoleo de Elvira Caldevilla madre (como todos los meses por estas fechas), así que se fue temprano de casa y lo normal es que no llegue hasta tarde. Acto seguido Jaime Salablanca se fue en su carruaje.

EL DESENLAZC

Los jugadores pueden acudir al cementerio de dos formas distintas: por que hayan descubierto que el ladrón es Jaime Salablanca y en el mayorazgo le hayan dicho que fue preguntando por la criada, que estaba en el cementerio del pueblo; o por que hayan descubierto que la clave del cuadro es la criada y hayan acudido al mayorazgo para volverla a

interrogar y que diga todo lo que sabe (o incluso por que hayan descubierto las dos cosas). En ambos casos obtendrán la misma respuesta en el mayorazgo: el cementerio.

Así pues los jugadores se dirigirán hacia el cementerio a toda prisa y en plena noche cerrada. La noche se ha vuelto desapacible y el viento que amenazaba soplar durante todo el día se ha desatado a la llegada de la noche, afortunadamente el cielo sigue despejado y la luz de una luna casi llena alumbraba el camino a los viajeros.

El cementerio está situado a varias decenas de metros del pueblo, al final de un camino que se aparta. El camino está bordeado por rocas que se elevan unos metros y en las que hay pintadas cruces blancas (se hace para señalar a los caminantes que el camino lleva hasta el cementerio). El cementerio tiene un pequeño muro en mal estado fácil de saltar, la casa del sepulturero está a oscuras y (si los PJs se paran) totalmente vacía.

El cementerio no es muy grande y no hay lápidas de mucha calidad, la mayoría son cruces de madera con nombres pintados, el mausoleo está situado en lo alto de la colina en la que se sitúa el cementerio, presidiendo todo el lugar. En el mausoleo se puede ver que hay una linterna que ilumina a unas figuras. Conforme vayan subiendo la colina, el grupo sufrirá el azote invernal del viento y lo oirán silbar en sus oídos. Es de suponer que el grupo querrá ocultarse de la vista de las figuras, para ello pueden usar el propio cuerpo del edificio (que no llega a ser majestuoso, aunque si abulta en mitad de las humildes cruces).

La escena es la siguiente: de la fachada del mausoleo cuelga de las manos la pobre criada, con signos de violencia y tortura. Arriba en lo alto del mausoleo hay un tipo que parece ser el que se ha subido para colgar a Alba, está dejado caer con un arcabuz en el regalo y mirando la tortura con una sonrisa malévola. Delante de Alba está Jaime Salablanca haciendo preguntas a pleno pulmón mientras señala el cuadro. El cuadro está a un lado y es el que le fue robado a los Caldevilla, no tiene marco, y parte de la pintura ha sido totalmente quitada, dejando parte del lienzo a la vista (como si hubieran intentado buscar un mapa oculto debajo de la pintura). Y poco más retirados, aunque aún a la luz de la linterna hay un par de tipos más, uno de ellos con una pistola apoyada en su hombro. Los tres tipos desconocidos serán reconocidos en el acto como hombres frecuentes de la posada del Ciervo Salvaje y los tres llevan además armas de filo cortas en sus cinturas (espadas cortas de moneros). Fuera de la luz hay otra figura más agazapada, que en principio puede ser confundido con otro jaque (según la picaresca del Narrador) aunque en realidad es el sepulturero atado y amordazado.

Si bien son dos formas distintas de llegar al mismo sitio, los dos caminos no tienen la misma recompensa: si han descubierto que el ladrón es Salablanca y han conseguido las pruebas necesarias para acusarlo llegarán antes que si han tenido que esperar a hablar por segunda vez con Elvira Caldevilla para que accidentalmente les rebelara la clave del asunto, incluso si

han descubierto a Salablanca y no se han entretenido en interrogar a mucha gente, pueden que lleguen al cementerio antes de que anochezca. En cualquier caso la escena será la misma, pero si han descubierto las pruebas contra Salablanca la criada sobrevivirá a la tortura de sus captores, si han acudido por los indicios de que Alba es la clave a la que señala el cuadro, la criada será rescatada viva pero morirá a las pocas horas debido al tormento. También puede suceder que los jugadores consigan las pruebas contra Salablanca, pero aún así se dediquen a interrogar a todos los que crean implicados que vivan en el pueblo, o puede que se entretengan mucho en volver (por que ninguno sepa manejar carros y no hayan encontrado nadie que lo haga, que en la posada del cerdo errante alguno podrá manejar el carro a cambio de algunas monedas). En ambos casos, Alba también morirá, por relajados...

La actitud de Salablanca ante la intrusión del grupo y la lucha será de huir, claro está. Con tal de que cojan a uno de ellos vivo confesará la verdad ante el patrón.

EPÍLOGO

El grupo esta otra vez en el despacho en el que Fernando Caldevilla les presentó a los PJs a Julián Claramonte y en el que les explicó el asunto del cuadro que debían resolver con el anfitrión pero esta vez sin el inquisidor. Halagará a los PJs por su valentía e inteligencia, les pagará por los servicios y en el momento en el que parece que se va a despedir, dirá a los jugadores que les ha recomendado a un buen amigo para un asunto al parecer delicado y de vital importancia. A continuación dirá con voz gélida que espera que le dejen en buen lugar, además la deuda que tenía con el PJ o con todo el grupo será saldada con ésta última petición.

Sin decir nada más llevará a los jugadores al salón principal, donde estará esperando vuelto de espalda mirando al fuego Fray Julián Claramonte, comisario de la Suprema. Al oír la puerta, éste se volverá y se quedará mirando a los jugadores durante unos instantes, escrutándolos, luego dirigirá su mirada hacia Caldevilla y preguntará: "¿Son ellos...?".

Méritos para conseguir PX:

- ♦ Salvar a la criada (viva).
- ♦ Recuperar el cuadro.
- ♦ Conseguir una confesión.
- ♦ Descubrir lo que ponía la carta testamentaria.
- ♦ Descubrir las pruebas incriminatorias (el gemelo y los anteojos rotos).
- ♦ Conseguir entrar en la habitación de Salablanca.

LA VERDAD, TODA LA VERDAD Y NADA MAS QUE LA VERDAD

Jaime Salablanca es un hidalgo algo acomodado que ha recibido la herencia de su familia, la cual no es nada desdenosa, pero no le permitirá vivir cómodamente toda su vida, y él lo sabe. Así pues está decidido a conseguir alguna otra fortuna que le permita disfrutar la vida sin agobios ni complica-

ciones. Entonces fue cuando encontró a la familia Caldevilla y a su hija Elvira.

Así que después de estudiar el asunto decidió gastar todo el dinero de su herencia para conquistar a la joven Elvira y, por supuesto, a su padre. Como una inversión, compró ropas de calidad y alquiló un carruaje y se dispuso a cortejar a la joven.

Todo fue a pedir de boca, a las pocas semanas de conocer a la joven (y no precisamente por casualidad alguna) recibió la bendición del padre para que la cortejara. La joven, enamoradiza donde las haya, no tardó mucho en caer en las redes de Salablanca, que no tardó en sonsacar a la muchacha las posesiones más valiosas que tenía el padre, entre ellas parecía que había una que especialmente importaba al padre de familia, aunque no pudo sacar a Elvira de qué se trataba o dónde estaba.

Indagando un poco sobre el asunto entre las habladoras del pueblo, supo que hacía poco Fernando Caldevilla había cogido una buena zorra en la casa de variedades y había hablado de su carta testamentaria que había entregado al sacerdote del pueblo y de las cosas importantes que en ella se hacía referencia. Sólo tuvo que enterarse quién era la mujer que limpiaba la casa del párroco y sobornarla para que le diera un papel sin importancia que el sacerdote guardaba en un algún sitio. La carta testamentaria mencionaba explícitamente el cuadro como algo de vital importancia.

Pasaron los meses, y los jóvenes se prometieron. Pero también se le gastaba el dinero a nuestro joven galán, que no dudó en acelerar el asunto y tomar la fortuna familiar por la vía rápida. Según la enamorada Elvira, el cuadro contenía algo importante o conducía a algo importante. ¿Y que cosa es más importante que el dinero? Así que planeó robar el cuadro la noche de la fiesta de compromiso, cuando había mucha gente de la que se podía sospechar, con ayuda de los jaques a los que pagaba por servirle, de la posada del Ciervo Salvaje.

Durante la fiesta se las apañó el joven para excusarse, ir a aliviar la vejiga y escabullirse para abrir la ventana por la que iba a entrar luego desde dentro de la casa. Nadie le vio. Luego convenció a su enamorada para quedarse solos en el jardín, y excusándose para reponerse de la pesada cena, se quedó por fin solo. Fue hasta la casa, trepó por las enredaderas y entró por la ventana que él mismo había abierto desde dentro. Tomó el cuadro y se dispuso a salir por donde había entrado.

Pero la humedad del frío invierno juega malas pasadas y resbaló en la enredadera, encima llevaba el bulto del cuadro, que le estorbó y no pudo detener la caída. Se le enganchó el gemelo, que se descosió en el acto, se arañó el antebrazo con una rama y al caer se le rompieron las gafas. Afortunadamente nadie le había oído, así que se escabulló algo dolorido hasta el lugar donde había acordado el encuentro con sus compinches. Era una parte de la tapia que rodea el mayorazgo, allí dio el santo y seña, que fue satisfactoriamente respondido y tiró el cuadro al otro lado. Después se vendó el brazo con su propio pañuelo y quitó los restos de cristal de las gafas, para que se vieran totalmente transparentes y nadie notara que se le habían roto.

Días después, en su habitación del ciervo salvaje, junto a sus compinches, no se le ocurría nada que pudiera guiar al espectador del cuadro hasta algo de valor, debajo de la pintura tampoco había nada, puesto que habían quitado parte de la pintura para ver el lienzo y en el marco tampoco. Después de devanarse los sesos durante unos días, Jaime cayó en la cuenta: el maldito cuadro se refería a la vieja criada llamada Alba, a la que todos tenían un especial cariño (excepto quizás el primogénito) y que llevaba años con ellos. Muchas veces había hablado de ella cariñosamente Elvira en sus encuentros, ella les llevaría hasta la fortuna. Maldiciéndose por haber robado el cuadro para nada, empezó a idear la forma de secuestrar a la criada y hacerla hablar...

LOS ACTORES DE LA COMPAÑÍA

Fernando Caldevilla

Hidalgo acaudalado, patrón del mayorazgo.

Hombre de mediana edad, con el pelo mas blanco que gris y cuerpo grandote. Se nota que sus orígenes son mas humildes que los actuales, que a buen seguro llegó a pasar hambre en el pasado (aunque evidentemente no lo reconocerá), tratará a los PJs sin mucho protocolo, es como si estuvieran hablando más con un viejo amigo en una taberna que con un hidalgo con muchas influencias en el pueblo (aunque nunca se llegará a quitar el vuesa merced de la boca). Borrachín incontrolable, siempre que no tenga un asunto serio que tratar tendrá una copa de vino en la mano, con la consiguiente mancha en el jubón de calidad. Se desvive por su hija.

Miguel Caldevilla

Heredero de la fortuna familiar algo mosqueante.

Este joven de poco mas de 30 años ha heredado la corpulencia de su padre, aunque la edad le ha causado menos estragos y su barriga es menos prominente. Aunque no faltará al respeto al grupo tendrá el tono de superioridad típico de quién se piensa de mejor condición social y más dineros, aunque esto puede no ser cierto Miguel no se dejará impresionar por los modales y ostentación de los jugadores. Piensa que los jugadores lo único que sacarán en claro de todo el asunto serán los dineros de su padre, que en verdad son suyos por derecho... vamos que no confía nada en los jugadores... Se ha educado todo su vida rodeado de dinero, así que no comparte el origen humilde de su padre y será mucho mas protocolario.

Elvira Caldevilla

Hija menor de la familia Caldevilla, prometida con un hidalgo aragonés.

Mujer joven en edad de casarse, no es muy bonita, pues también ha heredado la constitución de su padre, aunque no tan exageradas y bien disimuladas por su figura femenina. Si bien no es nada atrayente como mujer, incluso algo insoponible tiene ese no se qué con el que se gana a la gente. Está acostumbrada a que sus deseos no sean contradichos por na-

die y se irrita en demasía cuando algo no sale de su gusto, es la típica niña mimada de la época.

Jaime Salablanca

Hidalgo aragonés futuro miembro de la familia Caldevilla.

Físicamente no se parece en nada a sus futuros familiares, de cuerpo no muy fornido, aunque tampoco enclenque, su fuerte está en su simpatía natural y en su bonita cara de ángel. Tiene el pelo castaño, envuelto en bucles que le caen hasta casi los hombros. Llevará siempre exquisita ropa y mejores modales. Lo único que sobraría de su grácil rostro son los anteojos que debe llevar. No se batirá hasta la muerte, mas bien intentará huir a las primeras señales de combate y se rendirá cuando llegue a la mitad de sus Bríos.

Fray Julián Claramonte

Hermano franciscano y comisario de la Suprema.

Hombre joven para el puesto que ocupa (no llega a la treintena) con carácter y vitalidad. Su figura es en extremo delgada y alta, sus manos son esqueléticas, con largos y quebradizos dedos y de su alargada cara sobresale una fina nariz. Su posición en el Santo Oficio le confiere autoridad y seguridad en sí mismo, sobretodo ante don nadies como los jugadores. Como buen inquisidor siempre dirá actuar a favor de Cristo Nuestro Señor (aunque en principio no hablará con los jugadores sobre estos temas). Quizás nunca lleguen a descubrir los jugadores lo ambicioso que llega a ser, o quizás lo descubran en el futuro...

Lope de Mendoza

Viejo amigo de la familia, invitado a la fiesta.

Es un muchacho no muy apuesto ni con rostro agraciado, aunque seguro de sí mismo. Tiene una fea cicatriz en la mano derecha, que le impide moverla con naturalidad, se avergüenza de la herida que le dañó los tendones por lo intenta esconder la mano todo lo posible. Tiene el pelo moreno cortado a media melena, con bigote finísimo y sin perilla. Su chata nariz hace que los anteojos quededesos que porta siempre estén a punto de caer al suelo. Muchacho joven de apenas 21 años, sueña en su mocedad con partir a las indias y hacer riquezas, así como casarse con Elvira Caldevilla, la hermana menor de su amigo Miguel Caldevilla. La ama desde hace años en secreto.

Alba Tudela

El ama de llaves de mayorazgo y mujer de confianza de Fernando Caldevilla.

Llamada normalmente Tudela (cosa rara llamar a un criado por su apellido), esta vieja criada ha pasado casi toda su vida al servicio de la familia Caldevilla. Algo gruesa y desgarrada, con el pelo castaño teñido de gris y bastante tímida y sumisa. Le tiene una lealtad ciega a toda la familia, incluso al primogénito.

Agustín Panizo

Médico del pueblo.

Hombre rubicundo y simpático, siempre que hable con los jugadores se mostrará muy engorroso con el tema de la capital, pues en ella vivió en el pasado y conserva buenos recuerdos, se el grupo se despista empezará a contar batallitas de sus tiempos mozos, cuando vivía en la capital. Es bastante bajito y regordete con maneras mas propias de un campesino que del hidalgo que es (como buen hidalgo si se les busca las cosquillas estará presto a defender su honra).

Gustavo Zalaeta

Corregidor del pueblo y amigo de Fernando Caldevilla.

Éste hombre sólo se interesa por gente de calidad, así que será difícil relacionarse con él si los jugadores no lo son, o no parecen serlo. Tiene barba grisácea excelentemente cuidada y terminada en punta, aunque el pelo le escasea por la azotea, su prominente vientre lo delata como hombre aficionado al buen comer y buen beber.

Pedro Lagunez

Ejecutor del corregidor.

Hombre cuarentón aunque ágil con la toledana (esperemos que los jugadores no lo descubran). Aficionado a las borracheras y las mujeres, no se fiará mucho de los jugadores, aunque sabe que están a servicio de la familia Caldevilla y contará todos los avances que ha hecho en el caso del cuadro creará (quizás con razón) que los jugadores pueden revolucionar mucho la vida en el tranquilo pueblo. Perilla morena, pelo corto aunque revuelto, alto e imponente con maneras algo brutas.

Bernardo Claramonte

Párroco del pueblo.

Hombre que ronda la treintena, es el sobrino de Fray Julián Claramonte, y ha heredado su constitución, algo canijo y de cara fina. A pesar de esto tiene unos gestos mas amables que el inquisidor. Es muy tímido y se deja imponer con muy poco, sobretodo ante su tío, que se mostrará muy seguro.

Maria Palenzuela

La dueña del burdel.

Mujer bajita, rechoncha y cincuentona que regenta el local, al parecer las cosas no le van mal, pues el lugar está bien amueblado y las ropas son caras (por no hablar de su tripa bien alimentada). Lleva siempre un moño alto bien recogido en la nuca para parecer mas alta, y aunque he sufrido mucho en la vida su carácter no se ha agriado con el tiempo, las desgracias y las hambres del pasado. 