

Aventura corta que se puede resolver en una buena tarde de rol y que está pensada para un puñado escaso de aventureros (entre dos y cuatro es lo ideal), con lo suyo en la ropera y con lo suyo también debajo del sombrero, pues habrá que tener, al menos, un par de dedos de frente para llegar al fondo del asunto. La acción tendrá lugar durante el otoño de 1624 en Madrid —en cuanto empieces a leer sabrás porqué—, aunque el Narrador es libre de trasladar la aventura a otras épocas o lugares, que la libertad está por encima de todo, sobre todo en lo tocante a la expresión... Y así espero que lo entienda todo aquel que aquestes palabras leyere y se sintiese por ello aludido, pues no es esta comedia más que un divertimento inspirado en otro de muy diferente índole...

Se dice en los Mentideros

Buenas noticias son las que llegan desde el helado norte, donde las tropas de nuestro buen rey han conseguido tomar al asalto la ciudad de Oudkerk, baluarte este muy cercano a Breda y en cuya campaña anda la mente de buena parte del pueblo de Madrid, pues son muchas las esperanzas que se tienen puestas en su toma. Esperemos que Spínola sepa darle lo suyo al de Nassau, por luterano y por escarramán.

Al margen de las campañas de Flandes, la Villa y Corte continúa sufriendo en sus carnes los asaltos y desventuranzas de jaques y valentones, que al amparo de la noche hacen de su capa un sayo, y que Dios nos pille confesados. Sin ir más lejos, no hace mucho que un grupo de matasietes fueron sorprendidos por la Ronda cerca de la Plaza Mayor haciendo una de las suyas, y al grito de “¡Agua! ¡Agua!” todos ellos salieron calcorreando hacia la cercana iglesia de San Ginés. Por suerte para los temerosos de la ley y por desgracia para aquellos hurgoneros, lideraba la Ronda el alguacil Martín Saldaña, que consiguió detener a lo bravo y filosa en mano a tres de ellos, aunque otro de aquellos bravoneles, ahembrado como pocos y cobarde como un perro, consiguió herirle gravemente, obligando al alguacil a pasar un tiempo en cama.

Y hablando de heridas y ataques, también debemos mencionar otro que tuvo lugar hace menos tiempo en la misma puerta de la taberna de Longinos y que tuvo como protagonista nada más y nada menos que al duque de Medinaceli y al poeta Francisco de Quevedo, que se encontraba por allí junto a otros amigos y acompañantes justo en el momento en que salía del establecimiento el también escritor Garciposadas, acompañado por el bachiller Echevarría y el licenciado Ernesto Ayala. Parece ser que días atrás, Garciposadas había maltratado en una de sus obras a Cervantes, que Dios guarde en su gloria, a quien Quevedo parecía profesar cierto aprecio; y claro, todos sabemos como se las gasta don Francisco, que vio llegado el momento de recordarle a Garciposadas quien se encuentra en el Parnaso de la poesía y quien

se iba a encontrar, en poco tiempo, con la punta de su ropera en el pecho... Y claro, allí fue Troya... Lo demás, pueden vuestras mercedes imaginárselo...

Claro que en esta época que nos ha tocado vivir, la pluma es capaz de hacer bastante más daño que la espada. Y si no, vean lo que ha ocurrido con cierta obrilla de autor anónimo, intitulada *Un Soldado Valiente*, que se estrenó hace pocos días en el corral del Príncipe y que, a decir de los que allí acudieron, en lo tocante al arte dramático no pudo estar peor hilada y con un argumento tan poco esclarecedor, con soldados valientes, damas lloronas, escuderos malvados, valentones de tierno corazón, inquisidores de dudosa sexualidad e incluso gente principal representada como viejas chochas... Pero también se dice, o eso opina gente conocera del tema, no era más una flecha venenosa disfrazada de comedia y apuntada hacia el pecho de vaya a saberse que personas...

ES DELITO SABER QUIEN HA PECADO

*“Oír, ver y callar, remedio fuera
en tiempo que la vista y el oído
y la lengua pudieran ser sentido,
y no delito que ofender pudiera.*

*Hoy, sordos los remeros con la cera,
golfo navegaré que (encanecido
de huesos, no de espumas) con bramido
sepulta a quien oyó la voz lisonjera.*

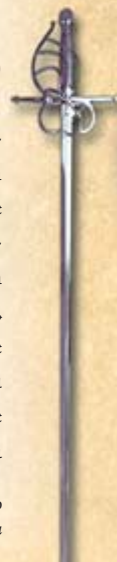
*Sin ser oído y sin oír, ociosos
ojos y orejas, viviré olvidado
del ceño de los hombres poderosos.*

*Si es delito saber quién ha pecado,
los vicios escudriñen los curiosos:
y viva yo ignorante, e ignorado.”*

(Francisco de Quevedo y Villegas)

Una fría mañana de otoño en Madrid, cuando los PJs se encuentran dados un paseo por los mentideros que acostumbren a frecuentar, o incluso calentándose los huesos con vino caliente en su taberna preferida, verán acercarse a ellos una figura contrahecha, con andares cojos, anteojos en la nariz, una mano en el pomo de la espada y una cruz roja de Santiago en el jubón. Se trata, naturalmente, de don Francisco de Quevedo, al que los PJs pueden conocer de pasadas aventuras¹ o incluso por su fama de poeta pendenciero y lenguaraz, sobre todo si alguno de los PJs tiene la profesión de Cómico, Artista o similar, o posee la

1. Por ejemplo, si han jugado la campaña *Juegos de Damas*, publicada junto con las pantallas del juego, o la aventura *La Conjura Veneciana*, aparecida en el número 2 de *Los Papeles del Alférez Balboa* (Nota del Autor).



ventaja *Letrado*. Sea como sea, lo importante es que es el propio Quevedo el que los conoce a ellos, ya sea, como hemos dicho, de otras aventuras o porque le han comentado en ciertos círculos donde puede encontrar a las personas que el poeta anda buscando para cierto asuntillo que se trae entre manos. Así que tras las presentaciones de rigor y saluciones varias, don Francisco informará a los personajes que necesita comentar con ellos ciertas cuestiones, a ser posible en privado y con la menor tardanza posible, indicando para ello la conveniencia, si los personajes no ponen objeciones, de retirarse a un mesón reservado o al hogar de alguno de ellos, donde poder hablar de forma distendida sin “ojos y orejas ociosos que escudriñar pudieran”.

Don Francisco de Quevedo y Villegas

Poeta, literato, dramaturgo...

Sus características se pueden encontrar en la pág. 211-212 del manual de juego, aunque recomendamos añadirle las maniobras de esgrima de *Mandoble* y *Tiento* (pág. 13 y 14 de *Maestros de Esgrima*).

Así que, una vez acomodados en el lugar más discreto que puedan encontrar los personajes, el poeta, tras meterse en el colete azumbre y medio de un buen vino —si el lugar donde están así lo permitiera—, se lanzará sin más ambages ni rodeos a detallarles el propósito que les ha llevado hasta ellos.

Todo comienza con el estreno el pasado viernes en el corral del Príncipe de la comedia de autor anónimo denominada *Un Soldado Valiente*, una farsa, según criterio del poeta, desafortunada y deshilvanada, enredosa y enmarañada, arrogante y fantasiosa, exagerada y destemplada... En resumen un compendio del arte de hacer malas comedias al que don Francisco tuvo el desagradable placer de asistir días atrás, y en cuyos tres actos los asistentes al corral pudieron contemplar la desafortunada vida de un soldado español que igual ponía una pica en Flandes, que desorejaba por dinero o le levantaba la mujer al noble de aquella farsa, un despropósito tal que a punto estuvo de no llegar a terminar de representarse si la mosquetería no hubiera detenido las quejas y voceríos a base de siseos y votos a tal, posiblemente por estar bien untados de antemano. Y la cosa bien pudiera haberse quedado allí, sin una mayor trascendencia, si no fuera porque don Francisco, al igual que algunos de los asistentes al corral, pudieron reconocer perfectamente el dardo envenenado que ocultaba aquel disparate de comedia. Y es que el “soldado valiente” al que se refiere el título existe realmente, pues se trata de un soldado castellano, recio y duro, buen amigo de Quevedo y al que muchos apodan de capitán, pese a que nunca ostentó dicho cargo. Y lo mismo ocurre con algunos de los personajes que poblaron esa comedia, como el poeta cojo y borracho, el noble mandilón y boquirrubio o incluso el clérigo comadreo y bujarrón. Se trata, por tanto, de una burla mal hilada y peor tramada dirigida directamente contra el amigo soldado de Quevedo, y de rebote contra él y alguna que otra gente principal —algunos incluso, gente muy principal.

Por desgracia, se lamentará don Francisco, su amigo se encuentra a las órdenes de Spínola en la toma de Breda y no le será posible lavar la afrenta con su propia espada, y por lo que le toca a él se encuentra ahora bien considerado en la corte y lo que le menos necesita en estos momentos es andar de revuelta en revuelta semana sí, semana no —recordamos al Narrador y a los jugadores que, tal y como dijimos en la sección *Se dice en los mentideros*, no hace mucho ya tuvo trifulca el poeta delante de la taberna de Longinos—, y buscarse otra querella podría menguar la estrella de la que se encuentra disfrutando actualmente.

Pero no por eso se va a quedar de brazos cruzados viéndolas venir, y por ello ha terminado acudiendo discretamente a los personajes, pues tiene entendido —con razón o sin ella— que son hombres de cuajo y de palabra, capaces por tanto de encontrar al autor de esa infame comedia, averiguar la razón de su escritura y representación, y hacerle pagar caro el deshonor que ha querido causar en el poeta y en sus conocidos.

Así que expuesta ya la misión que don Francisco desea que los personajes lleven a cabo, es probable que éstos le comenten al poeta un tema más prosaico: el de sus emulemos, naturalmente. Quevedo responderá sacando de su faltriquera una bolsa que dejará encima de la mesa al tiempo que improvisa una letrilla:

*¿Quién hace al tuerto galán
y prudente al sin consejo?*

*¿Quién al avariento viejo
le sirve de río Jordán?*

*¿Quién hace de piedras pan,
sin ser el Dios verdadero?
El Dinero.*

En la bolsa, cinco ducados por cada uno de los personajes presentes —o sea, cincuenta reales por barba—. Y el doble de esa cantidad si consiguen llevar a buen puerto el asunto, dando con el culpable y actuando con una absoluta discreción, que como ya ha debido quedar claro, no interesa al poeta que haya que darle cuartos al pregonero.

Por último, y antes de que don Francisco abandone la reunión, los personajes pueden hacerle cuantas preguntas vean convenientes para empezar el trabajo, pues si se realizan con tino y astucia, pueden proporcionar información jugosa a los personajes o incluso encaminarlos en sus comienzos. Aquí tienes las respuestas a algunas de las preguntas que pueden realizar:

¿Ha pensado vuestra merced en quien puede estar detrás de la comedia?: En principio, Quevedo creyó que detrás de todo este tinglado se encontraban cierto secretario real y un inquisidor fanático a los que su amigo soldado y él mismo han puesto ya en un brete en un par de ocasiones, aunque tras mucho pensarlo ha tenido que desistir de la idea, pues en la comedia ambos aparecen representados como un par de palomos mostrencos y bambarrias.

¿Qué piensa que ha intentado conseguir el autor de la comedia con la representación?: Sobre este punto, don Francisco tiene ciertas dudas, pues no sabe si se intenta desacreditar a su amigo soldado, a él o a alguno de los personajes que aparecen caricaturizados en la obra. Puede incluso, o al menos así lo ha pensado el poeta, que el autor pretendiera enfadar a Quevedo y conseguir de esta manera que éste diera un paso en falso, lo que provocaría su caída en desgracia en la corte. Por ese motivo tratará de contratar manos mercenarias para llevar a cabo lo que las suyas deberían hacer, tema este, por cierto, del que no está demasiado orgulloso.

¿Por donde empezaría vuestra merced a buscar al autor?: Naturalmente, y como hizo Teseo en el laberinto del minotauro, el poeta hubiera seguido el hilo desde su extremo hasta llegar al final. Y ese extremo no puede ser otro que la propia representación, y aunque el autor es anónimo, está claro que la comedia tuvo que llegar de alguna forma hasta la compañía que lo representó. Además, como ya dijo antes, estaba claro que la mosquetería estaba sobornada para no permitir que la comedia se interrumpiera, y alguien tuvo que repartirles el dinero. Y por último, pero no menos importante, siempre nos quedará el mentidero de representantes, donde siempre hay alguien que sabe algo sobre cualquier tema relacionado con la farándula y la pluma.

¿Qué repercusión ha tenido la obra?: Por suerte para el poeta, la comedia estaba mal concebida y peor escrita, y pocos fueron los que captaron la verdadera esencia de lo que se estaba representando. Pero eso no quiere decir que alguno de estos pocos no decida en los próximos días hacer partícipe al resto del pueblo de Madrid de sus conocimientos, un pensamiento que revuelve las tripas al poeta y tan solo de pensarlo se le va la mano al pomo de la espada.

LETRA NO TOCADA

*"Leí los rudimentos de la Aurora,
los esplendores lánguidos del día,
la pira y el construye y ascendía,
y lo purpurizante de la hora,*

*el múrice y el Tirio y el colora,
el sol cadáver cuya luz yacía,
y los borrones de la sombra fría,
corusca luna en ascua que el sol dora,*

*la piel del cielo cóncavo arrollada,
el trémulo palor de enferma estrella,
la fuente de cristal bien razonada.*

*Y todo fue un entierro de doncella,
doctrina muerta, letra no tocada,
luces y flores, grita y zacapella."*

(Don Francisco de Quevedo y Villegas)

Llegados a este punto, con las cartas —y la bolsa de don Francisco— sobre la mesa, es el momento de que los jugadores muevan ficha e inicien las pesquisas que deberían llevarles al autor de la comedia desafortunada. Para ello, pueden empezar por las pistas que les ha podido dejar caer el propio Quevedo —visitar el corral o a los mosqueteros—, pueden dejarse caer por el mentidero de representantes, que es buen lugar para todo este tipo de cosas, o quizás decidan liarse la manta la cabeza y te salgan por los cerros de Úbeda —que los jugadores, como todos sabemos, son de natural inquietos y acostumbrar a sacarse ideas de vaya vuestra merced a saber donde—. Dejemos la última opción para el disfrute —o desgracia— del Narrador, y hablemos de lo que pueden conseguir los personajes si visitan el resto de lugares.

EL CORRAL DEL PRÍNCIPE

Situado en la calle del mismo nombre, el del Príncipe es uno de los corrales más importantes de la ciudad —comparte su protagonismo con el también famoso corral de la Cruz—². En la trasera del corral tienen sus aposentos buena parte de los miembros de la compañía que actúa en el corral —pues para eso tienen licencia del propio rey—, lugar al que pueden acceder los personajes sin demasiadas complicaciones: solo necesitan mantener la compostura y mostrar un poco de educación. Allí se hacían sin orden ni concierto la tramoya, los jergones y los propios comediantes —al menos, los de baja estofa, que la actriz y el actor principal viven en casa propia—, a los que, con un poco de saber estar, buena labia, una tirada de *Charlatanería* por aquí y otra de *Diplomacia* por allá, regado todo con un buen o mal vino y adornado el resultado con algún que otro real, dirán todo lo que saben, que por cierto no es mucho, pues ellos no eligen el papel o la comedia a representar, que esos asuntos los lleva el director de la compañía, ya que a ellos solo se les hizo entrega unos días antes de sus copias de la comedia, la ensayaron y la representaron lo mejor que pudieron —aunque, y esto que quede entre ellos y los personajes, valía más el papel de la copia que lo allí escrito, que no saben quien fue el autor, pero la mitad de ellos apostaría el brazo derecho a que no había sido Lope precisamente el creador de aquellos versos—. ¿Qué quieren saber los PJs quién es el director de la compañía? Claro, no hay problema: se trata de Alessio Vasile, un napolitano usurero y tragaldabas que ha sabido mover bien el dinero desde que comenzara su carrera en una pequeña farándula italiana, pues ha terminado controlando una de las más grandes compañías teatrales de Madrid. Si lo buscan pueden encontrarlo cerca del corral, pues vive calle abajo, en la casa que hace esquina con la calle del Prado.

Si los personajes acuden allí tampoco tendrán muchos problemas para entrevistarse con el propio Vasile, aunque el

2. Si deseas tener una visión tridimensional del corral del Príncipe para esta aventura, o para cualquier otra, no dejes de visitar la estupenda reconstrucción tridimensional que el profesor José María Ruano de la Haza, de la Universidad de Ottawa, tiene colgada en internet, en su página <http://aix1.uottawa.ca/~jmruano/Corral.html> (N. del A.).

director, como avezado mercader que es, se informará previamente por sus criados del aspecto y las pintas de los personajes, lo que significará que sean recibidos en solitario en su lujoso —y un tanto estridente— salón de aposento, o si, recelando una mala jugada, lo hace en su espacioso salón y acompañado de dos de sus criados, Antonio y Eduardo, que portan sendos garrotes colgados de sus cinturones. Vasile vista de una forma exagerada y chillona, especialmente llamativa en este serio Madrid de los Austrias, con ropajes holgados y abombados que cubren sus carnes frondosas, y que aparecen rematados por una cabecita de triple papada y bigote ridículo. Su voz es ligeramente chillona, capaz de poner nervioso al más pintado, y sus ojos son como dos puñaladas en un tomate, pequeños y cerrados, aunque astutos y vivaraces.

Alessio Vasile

Director de comedia astuto como una zorra

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 13
- ♦ **Fortaleza:** 9
- ♦ **ingenio:** 15
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Daga 9/5 (-1).
- ♦ **Ventajas:** Aliados (Amigos, 6), Fuerza de Voluntad (2), Letrado, Riqueza (5, Acaudalado).
- ♦ **Desventajas:** Avaricioso (2), Problemas de Peso (Gordo).
- ♦ **Habilidades:** Charlatanería 10, Comerciar 15, Diplomacia 12, Etiqueta 12, Fingir 10, Interpretación 11, Liderazgo 12, Voluntad 15.

Antonio y Eduardo

Dos criados, dos.

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 11
- ♦ **Fortaleza:** 15
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 13
- ♦ **Armas:** Garrote 12/6 (+3).
- ♦ **Habilidades:** Intimidación 13.

Si se trata a Vasile con caballerosidad y buenas maneras, no tendrán ningún problema para que les suelte prenda, y con un par de requiebros educados y algo de *Diplomacia*, las cosas pueden llegar a muy buen puerto, aunque no cabe duda que dejar entrever la posibilidad de que un par de ducados puedan cambiar de manos facilitaría mucho las cosas. Pero, y esto es importante, a la más mínima muestra de arrogancia, intimidación o situación violenta, Vasile se cerrará en banda y acabará la conversación con un saludo y un hasta luego, diga lo que digan los personajes para salir de la situación, con lo que ya solo les quedaría utilizar la vía de la violencia y el puro interrogatorio para tratar de sonsacarle. Claro que si recurren

a estos métodos, Vasile les amenazará con utilizar sus muchas influencias en la Corte para que los PJs paguen con la cárcel o incluso con sus vidas los atropellos que puedan cometer, advertencia esta de no poca importancia, pues cierto es que el director conoce a más de uno y más de dos nobles de alta posición que le deben algún que otro favor por ciertos asuntillos con comediantes de su compañía y no dudará en hablar con ellos para que caiga sobre ellos el peso de la justicia.

Sea como sea, la información que posee Vasile es vital para poder localizar al dramaturgo anónimo, y esperemos que los PJs la consigan de la mejor manera posible. El director recibió hace más de una semana la visita en su propia casa de un taciturno sacerdote que, tras presentarte simplemente como “un amigo de obras piadosas y justas”, le comentó la necesidad que tenían algunas gentes de buena condición de hacer partícipes al pueblo de Madrid de una bella e inspiradora comedia, y para lo cual se necesitaba su representación en las tablas de un corral conocido y bajo las expertas manos de una compañía consolidada como la de Vasile. El director les asegurará a los PJs que, con las mejores palabras que pudo, le dijo al cura que nones y que él no podía variar a su gusto el calendario de representación del corral, a lo que el sacerdote respondió que entendía el problema, y que las gentes piadosas a las que representaba no deseaban causar molestias innecesarias en la compañía, pero que si Vasile aceptaba la propuesta estarían más que dispuestos a realizar un cuantioso donativo al director y a sus actores. El director, mercader de corazón, preguntó la cifra a la que podía ascender ese donativo..., y la respuesta la pueden imaginar los PJs, pues en una semana la obra se representó sin más contratiempos. Al día siguiente de la entrevista, el sacerdote volvió con el dinero prometido y las copias de la comedia, todas ellas firmadas bajo el seudónimo de “Un Ingenio de Madrid”, y nunca más lo ha vuelto a ver, y aunque la comedia resultara ser un fracaso abrumador, el donativo del sacerdote le ha permitido resarcirse de las pérdidas —“lo comido por lo servido, como entenderán vuestras mercedes”—. Si le preguntan finalmente por el aspecto del sacerdote, poco más les puede decir: era alto y delgado, cincuentón, de pelo canoso, tranquilo, amable y de pocas palabras, muy comedido, bien afeitado y con una sotana simple aunque de buena calidad. ¡Ah! Y una pequeña cicatriz en la barbilla, que se la dividía en dos...

LA MOSQUETERÍA MADRILEÑA

Como ya dijimos antes, para Quevedo estaba claro que los mosqueteros del corral habían sido debidamente untados el día del estreno para que no causaran un altercado durante la representación, pues con tamaña afrenta al arte de la comedia ninguno de ellos hubiera aguantado hasta el final sin una pitada cuando menos. Así que los PJs pueden tratar de hablar con alguno de sus miembros para averiguar la procedencia del posible soborno recibido.

Para localizarlos los PJs pueden preguntar a don Francisco, a los mismos comediantes del corral o incluso a Vasile, pues to-

dos ellos sabrán darle razón del cabecilla de todos ellos, un zapatero de nombre Tabarca con local en el mismo mentidero de representantes. Si los personajes se desplazan hasta allí podrán encontrarlo sin problemas, pues durante todo el día se encuentra “a la puerta de su zaguán, con mandil y un martillete en la mano”³, charlando con algunos amigos sobre teatro y comedias, y solo abandona el local para acudir a los corrales. Los PJs pueden, por tanto, hablar con él sin demasiadas complicaciones, pues es Tabarca hombre cabal que con gusto les contestará a todo lo que los personajes quieran, aunque él, y esto lo recalcará en cuanto salga la conversación, no estuvo presente en la representación de *Un Soldado Valiente*, pues, con mucho disgusto para su persona, tuvo que quedarse en la zapatería aquejado de unas graves fiebres que, poco a poco y gracias a Dios, parecen estar remitiendo... —y una tirada de *Detectar Mentiras* solo demostrará que está siendo completamente honesto con los personajes—. Naturalmente, sus mosqueteros si que acudieron a la representación, pues una comedia sin ellos es como un soldado sin espada, delegando Tabarca “sus funciones” en unos de los suyos, unos mosqueteros de su entera confianza, José y Francisco Salcedo, dos hermanos que trabajan como sastres en la estrecha calle del Vicario Viejo, cercana a la Plaza Mayor. Y por cierto, la más simple mención por parte de los PJs de la palabra soborno o de cualquiera de sus muchos sinónimos, especialmente si lo hacen delante de los amigos del zapatero, hará montar en cólera a Tabarca, y con un voto a tal, habrase visto semejante insolencia, y en mi propia casa, etc, etc, mandará a los personajes a freir gárgaras a las Indias Orientales... Que uno es zapatero, pero honrado...

Queda, por tanto, la visita a los hermanos Saceldo en su humilde, pero bien acondicionada sastrería de la calle del Vicario Viejo, donde podrán encontrarlos durante toda la mañana trajinando entre las telas con las tijeras y la tiza en las manos. Son hermanos de gran parecido, aunque no idénticos: altos, bien parecidos, jóvenes y bien plantados, con buena percha, aunque José, el mayor, es ligeramente más robusto que su hermano Francisco. Heredaron la sastrería de su padre, muerto dos años atrás de unas malas fiebres, y la dirigen al unísono, obteniendo lo suficiente para vivir de forma holgada los dos hermanos y su madre —que vive en la planta superior, la casa de la familia—. Al igual que buena parte de los artesanos madrileños, durante el día trabajan en sus menesteres, y al llegar la tarde, cerrado ya el local, se visten sus botas y sus sombreros, se quitan el mandil, colocan la ropera al cinto y se dan aires de hidalgos, llevando muy mal que se les hable mal y alto, que además de honra recordemos su ardor juvenil...

José y Francisco Salcedo

Hermanos, sastres, mosqueteros y residentes en Madrid.

- ♦ **Destreza:** 13
- ♦ **Espíritu:** 13
- ♦ **Fortaleza:** 11
- ♦ **Ingenio:** 11

- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 12/8 (+3).
- ♦ **Habilidades:** *Artesanía (Sastrería)* 14, *Comerciar* 13, *Maña* 11.

Los personajes han de tener especial tiento al tratar con estos hermanos: efectivamente, fueron los “cabecillas” de los mosqueteros durante la representación de *Un Soldado Valiente* y, sin lugar a dudas, recibieron un generoso soborno para calmar los ánimos de la mosquetería y poder terminar la obra sin sobresaltos —por cierto, una práctica esta de untar a todos estos caballeretes para alabar o hundir una comedia relativamente habitual en la época—, pero tendrán muy a mal el ser tachados de buenas a primeras de vendidos, y mucho menos de ir largando al primero que entra en la sastrería quien fue el que les dejó la bolsa llena de amarillos de las Indias. Así que lo dicho: personaje precavido si además anda con pies de plomo vale por dos o por tres.

Nada más entrar en la tienda, los personajes serán tratados por los hermanos Salcedo como clientes de su local, aunque variarán mucho sus formas y maneras si se las tienen que ver con unos tipos galantes y adinerados, o con unos gualtrapillas de ropajes zurcidos y bolsa menguante. Sea como sea, los Salcedo tienen a bien su papel como mosqueteros y aprecian en mucho la confianza que Tabarca depositó en ellos el día de la representación, así que no negarán haber estado en el corral el día de autos como directores “de facto” de la mosquetería allí presente. Claro que otra cosa es asumir de buenas a primeras la cantidad recibida por no blasfemar en arameo ante tamaña afrenta al arte de la dramaturgia, y para ello los personajes deberán hilar muy fino... Quizás puedan presentarse como posibles “sobornadores” para otra comedia, quizás prefieran directamente sacar una buena bolsa y decirles a las claras que buscan información sobre el caballero que les largó el dinero, o incluso pueden atravesarse y ponerle a los hermanos un cuchillo en la garganta y hacerles cantar por soleares —lo que, por cierto, y no está de más decirlo, ha de hacerse discreta y limpiamente, que no se han caído los hermanos de un guindo y a las primeras de cambio tiran de la ropera que cuelga de la pared o directamente de las tijeras que llevan en la mano, pegan un par de voces para alertar al vecindario, madre incluida, que recordemos vive arriba, y allí se monta la del Palmar...—. Elijan el camino que elijan, que esperemos que sea el menos conflictivo, los PJs podrán conseguir una buena información para proseguir la búsqueda del dramaturgo anónimo.

Al igual que ocurrió en el caso de Vasile, los hermanos también recibieron la visita de un sacerdote la misma mañana de la representación, y aunque en un principio pensaron que se trataba de un cliente —bueno, más bien de un cliente estupendo, vista la calidad de la sotana con la que se vestía—, el clérigo pronto les sacó de dudas. Tras unos minutos alabando el buen quehacer y la exquisitez en el corte de los trajes de los Salcedo, el sacerdote sacó una bolsa bien nutri-

3. Pérez-Reverte, Arturo: *El Caballero del Jubón Amarillo* (N. del A.).

da, la puso sobre la mesa de la sastrería y les comentó que, lamentándolo mucho, no había venido a encargar ninguna sotana, sino a solicitar su benevolencia como críticos dramaturgos, pues era bien sabido que esa tarde acudirían, junto al resto de mosqueteros, al corral del Príncipe para el estreno de una nueva comedia, comedia escrita por un gran amigo suyo, de alma piadosa pero aquejado de un corazón debilitado por unos síncope infantiles, al que nada en el mundo sentaría peor que ver denostada y vapuleada una obra en la que ha puesto todo su talento. Y seguro que los hermanos, como almas caricativas que se veía que eran, podían hacer comprender de ese hecho a sus compañeros mosqueteros, pues más vale salvar una vida aquejada y debilitada que hacer ver a los demás lo que hasta un ciego discerniría. ¿Y el dinero de aquella bolsa? Nada más que una pequeña compensación por las molestias causadas... ¿Qué como era ese sacerdote? Alto, delgado, amable, muy educado... ¿Qué si tenía alguna cicatriz en la cara? Pues ahora que lo mencionan, es cierto que tenía la barbilla dividida por un antiguo tajo del que quedaba una cicatriz... ¿Cómo lo saben? ¿Acaso lo conocen?

EL MENTIDERO DE REPRESENTANTES

En el ensanchamiento que posee la calle del León entre los cruces con la de Cantarranas y la de Francos se encuentra el mentidero de representantes, lugar común de la gente del teatro, y en cuyos locales, casas y empedrados hablan y viven toda aquella gente que, de una u otra manera, se relaciona con la farándula, el teatro y la voz escrita: actores, representantes, directores de compañía, cómicos, tramoyistas y dramaturgos —que no es por casualidad que junto al mentidero vivieran Cervantes, Lope, Quevedo y Góngora—, y lugar al que terminarán dirigiéndose los personajes si desean esclarecer el asunto de la comedia desafortunada.

Si los PJs llegan al mentidero sin ninguna pista, poco podrán averiguar, y con una tirada de *Callejeo* y algo de parla por la zona les debería quedar claro que los habituales del lugar conocen poco más de lo que los propios personajes saben: que el viernes se estrenó la comedia *Un Soldado Valiente*, que era de autor anónimo, que no gustó a nadie y que no pasará precisamente a los anales de la literatura —más bien al contrario—. Está claro que el autor ha sabido cubrirse bien las espaldas. De todas formas, un Narrador ingenioso puede ayudar a un grupo de personajes perdidos y utilizar la visita al mentidero como una forma perfectamente válida de conseguir que los PJs vayan a visitar a Vasile o a los hermanos Salcedo.

Claro que si los personajes ya han hablado con Vasile, con los Salcedo o incluso con los dos, llegarán al mentidero con una información relevante: tanto el director como los mosqueteros fueron pagados por un extraño sacerdote de barbilla rehundida. Si deciden seguir esa pista, deberán hacer una tirada *difícil* de *Callejeo*: si no tienen éxito, habrán perdido todo un día andurreando por el mentidero sin resultado —al menos aparente...—. Pero si consiguen sacar la tirada, tras una hora dialogando con varias personas, sus pies y sus

pesquisas les llevarán al figón del León, una taberna situada justo en la esquina de la calle Cantarranas con el mentidero, junto a la tienda de tabaco, donde pondrán encontrar a un curtido cómico de voz enronquecida por el Té de los Jesuitas⁴ y con un fuerte acento indiano —nació en el seno de una familia danesa de emigrantes asentada junto al Río de la Plata—. Se llama Víctor Mortensen y, según aseguran aquellos que han conducido a los PJs a la taberna, puede que sepa quien demonios es el misterioso sacerdote.

VÍCTOR MORTENSEN

Medio danés, medio indiano, pero todo un hidalgo...

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 14
- ♦ **Fortaleza:** 11
- ♦ **Ingenio:** 13
- ♦ **Reflejos:** 13
- ♦ **Bríos:** 13
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+2), Daga 12/8 (+0), Capa 13.
- ♦ **Protección:** Botas (1), Camisa Acolchada (1), Sombrero (1).
- ♦ **Ventajas:** Belleza (*Atractivo*), Espadachín.
- ♦ **Desventajas:** Indisciplinado, Lealtad (*a sus amigos*), Pobreza (*Modesto*).
- ♦ **Habilidades:** Charlatanería 13, Detectar Mentiras 12, Diplomacia 13, Fingir 14, Interpretación 15, Latines 12, Seducción 13.
- ♦ **Maniobras de Esgrima:** Ataque Rápido, Aumentar Número de Paradas (Nivel 2), Cegar con Capa, Desenvainar, Deslizamiento, Fintar con Capa, Trabar con Capa.

Víctor es un buen actor, pero demasiado indisciplinado para aguantar el tedio de los ensayos, lo que ha impedido que pudiera asentarse definitivamente como primer actor en una de las grandes compañías que existen en Madrid, así que se vale de interpretaciones fugaces y de la ayuda de algunos amigos para poder ir tirando hasta que pueda demostrar finalmente su verdadera valía en las tablas. Y ese mal temperamento puede ser también el principal escollo que deben salvar los personajes si desean obtener la identidad del sacerdote, pues Víctor actuará siempre a la defensiva con ellos, contestando sus preguntas con otras preguntas, o demostrando una total falta de interés hacia todo lo que le digan los PJs, pudiendo llegar incluso a la descortesía o la mala educación —aunque deberán tener cuidado los PJs quisquillosos, que Víctor no es precisamente un pisaverde en cuestiones de esgrima—. Claro que si consiguen finalmente “engancharlo” y seguirle el juego, haciendo alarde de sinceridad y de buen hacer, el actor demostrará ser un hombre íntegro, amigo de sus amigos y encantado de ayudarles en su misión, pues co-

4. El Té de los Jesuitas se fabricaba con yerba mate picada y se consumía en forma de infusión. España la puso a la venta a comienzos del siglo XVII como forma de competir comercialmente con el té inglés. Actualmente se lo conoce simplemente como mate (N. del A.).

noce al sacerdote, y podrá contarles su historia si remojan bien su gaznate —puede ser vino, aunque un Té de Jesuitas sería perfecto, claro...

El sacerdote que buscan es conocido como Antonio *el Cardenal*, antiguo cómico ambulante que abandonó los caminos de los reinos españoles para tomar los votos y así poder dejar de contar cuentos y vivir de uno el resto de su vida. Víctor lo conoció hace ya muchos años, antes incluso de vestir sotana, cuando compartían carromato y tablas en una pequeña compañía ambulante —de las denominadas *boxigangas*— que viajaba por pueblos perdidos de toda la Mancha. La relación entre Víctor y *el Cardenal* fue, casi desde el principio, la de antipatía mutua, una enemistad que a Víctor aún le es difícil explicar y argumentar: una mezcla de desconfianza ante las buenas maneras que siempre demostraba *el Cardenal* y cierta suspicacia que creía intuir Víctor en los ojos del otro, como si se las tuviera que ver con un lobo con la piel de un cordero, como si todo lo que *el Cardenal* hacía, decía o pensaba tuviera un doble o incluso un triple sentido. Esa relación empeoró aun más cuando se descubrió que *el Cardenal* le hacía la corte a otra de las actrices de la compañía, una tal Mariana de Gil, de la que Víctor andaba enamorado. Y claro, estas cosas siempre terminan igual —y no solo en las comedias—: una noche con demasiado vino en el tragapán, Víctor sorprendió a los amantes haciéndose carantoñas entre dos de los carros, y sin pensárselo mucho echó mano a la filosa. El resultado, el que ya imaginan los personajes: Víctor abandonó la compañía a la mañana siguiente dejando en ella a un cómico gravemente herido en un brazo y con un cierto “Dios os salve” embelleciéndole la barbilla... Meses después se enteró que Antonio abandonó también a la *boxiganga* poco después, después de robarle la decencia a la susodicha Mariana y algo de la recaudación a la compañía. Por cierto, que no le sorprendió la noticia: *el Cardenal* nunca fue persona de fiar.

¿Qué fue de Antonio después de aquello? No es mucho lo que Víctor sabe, pero espera que le sea de ayuda para que los personajes puedan encontrar a esa víbora repelente y terminar el trabajo que empezó él hace ya tanto tiempo: como ya les dijo al principio, *el Cardenal* abandonó las tablas y se metió a cura —de ahí le viene el mote: antes le llamaban Antonio *el Lenguas*—, donde, por lo que le han contado, ha sabido medrar con buena fortuna el muy mostrenco, tanto que cuentan que tiene tratos con el arzobispado de Toledo para quedarse con la capellanía del convento de las Maravillas —que, a buen seguro, convertirá en serrallo particular—. Y nada más podrá contarles maese Víctor, así que si desean visitar el convento, de muy reciente fundación, deberán hacer un viajecito a la calle de la Palma Alta, entre la puerta de Fuencarral y la de las Maravillas, al norte de la ciudad.

QUIEN LOS CAUSA ENTIENDE LOS ENOJOS

“¿Cómo es tan largo en mí dolor tan fuerte,
Lisis? Si hablo y digo el mal que siento,
¿qué disculpa tendrá mi atrevimiento?
Si callo, ¿quién podrá excusar mi muerte?

Pues, ¿cómo sin hablarte podrá verte
mi vista y mi semblante macilento?
Voz tiene en el silencio el sentimiento:
mucho dicen las lágrimas que vierte.

Bien entiende la llama quién la enciende,
y quien los causa entiende los enojos,
y quien manda silencios, los entiende.

Suspiros, del dolor mudos despojos,
también la boca a razonar aprende,
como con llanto, y sin hablar, los ojos.”

(Don Francisco de Quevedo y Villegas)

Si los personajes han sabido moverse de forma más o menos oportuna por el mundo de la farándula madrileña, habrán conseguido a estas alturas un nombre, el del sacerdote y antiguo cómico Antonio *el Cardenal*, además de un lugar a visitar, el convento de las Maravillas. Claro que también puede ser que no hayan tenido demasiada suerte y se encuentren más liados que la pata de un romano, pero no hay problema, porque llega el momento de presentar a otro de los protagonistas de esta historia.

LA PLUMA VENGADORA

Si los personajes han obtenido de Víctor Mortensen el nombre y la probable localización del sacerdote que anda tras la comedia anónima es muy posible que hayan decidido darse un paseo hasta el madrileño convento de las Maravillas. Si es así, con una tirada de Espíritu pueden llegar a pecatarse que, a pesar de lo concurrido de la vía pública, parece que un tipo flaco y desgarrado, de cuidada perilla y anteojos en la nariz los está siguiendo a cierta distancia, sin perderlos de vista en ningún momento. En caso de que los PJs no hayan obtenido información relevante en su visita al mentidero de representantes, será este mismo tipo el que se les presentará directamente y que les conducirá a hablar con Víctor o incluso les llevará directamente al convento de las Maravillas.

El individuo que tan poco discretamente les sigue responde al nombre de Roque Baños, un escritorzuelo de segunda llegado a Madrid hace pocos meses desde su pueblo natal —Jumilla, por si les interesa saberlo—. Se gana la vida como amanuense, escribano y escritor a sueldo de otros, y precisamente por eso llegó a conocer hace pocas semanas a *el Cardenal*, pues el sacerdote le encargó la creación de las copias de la comedia que se debían entregar a los miembros de la compañía antes del estreno. Al igual que ocurrió con el director de la compañía y con los mosqueteros Salcedo, Antonio se presentó en casa de Roque con el manuscrito de *Un Soldado Valiente* y, con muy buenas palabras y mejores promesas, le prometió un sustancioso pago si conseguía realizar cuatro copias antes de una semana. El escritor aceptó el trabajo y en poco más de seis días, tenía ya terminadas todas las copias, a costa de mu-

chas horas de trabajo —e incluso algunas de sueño—, así que a la semana siguiente, cuando se presentó el sacerdote en su casa, le hizo entrega de los cuatro libretos. Antonio alabó en grado suma la profesionalidad de Roque y su buen hacer, prometiéndole el pago de la cantidad estipulada para esa misma tarde si el escritor se complacía en pasar esa misma tarde por sus aposentos en la sacristía de San Sebastián, a lo que maese Roque accedió sin desconfiar ninguna mala jugada, un error del que más tarde se arrepentiría sobremanera, pues cuando se presentó allí pocas horas después a por sus reales bien ganados, el sacristán de la parroquia le aseguró que allí no vivía ni había vivido nunca nadie que respondiera a la descripción del sacerdote, y a pesar de los gritos, las voces, los votos a tal y las quejas desconsoladas en nada pudo ayudarlo aquel sacristán viejo y reseco. Estaba claro, pues, que Roque había sido víctima de un *birlo*, un *belitre*, una *mohatra*... Vamos, una estafa en toda regla.

Roque Baños

Donde la pluma no llega, llegará la espada.

- ♦ **Destreza:** 11
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 14
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Ropera 12/8 (+2).
- ♦ **Protección:** Camisa Acolchada (1).
- ♦ **Ventajas:** *Letrado*
- ♦ **Desventajas:** *Timidez* (-1).
- ♦ **Habilidades:** *Arte (Caligrafía)* 14, *Callejeo* 10, *Comerciar* 10, *Diplomacia* 11, *Latines* 14.

Desde entonces, Roque ha estado buscando pistas sobre la identidad de ese sacerdote hijo de mil demonios, que Dios dijo hermanos, pero no primos, y aunque puede que el escritor no sea un Carranza con la espada, tampoco es un meneguado y piensa limpiar el deshonor de haber sido tomado por un *palomo* cualquiera. Y precisamente cuando continuaba la investigación en el mentidero de representantes en busca de *el Cardenal* y la culminación de su *vendetta* particular, se percató de la existencia de un grupo de aventureros que estaban tratando de localizar, precisamente, al mismo sacerdote. Por eso los ha seguido, ya que si también tienen cuentas pendientes con el tal Antonio, estará más que dispuesto a unir su filosa a la de ellos, siempre y cuando lo acepten; y si no desean su presencia, que el demonio los lleve, pero él seguirá por su cuenta la búsqueda del sacerdote, y en cuanto lo encuentre tendrá o su sangre o su dinero —puede incluso que las dos cosas—. Está claro que los personajes deben decidir si se llevan consigo a Roque o no, pero si no lo hacen deben tener en cuenta que si el escritor localiza a *el Cardenal* antes que ellos, es muy posible que no le deje luego demasiado aliento para responder a las preguntas que los PJs puedan hacerlo.

EL CONVENTO DE LAS MARAVILLAS

Este convento de monjas carmelitas situado entre en el cruce de la calle de la Palma Alta y la de San Pedro es de reciente fundación —exactamente del año 1619—, lo que se demuestra en su iglesia, todavía en fase de construcción, cuyas obras costea el propio Felipe IV, gran devoto de la imagen de Nuestra Señora de las Maravillas que se venera en su interior debido a la intercesión de la Virgen en una grave dolencia que sufrió hace algunos años. Pero a pesar de la intercesión real, el convento es todavía un beaterio, una comunidad de mujeres que han decidido retirarse del mundo para dedicar su vida a la oración y a la contemplación divina, ya que aún no han sido reconocidas por el arzobispado de Toledo como orden religiosa; hasta entonces, las beatas dependen del convento del Carmen y no pueden celebrar misa en la iglesia en construcción. Esta información —que los PJs pueden obtener de diversas maneras, si han decidido recabar algo de información del convento antes de desplazarse allí— corrobora lo dicho por Víctor: que Antonio *el Cardenal* está moviendo sus contactos en el arzobispado para convertirse en el capellán del convento en cuanto la comunidad se convierta en orden religiosa⁵.

Y ahora, delante de su fachada inconclusa, se encuentran los personajes tratando de dar con un antiguo cómico convertido en un extraño sacerdote. Claro que si los PJs creen que solo les basta con entrar en el interior, buscar al sacerdote y salir, se van a encontrar con un par de escollos que salvar: el primero, y más importante, es que Antonio *el Cardenal* no se encuentra en su interior. Y la razón es muy sencilla —una tirada fácil de *Teología* o una difícil de *Ingenio* les permitirá dar con ella—: el sacerdote desea convertirse en capellán, pero aún no lo es, por mucho que parezca inminente su nombramiento. Por tanto, *el Cardenal* no puede habitar en su interior —incluso siendo capellán, tampoco puede vivir en el interior de un convento femenino.

Además, hay otro problema: las beatas, como ya se ha dicho, andan en trámites para solicitar del arzobispado el reconocimiento como comunidad de religiosas de pleno derecho, un asunto que trae de cabeza a los benedictinos de la vecina parroquia de San Martín, pues no desean perder feligreses en la parroquia a favor de las nuevas carmelitas. Por ello, han solicitado al vicario de la villa de Madrid⁶, el padre Villegas, que revise personalmente la inclinación espiritual de las beatas de las Maravillas y pueda así evitar posibles brotes de alumbrados en la ciudad, secta esta muy extendida por la capital y por Sevilla durante estos años. Debido a ello, el padre Villegas se encuentra en estos momentos conviviendo con las beatas en el interior del convento, comprobando la pureza de su devoción y de su credo.

Pero no todo van a ser malas noticias para los personajes. Como hemos comentado al principio, la iglesia del convento

5. Lo que, por cierto, terminó sucediendo el 15 de agosto de 1627 tras apelar la comunidad directamente al cardenal infante don Fernando (N. del A.).

6. Dentro de la iglesia católica, un vicario es un juez de la Iglesia. En este caso, su jurisdicción afecta a toda la villa de Madrid (N. del A.).



está aún en fase de construcción y aunque la fachada principal está casi concluida, los tejados y la torre del crucero no son más que una serie de vigas de madera con tela encerada para evitar que la lluvia afecte al interior del templo, donde todavía se está trabajando a diario entre andamios, ladrillos, piedras y goteras. Por allí se mueven varios canteros, alarifes y obreros cimentando muros, levantando pilares y revocando paramentos, y precisamente este punto puede ser el más indicado para entrar en el convento mismo, ya que no sería muy complicado hacerse pasar por uno de estos trabajadores y colarse por la sacristía —que tampoco ha sido finalizada— y desde allí introducirse al claustro por una puerta de madera simple, que solo requeriría una tirada normal de *Abrir Cerraduras*. Aún así, recordamos al Narrador que no fuerze a los jugadores a tomar este camino: hemos dicho que es el más fácil, pero no el único. Como posibles caminos alternativos tienen la posibilidad de colarse por el huerto trasero —se requieren cuerdas o garabatos, además de un par de tiradas de *Trepar*— y luego entrar al convento por alguna de las ventanas o puertas que dan a las dependencias interiores —las ventanas que dan al huerto, al contrario de las que dan a la calle, no tienen rejas—; utilizar la vía más expeditiva y violenta de entrar a la iglesia, patear todas las puertas que encuentren hasta abrirse paso al interior; o incluso pueden hacerse pasar por miembros del clero, idea esta muy práctica y muy útil, pero que requiere hilar muy fino y muy, pero que muy buenas tiradas de *Fingir* y de *Teología* —sin olvidar el hecho de que si son descubiertos y apresados, además del delito de forzar la inviolabilidad de un recinto sagrado habrán cometido el de hacerse pasar por sacerdotes o frailes, ambos delitos juzgados y castigados por el Santo Tribunal de la Inquisición—. Sea como sea, confiamos en que los personajes jueguen bien sus cartas y sean capaces de entrar al interior del convento sin armar mucho escándalo, sin alertar —o, esperemos, violentar— al padre Villegas y de encontrar a la priora de la comunidad de beatas, sor Isabel de la Santísima Trinidad, que puede ayudarles a continuar su búsqueda del sacerdote.

Padre Villegas

Vicario de la villa de Madrid

- ♦ Destreza: 10
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 12
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Ventajas: *Letrado, Sacerdocio.*
- ♦ Desventajas: *Pecadillos (Mal Genio).*
- ♦ Habilidades: *Latines 13, Leyes 14, Teología 17.*

Sor Isabel

Priora con voluntad de hierro.

- ♦ Destreza: 9
- ♦ Espíritu: 13
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 13
- ♦ Reflejos: 11
- ♦ Bríos: 11
- ♦ Ventajas: *Sacerdocio, Voluntad de Hierro.*
- ♦ Desventajas: *Pecadillos (Tozudez).*
- ♦ Habilidades: *Detectar Mentiras 17, Latines 10, Teología 15, Voluntad 17.*

Sor Isabel es una mujer menuda y delicada y puede que la primera impresión sea la de tener que vérselas con una persona apacible y tierna, pero nada más alejado de la realidad. Recordemos que sor Isabel dirige con mano firme a la docena de beatas que conviven juntas en el convento al tiempo que pelea con los benedictinos de San Martín y con las intrigas del arzobispado de Toledo para obtener el preciado reconocimiento de religiosas carmelitas. Eso significa que no hay en el mundo forma alguna —ni violenta, ni de ningún otro tipo— de arrancarle información... siempre y cuando no sea ella misma la que desee facilitarla, y para ello los personajes deben desnudar su alma y contarle las verdaderas razones que los impulsan a buscar al sacerdote. Por tanto, si los PJs le cuentan a sor Isabel toda la verdad y nada más que la verdad —consulta su valor en *Detectar Mentiras*—, sin omitir la posibilidad de que el tal Antonio ha sobornado y estafado a unas cuantas personas para poder estrenar la condenada comedia, la priora accederá a revelarles el paradero del sacerdote, siempre y cuando los PJs juren ante una biblia y con todos los santos por testigos que no le dañarán en forma alguna. Si es así, sor Isabel les dirá que el padre Antonio acude una vez por semana al convento para supervisar las obras de la iglesia y, especialmente, de la sacristía, que ya cree suya, aunque lleva unas semanas que no aparece por aquí, lo que no es extraño en él, pues sus obligaciones le obligan muchas veces a viajar a Toledo. De todas formas, cuando está en Madrid se hospeda en una pequeña casa no muy lejos del convento, en la calle de los Siete Jardines —llamada así porque la mayor parte de las casas poseen uno en su inte-

rior—. Si desean acudir hasta allí, sor Isabel les informará que la casa del padre Antonio se encuentra justo al lado de la platería de Juan de Alvear.

LA CASA DEL JARDÍN

Si desean dirigirse allí inmediatamente, los personajes descubrirán que en un par de minutos han cubierto la distancia que separa el hogar de Antonio *el Cardenal* del convento de las Maravillas. Se trata de una pequeña casa solariega situada junto a la platería de Juan de Alvear, con una única planta y posiblemente un jardín en la parte trasera, pues desde la calle es posible divisar un alargado ciprés por detrás del edificio. Además de dos ventanas, protegidas por fuertes rejas, la casa cuenta con una gruesa puerta de madera, donde, por mucho que aporreen y llamen, nadie les abrirá. Parece claro que *el Cardenal* o no está o no quiere abrir, lo que les deja a los personajes una única salida si desean continuar esta aventura: colarse en el hogar del padre Antonio⁷.

Teniendo en cuenta que las ventanas de la primera planta tienen unas bonitas rejas y que las tapias del jardín trasero no dan a ninguna calle, sino a otras casas —suponemos que los PJs no querrán allanar más casas que las imprescindibles...—, solo le quedan dos entradas. La primera es la bien conocida y siempre querida ganzúa, y aunque la puerta es gruesa, como ya se dijo, una tirada *difícil* de *Abrir Cerraduras*, les permitirá franquearla con más o menos facilidad. La otra supone trepar hasta el tejado de la casa y dejarse caer por allí al jardín, desde donde pueden acceder al interior por un portón menos complicado de sortear que el exterior —tirada normal de *Abrir Cerraduras*— o por las ventanas que dan al jardín, que no tienen rejas y solo están cerradas por contraventanas de madera.

Sea como sea, una vez dentro, puede que les sorprenda descubrir que, efectivamente, Antonio *el Cardenal* sí que está en casa, y podrán descubrirlo sin problemas en el salón de aposento, de cuerpo presente, tirado cuan largo es sobre una alfombra de esparto trenzado manchada por la sangre de las diferentes heridas que tiene en la sotana. Sobre su cuerpo, un libreto tirado de mala manera con las páginas manchadas también de sangre: si lo reconocen no creo que se sorprendan al descubrir el título, pues es, efectivamente, la copia manuscrita de autor anónimo intitulada *Un Soldado Valiente*... Está claro que, por mucho que quieran, no van a poder quebrantar el juramento hecho ante sor Isabel y que Roque tampoco va a conseguir vengar su afrenta...

Si alguno de los personajes decide examinar el cadáver y tiene éxito en una tirada de *Medicina* o *Diagnósticar* podrá deducir sin problemas que el sacerdote ha muerto por varias heridas recibidas en el pecho con un arma blanca —posiblemente un puñal o daga, por el tipo de corte—, y que debe llevar muerto unas pocas horas a lo sumo. Si tenemos en cuenta que la habitación no muestra signos de violencia y que el arma utilizada requiere cierta proximidad, los PJs pueden imaginarse que el autor del asesinato debía ser un conocido de *el Cardenal* y puede incluso que éste confiara en

7. Primero el convento y ahora la casa de *el Cardenal*... Espero que los PJs no le cojan el gusto al allanamiento de morada clerical... (N. del A.).

él. Pero esta suposición debe salir de las cabecitas pensantes de los jugadores, no se lo pongas todo tan fácil...

Si también se dedican a revisar la casa en busca de pistas, poco será lo que puedan encontrar: como mucho, y con una tirada *difícil* de *Buscar*, encontrarán una bolsa con 100 reales oculta en un bote de garbanzos en la despensa. El resto de la casa está repleto de objetos habituales en el hogar de un sacerdote, incluyendo sus rosarios, libros sagrados, cruces, sotanas y demás parafernalia católica, aunque puede sorprender la existencia de algunos libros con comedias de Lope, pero conociendo el pasado de *el Cardenal*, es algo que no les llamará mucho la atención. Claro que, además de todo ello, los personajes tienen en su poder el manuscrito de *Un Soldado Valiente*, y sería bueno que le echaran un buen vistazo. En su interior no encontrarán ni rastro de la identidad de su autor —no hay firma, ni nombre y la letra es un poco apresurada, pero nada más—, pero si alguno de los personajes busca la filigrana del papel en que está escrita la comedia⁸ —para ello hay que poner al trasluz alguna de las páginas, y si no se le ocurre a ninguno de los PJs, pues una tirada de *Ingenio* puede resolverlo—, descubrirán en todas las páginas un escudo con una especie de árbol frutal: esa es la marca del pergaminerio que fabricó el libro que tienen en la mano. Es una pista muy pobre, la verdad, pero parece ser que es lo único que tienen a mano.

Claro que tampoco es que tengan mucho tiempo para celebrarlo, pues al poco de entrar en la casa —lo mejor es que sea justo, justo cuando descubran la filigrana en el libro—, escucharán como aporrean reiteradamente la puerta de la calle. Tras los golpes, se escuchará una voz: “¡Abran esta puerta! ¡Abran en nombre de la Santa Inquisición!”

Es hora de hacer nuestra una frase de don Quijote, pues con la iglesia hemos topado...

CON LA SUPREMA EN LOS TALONES

Está claro que los personajes han acudido como dóciles ratoncillos a la ratonera en que se ha convertido la casa del sacerdote, pues alguien ha debido tenderles una celada. Pero aún está más claro que si son apresados en el interior de la casa de un clérigo asesinado, con el cadáver aún fresco, portando todos ellos bonitas y relucientes filosas, y teniendo en cuenta que llevan varios días buscándolo —una somera investigación sacaría ese dato a la luz en muy poco tiempo—, lo único que les espera es un primer plato de torturas varias, vejaciones diversas de segundo y un estupendo plato de chicharrones en la Puerta de Alcalá como postre.

Parece ser que llega el momento de hacer mutis de casa de *el Cardenal*, aunque siempre les queda la opción de intentar desenvainar roperas, abrir la puerta, decir que qué pasa aquí con tantas voces y liarse a estocadas limpias con los alguaciles de la Suprema⁹...

8. La filigrana es un señal o marca que se inscribe en la trama del papel al mismo tiempo que se fabrica y que informa de la identidad del papelero o pergaminerio que lo realizó (N. del A.).

9. Como dijo aquel: “Con dos cojones... Gilipollas, pero con dos cojones...” (N. del A.).



Pero vamos a suponer por un momento que deciden ser cabales y no dar tres cuartos al pregonero. Para poder escapar, los personajes deben actuar con velocidad y prisa, así que recomendamos encarecidamente al Narrador que no les deje mucho tiempo para pensar, que acelere la partida y que les infunda presión y miedo a partes iguales: los de fuera no se andan con chiquitas, pues saben que son la Ley (sí, sí, con mayúsculas, que Dios está sobre todas las cosas) y no van a esperar mucho para entrar, apresarlos vivos o muertos —la elección les sube al pario— y llevárselos andando o a rastras a las celdas de Toledo, de donde sólo podrán salir para asistir a una bonita barbacoa en su honor. Así que rápido, rápido, rápido, pues los alguaciles echarán abajo la puerta en cuatro asaltos (que, si nos ponemos finos, son exactamente 40 segundos de tiempo de juego)... ¿Qué van a hacer los personajes en ese tiempo?

Alguaciles de la Inquisición (8)

Defensores de la religión.

- ♦ Destreza: 12
- ♦ Espíritu: 12
- ♦ Fortaleza: 11
- ♦ Ingenio: 10
- ♦ Reflejos: 12
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Ropera 12/8 (+2), Arcabuz* 12 (+4).
- ♦ Habilidades: Intimidación 13, Teología 14.

(*: Solo uno de ellos porta arcabuz y solo lo usará para detener a un personaje que trate de huir)

Probablemente, la opción más acertada es huir lo más rápido posible de allí, y para ello deben hacerlo por el patio trasero, en cuyo centro crece el gran ciprés que los personajes vieron desde la calle. Para escapar deben saltar la tapia que lo rodea —con una tirada de *Trepar*—, lo que les permitirá alcanzar el patio de otra de las casas vecinas y tratar de escabullirse por allí sin ser detectado. Si alguno de los personajes cae en la cuenta, puede sacar al patio muebles del interior de la casa para ayudarle a trepar la tapia —permiéndole reducir la dificultad de la tarea a *fácil* o *muy fácil*, a discreción del Narrador—, aunque eso les llevará su tiempo y no es precisamente tiempo lo que les sobra —además, en cuanto entren los alguaciles a casa del sacerdote sabrán con un rápido vistazo por donde han huido los personajes y les será más fácil seguirles—. Otra posible ruta de escape es el techo de la vivienda, pero tienen el mismo problema: hay que alcanzarlo para poder llegar allí, y en este caso las tiradas de *Trepar* para escapar serán de dos, con la consiguiente pérdida de tiempo que ello conlleva, aunque siempre podrán ganar tiempo si bloquean la entrada que da acceso al patio (por suerte para ellos, la puerta se abre hacia fuera), lo que retrasará otros cuatro asaltos a los alguaciles, el tiempo que necesitan para echarla abajo o pasar por las ventanas que dan al patio.

Si los personajes consiguen escapar de casa de Antonio el Cardenal sin haber sido detectados o avistados por los alguaciles, no tendrán que preocuparse más de la Suprema —habían acudido a casa del sacerdote por un chivatazo y no tenían ni idea de qué o a quienes podían encontrar allí—, aunque esta información no tienen porqué saberla y así podemos extender en el grupo la sana y siempre divertida paranoia. Claro que si consiguen escapar tras haber sido vistos por los alguaciles, la cosa es bastante más delicada y los personajes tendrán que tomar grandes precauciones durante los días siguientes, pues su descripción estará en boca de corchetes y justicias de Madrid y se emitirá una orden de captura inmediata. Así que cuidadín y, si es posible, salir solo a la anochecida y con el novio de la mano...

Sea como sea, y con el susto todavía en el cuerpo, los personajes empezarán a sospechar de quién puede haber estado detrás de esta encerrona, lo que incluye a mucha gente si se ponen a pensar: puede que sea Roque —si no les acompañaba, claro—, sor Isabel, Víctor Mortensen, los hermanos Salcedo, el director Vasile y puede que hasta Quevedo... Claro que la verdad, como suele suceder, no tiene nada que ver con lo que ellos imaginan...

ARMA SU DESNUDEZ Y SU QUERELLA

*"Tú, ya, ¡oh ministro!, afirma tu cuidado
en no injuriar al mísero y al fuerte;
cuando les quites oro y plata, advierte
que les dejas el hierro acicalado.*

*Dejas espada y lanza al desdichado,
y poder y razón para vencerte;
no sabe pueblo ayuno temer muerte;
armas quedan al pueblo despojado.*

*Quien ve su perdición cierta, aborrece,
más que su perdición, la causa della;
y ésta, no aquélla, es más quien le enfurece.*

*Arma su desnudez y su querella
con desesperación, cuando le ofrece
venganza del rigor quien le atropella."*

(Don Francisco Quevedo y Villegas)

Tras la huida apresurada de casa del sacerdote, los personajes tienen en sus manos el manuscrito original de *Un Soldado Valiente*, y la única pista que han podido obtener de ella es la filigrana del fabricante de libro. Puede que sea poco, pero es lo bastante para conseguir averiguar la identidad del autor de la comedia y de la razón que le llevó a escribirla. Para ello, debemos continuar leyendo...

LOS PAPELES DE LOS PAPELERS

Como dijimos anteriormente, la filigrana del manuscrito es un escudo que representa un árbol frutal, algo parecido a un

manzano, aunque el tipo de árbol es irrelevante para la historia. Si alguno de los personajes es un poco instruido —o sea, que tiene la ventaja *Letrado*—, puede hacer una tirada difícil de *Latines* y si tiene éxito reconocerá el escudo como perteneciente al linaje castellano de los Béjar, lo que es más bien poca información. Pero el asunto se puede resolver aún más fácilmente si los personajes visitan a cualquier papelerero o impresor que conozcan o que visiten, ya que les puede informar sin problemas: la filigrana que ostenta el libro pertenece a los hermanos Béjar, papeleros jóvenes que abrieron hace poco años su taller en la calle de los Piojos —calle Mira al Río, por mejor nombre—, situada entre el cerrillo del Rasstro y la calle de Toledo.

Si los personajes acuden al taller de los Béjar, los encontrarán sin problemas trabajando entre grandes tinas de agua, tramas de alambre, y prensas, todo rodeado de cuerdas de las que cuelgan innumerables telas y trapos. Los hermanos son tan parecidos como la noche y el día: uno de ellos, Manuel, es alto y fuerte, y se dedica a los trabajos más pesados, como el acarreo de las telas mojadas o el manejo de la prensa; el otro hermano, Miguel, es más pequeño y de constitución delicada, y su trabajo consiste en tejer las tramas para el papel y dejar plasmada en ellas las filigranas que tan bien conocen los personajes. Los hermanos son personas amables y atenderán a los personajes con gran educación, pues llevan la sangre del estupendo vendedor que fuera su padre, y nada más ver el manuscrito de la comedia afirmarán categóricamente que es una de sus obras —además de fabricar papel, Miguel también encuaderna libretos en blanco para su venta directa—. Además, por el tipo de tela con la que se hizo el papel y el formato del libro, también les pueden asegurar que fue fabricado hace cosa de un mes o mes y medio a lo sumo... Claro que los personajes desearán saber una última cosa y es la descripción o identidad del comprador, y eso es un tema un poco más delicado, pues no los dos artesanos no pueden ir facilitando al primero que llega datos de sus clientes si no quieren ver comprometida su reputación.

Llegados a este punto, los personajes tienen la posibilidad de hacer una tirada de *Espíritu*: si la consiguen observarán como, en este último aspecto, Manuel Béjar parece poco satisfecho con la contestación que su hermano ha dado a los personajes, probablemente porque no está del todo de acuerdo con él. Así que si los personajes son capaces de abordar a Manuel cuando no esté delante su hermano Miguel —con él delante estará de acuerdo en todo lo que éste diga—, ya sea haciéndolo salir o distrayendo a su hermano para hablar con él, el papelerero podrá reconocer que, por una vez en la vida, no puede darle la razón a su hermano, pues el cliente que los personajes andan buscando se llevó el libro que ellos tienen en sus manos, pero dejó encargados otros siete libretos más que aún aguardan su vuelta desde hace un mes y que él duda mucho que vaya a regresar a buscarlo. Por desgracia, Manuel no llegó a ver al cliente, pues fue su hermano el que hizo la venta y recibió el encargo, pero está seguro que debe haber

una nota en el paquete de los siete libros reservados con el nombre del cliente, pero para poder echarle un vistazo, los personajes deberán distraer de alguna manera a Miguel, pues los pedidos se encuentran en la zona que éste tiene reservada para trabajar y odia que Manuel mire en sus cosas.

Si finalmente los personajes consiguen distraer al papelero, su hermano o alguno de los personajes podrá acceder a la reserva de siete libretos en blanco que Miguel tiene en una estantería. Y encima de todo el montón de libros, una nota manuscrita con el nombre del cliente: “don Agustín Díaz de Yáñez”.

Ya tienen, por fin, un nombre...

REGRESO AL MENTIDERO

Aunque posiblemente les haya costado sangre, sudor y lágrimas encontrar ese nombre, poco o nada les dirá a los personajes, así que llega el momento de regresar al mentidero de representantes y recabar allí toda la información que puedan obtener. Para ello, los personajes deberán hacer más de una tirada de *Callejeo* pues hasta que no consigan obtener tres éxitos —no es necesario que sean continuados: pueden alternarse éxitos y fracasos— no podrán localizar a quien pueda darles detalles del tal Agustín Díaz. Cada una de las tiradas conlleva un periodo de tiempo de juego determinado en el que los personajes hablan, preguntan, comentan, escuchan y charlan con buena parte de la variopinta fauna que puebla el mentidero, y es muy importante que el Narrador lleve la cuenta de las tiradas que necesitan los personajes para reunir esos tres éxitos, pues serán luego muy importantes en el siguiente capítulo de aquesta aventura.

Por tanto, una vez consigan los tres éxitos en sus tiradas de *Callejeo*, los personajes consiguen hablar con un pícaro jovenzuelo de marcado acento vascuense —Ugalde se hace llamar el pillastre— que asegura tener información sobre ese tal Díaz que buscan con tanto ahinco, aunque antes sería bueno que le untaran bien la mano y no con grasa, sino con amarillos de buena ceca, pues Ugalde es fiel discípulo de la más rancia tradición picaresca española, y no dirá ni un sí ni un no si no le llenan la bolsa convenientemente... Que no se alarmen, que tampoco pide la luna, que con diez o quince reales el pillito se da con un canto en los dientes, pero que no intenten estafarle ni violentarlo, que con dos cabriolas y un salto, Ugalde tomará las de villadiego y ahora que lo busquen, que va a ser hartito difícil en las apretadas callejuelas de los Madriles.

Ugalde el Vitorino

Pilluelo de Vitoria

- ♦ Destreza: 14
- ♦ Espíritu: 14
- ♦ Fortaleza: 9
- ♦ Ingenio: 11
- ♦ Reflejos: 14
- ♦ Bríos: 12
- ♦ Armas: Daga 14/10 (+1).
- ♦ Habilidades: Callejeo 14, Charlatanería 13.

Por lo que les cuenta el propio Ugalde, el tal Agustín Díaz fue en sus tiempos mozos, cuando se le conocía por *el Moro*, miembro de una banda madrileña de *linajudos*¹⁰ que se dedicaba a engañar a familias de apellido ilustre con todo tipo de tretas geneológicas y poder sacar una buena tajada del servicio. Agustín, que antes había estudiado algunos años en Salamanca, solía hacerse pasar por notario y escribano y certificaba como primo o tío verdadero de la familia a quien fuera menester, cobrando por ello una buena parte de la ganancia obtenida en la estafa, al menos hasta que los *linajudos* trataron de ir demasiado lejos y terminaron casi todos ellos pasando una buena temporada en la cárcel de la villa. Tras abandonar tan tétrico edificio, *el Moro* decidió enmendar su vida todo lo que le fuera posible y ofrecía sus servicios como escribano y amanuense a todo aquel que pudiera pagarle los escasos maravedíes que cobraba por su trabajo, que no hubieron de ser demasiados, pues, como Ugalde les comentará socarrón, Agustín todavía vive en una cochambrosa corrala de vecinos en Lavapiés, en la calle de la Primavera, enfrente de la posada del Lanscanete.

Así que ahora, los personajes, además de un nombre, ya tienen una dirección.

EL FIN DE LA BÚSQUEDA

La corrala a la que se refiere Ugalde se encuentra “en una calle sucia, llena de malos olores y mal llamada de la Primavera, cercana a la fuente de Lavapiés, donde abrían las más bajas tabernas y bodegones de Madrid, así como las mancebías de peor calaña. Había cuerdas con ropa tendida de lado a lado de la calle, y por las ventanas oíanse discusiones de vecinos y llanto de críos. En el zaguán se amontonaba el estiércol de caballerías, y [en el patio] un carro desvencijado, sin ruedas, reposaba con los ejes desnudos sobre unas piedras”¹¹. Vive Dios que no se trata precisamente del palacio arzobispal de Sevilla el lugar al que les ha llevado tanta investigación.

Como ya dijimos en el capítulo anterior, el Narrador debía llevar la cuenta de la cantidad de tiradas de *Callejeo* que tuvieron que realizar los personajes para dar con la información necesaria para terminar en la corrala de la calle de la Primavera, ya que supondrá encontrar al tal Agustín en una situación o en otra.

Si sacaron los tres éxitos de *Callejeo* con tan solo tres tiradas de la habilidad, tienen la suerte de poder encontrar al tal Agustín en su cuarto de la segunda planta de la corrala. Allí se encuentra rodeado de papeles y botellas vacías de vino, y nada más entrar los personajes reciben en plena cara el agradable hedor que desprende una habitación cerrada durante demasiado tiempo. Está claro que *el Moro* lleva aquí encerrado varios días, dedicando su tiempo a escribir y a beber —más de lo último que de lo primero—, lo que implica, por tanto, un estado de lucidez bastante precario. De todas

10. Un tipo concreto de banda criminal, muy común en Sevilla, compuesta por estafadores y chantajistas. Más información en próximo suplemento Las Aventuras del Capitán Alatríste (N. del A.).

11. Pérez-Reverte, Arturo: Limpieza de Sangre (N. del A.).

formas, una buena tirada de *Intimidación* o quizás algo de *Diplomacia* y *Charlatanería* con un par de botellas de vino en la mano, pueden hacer soltar la lengua del tal Agustín, cuya historia puedes encontrar completa más abajo, en el capítulo *La verdad y toda la verdad...* De todas formas, cuando los personajes abandonen la corrala se toparán en las escaleras con un grupo de cuatro jaques que vienen a finalizar una tarea no muy agradable que se les ha encomendado...

Si los personajes necesitaron de cuatro tiradas de *Callejeo* para obtener los tres éxitos necesarios, la situación es muy similar, pero ahora los jaques ya están dentro de casa de *el Moro* para cumplir su trabajo, que no es otro que dejar al escribano a las buenas noches y cobrar más tarde por ello. Una tarea sencilla, si los personajes no lo impiden, claro está.

Sin embargo, si tuvieron que realizar cinco tiradas de *Callejeo* para obtener los tres éxitos, los personajes también llegarán a casa de Agustín cuando los jaques se encuentran en su interior, pero ya le han dado varios puntilladas al escribano borracho, que está perdiendo la vida y la sangre tendido sobre el suelo de su cochambrosa habitación —en términos de juego, está a -4 puntos de Bríos, lo que implica que debe tirar Bríos cada minuto (6 turnos de juego) o morirá por la hemorragia—. Los personajes pueden tratar de salvarlo con una tirada de *Curar* a tiempo, aunque deberán enfrentarse a los cuatro jaques de la habitación.

Si necesitaron seis tiradas de *Callejeo* para conseguir los tres éxitos requeridos, los personajes se toparán con los cuatro jaques al entrar al zaguán de la corrala, pero no tienen porque sospechar de ellos. Claro que, una vez llegados al cuartucho de *el Moro*, que yace cadáver en mitad de la habitación con varias heridas muy, pero que muy recientes, puede que sumen dos más dos y relacionen a los cuatro valentones de antes con lo que tienen delante. Si es así, todavía pueden alcanzarlos, aunque necesitarán varias tiradas de *Espíritu* o quizás de *Charlatanería* para preguntar a los viandantes.

Claro que si necesitaron de siete o más tiradas de *Callejeo* para reunir los tres éxitos, lo único que encontrarán será el cadáver de Agustín y poca cosa más. Está claro que alguien les ha ganado la partida por la mano y no quería que *el Moro* dijera nada inconveniente. No encontrarán en aquel sucio cuartucho más que botellas de vino vacías y papeles garabateados con unos ripios desastrosos: Agustín Díaz se ha llevado el secreto de su comedia a la tumba...

Agustín Díaz de Yáñez el Moro

Escribano y dramaturgo poco inspirado

- ♦ **Destreza:** 10
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 10
- ♦ **Ingenio:** 11
- ♦ **Reflejos:** 11
- ♦ **Bríos:** 11
- ♦ **Armas:** Cuchillo 10/6 (-1).
- ♦ **Habilidades:** *Charlatanería* 10, *Fingir* 13, *Latines* 11.

JAQUES (4)

Valentones de a real el kilo

- ♦ **Destreza:** 12
- ♦ **Espíritu:** 12
- ♦ **Fortaleza:** 12
- ♦ **Ingenio:** 10
- ♦ **Reflejos:** 12
- ♦ **Bríos:** 12
- ♦ **Armas:** Ropera 14/10 (+2), Cuchillo 12/7 (+0), Pistola de pedernal 13 (+1)*.
- ♦ **Protecciones:** Sombrero (1), Coletó (2), Botas (1), Guantes (1).
- ♦ **Habilidades:** *Sigilo* 11.

(*: Solo uno de ellos lleva pistola, guardada aunque cargada)

Si los personajes consiguen apresar a alguno de los jaques y hacerles hablar, poca información podrán obtener de ellos. Aseguran haber sido contratados cada uno por separado y reunidos en una vieja casona deshabitada en el Portillo de Ánimas, donde un criado sin librea les informó del trabajo a realizar, todo ello bajo la atenta mirada del que parecía señor y verdadero contratador de los servicios, un tipo seco con buena presencia y aspecto de marino, con la piel morena del sol y una barba canosa que no abrió la boca en ningún momento. Solo, al final, se permitió sonreírles como lo haría un lobo viejo...

LA VERDAD Y TODA LA VERDAD...

Si los personajes consiguen hacer hablar a Agustín antes de que le den papeleta los cuatro jaques, tendrán que vérselas con una verborrea a menudo incomprensible, repleta de llantos y balbuceos de borracho, pero de la que podrán obtener, más o menos, la verdadera intención que llevo a *el Moro* a escribir su desafortunada comedia.

Tal y como dijo el pillo de Ugalde, Agustín Díaz lleva viviendo varios años de los pocos emulentos que obtiene como escribano y amanuense, tan escasos que aún no le han permitido trasladarse a un barrio mejor de Madrid. En estas se encontraba cuando recibió un buen día la visita de un sacerdote de buena planta y con algo más que bendiciones en la faltriquera, un clérigo al que los personajes ya deberían conocer, pues no era otro que Antonio *el Cardenal*. El sacerdote había oído hablar del trabajo que ejercía ahora Agustín, pero también conocía su pasado como *el Moro*, y aseguraba por tanto que era el hombre que llevaba ya tiempo buscando, una persona instruida, leída, pero con las agallas suficientes para llevar a cabo un trabajo especial para un amigo suyo que, a buen seguro, le recompensaría gratamente por ello. Agustín, vistas las expectativas actuales y liándose la manta a la cabeza, aseguró a *el Cardenal* que a buen seguro que él era el hombre que buscaba. El sacerdote lo aplazó, por tanto, para el día siguiente en una casona deshabitada del Portillo de las Ánimas, donde conocería a su amigo y se le explicaría el trabajo que debía realizar.

Al caer la noche del día siguiente, Agustín se presentó en la vieja casa y allí volvió a encontrarse con el sacerdote, al que esta vez acompañaba un hombre flaco de piel bronceada por el sol, ojos inquisitivos, barba canosa y aspecto de marino, aunque olía a la legua que era gente de calidad, pues lo delataba el porte, la calidad de sus ropas y el tratamiento de “excelencia” que le atribuía en todo momento el sacerdote. Durante la reunión, los dos hombres explicaron a Agustín el trabajo que debía realizar, que no era otro que la elaboración de una comedia que deseaban estrenar en no mucho tiempo y en la que debían intervenir una serie de personajes concretos, que el presunto marino enumeró de forma pormenorizada: un soldado honorable venido a menos, un escritor cojo y pendenciero, un inquisidor fanático, un grande de España mujeriego y hedonista, un primer ministro obsesivo y todo un etcétera más de personajes de lo más variopinto. Agustín, que pudo poner rostro y nombre a un par de los personajes de la lista, comprendió rápidamente que la escritura de aquella obra era tarea peligrosa, y que no estaba él por la labor de ponerse a disgusto con según qué personas de aquella villa, a lo que el hombre de calidad respondió que comprendía su resquemor, pero que estaba todo pensado para que nadie nunca llegará a conocer al verdadero autor, y que a ninguno de los allí presentes interesaba que se llegara a saber. Además, el precio que pensaban pagar por el trabajo que suponía la elaboración de la obra era tan elevado que Agustín no pudo sino aceptar, pues aquello le permitiría mudarse a otra zona de Madrid y ampliar bastante su menguada clientela.

Así que, formalizado el negocio, el sacerdote acordó con Agustín recoger la comedia finalizada un mes después, haciéndole entrega de un adelanto del pago, lo suficiente para que pudiera adecentar un poco el cuarto y poder comprar todo aquellos materiales que pudiera necesitar. Por cierto, que durante la despedida, ya en la puerta de la casona, mientras el sacerdote y su amigo subían a un carruaje sin librea que les esperaba fuera, escuchó claramente como el primero llamaba “duque” al segundo.

Al día siguiente, Agustín comenzó la escritura de la comedia *Un Soldado Valiente* que pudo entregar en el tiempo acordado al sacerdote, que un mes después apareció puntualmente en su corrala a recoger el manuscrito. Le entregó otra pequeña parte del pago acordado durante la reunión y recomendó al escribano que no se dejara ver mucho fuera de la corrala durante unas semanas. Pasado ese tiempo, él mismo le llevaría la parte final del pago y aquí paz y después gloria... O al menos, eso pensó Agustín, que cansado de su encierro voluntario decidió gastar todo el pago obtenido en vino, pasando los días escribiendo y durmiendo, a la espera de que volviera de nuevo el sacerdote con el dinero y pudiera, por fin, abandonar aquella corrala cochambrosa para siempre. Pero tras muchos días de espera, sueño y borracheras, los únicos que llegaron allí fueron los personajes —y los jaques, claro, si estos llegaron antes—, así que duda mucho

que alguna vez se les pague el dinero que aquel noble metido a marino dejó a deberle por su trabajo...

Llegados a este punto, poco más podrán obtener del escribano borracho, excepto más balbuceos y lloriqueos. Lo que hagan con él es asunto de ellos, pero está claro que aquel pobre infeliz no es más que otro peón en una misteriosa partida de ajedrez de la que los personajes no comprenden demasiado y en la que parece que también se han visto involucrados, convirtiéndose ellos mismos en piezas que alguien parece mover por el tablero. Así que dejar vivir al tal Agustín no es más que un acto de misericordia, pues nada ganarían con su muerte y es posible que permitirle seguir viviendo sea la única forma de dañar al misterioso duque que, tras encarar la obra, se ha encargado meticulosamente de acabar con todos aquellos que conocían de que iba todo el asunto de la comedia desafortunada.

CONCLUSIÓN Y RECOMPENSAS

A los personajes no les queda por tanto otra que informar a Quevedo de toda la información obtenida durante la investigación, que el escritor escuchará completa, sin hacer comentario alguno, ni a favor ni en contra, excepto cuando les mencionen el apelativo de “duque” que el sacerdote utilizó para llamar al marino. En ese momento, Quevedo se llevará la mano al pomo de la espada y aferrándola fuertemente, con los nudillos bien apretados, murmurará entre dientes un único nombre: “El duque del Corso...”

El sentido y significado de ese nombre deben quedar para futuras aventuras, pues no este un final, sino un simple continuará, pues para los personajes no ha hecho más que comenzar la verdadera historia del duque del Corso... Pero hasta entonces, llega el momento de recompensar a los personajes por su quehacer:

Tal y como prometió al comienzo de la aventura, Quevedo les hará entrega de diez ducados por barba a todos los personajes. Además, pueden apuntarse la ventaja *Aliados* (*Patrón – Francisco de Quevedo*) pues no será la primera vez que les encargue algún que otro trabajito.

- ♦ Si consiguen hablar con Agustín y que les cuente lo que sabe: 5 PX.
- ♦ Si consiguen sacarle información a alguno de los jaques: 1 PX.
- ♦ Si terminan la aventura sin problemas con la justicia o la inquisición: 1 PX.
- ♦ Por buena interpretación: hasta 3 PX, siempre a criterio del Narrador. 