

La Entretenida

Por Antonio Polo

Esta pequeña aventura, basada libremente en la comedia *La Entretenida* de Miguel de Cervantes, a la que pertenecen todas las citas que adornan el texto, está pensada para un grupo poco numeroso de PJs (de 2 a 4 como mucho). No es necesario que tengan altos niveles en habilidades de armas, ya que se trata de una aventura clásica de capa y espada, lo que significa enredos, amores y honra, y aunque puede llegar el caso en que haya que desabrigar las toledanas, quizás sea más importante el ingenio y la sutileza. Además de corta, la aventura puede llegar a hacerse muy lineal, así que recomendamos al Narrador que tenga manga ancha con los jugadores y les permita representar libremente sus personajes, que es, en resumen, de lo que se trata.

La acción transcurre en Madrid, a cuyas calles se hace referencia, pero nada impide trasladarla a cualquier otra ciudad de España.

El Alto Galán y el Bajo Villano

*“Las flores en el campo están
sujetas a cualquier mano:
a las del bajo villano
y a las del alto galán.”*

La acción comienza en las primeras horas de una fría madrugada madrileña, cuando los PJs se dirigen a sus viviendas. La razón exacta por la que se encuentra a horas tan desapacibles en plena calle la tendrá que decidir el Narrador o los propios jugadores: quizás vuelvan de algún trabajo o de

correrse una juerga, quizás trabajan como corchetes, quizás “trabajan” de noche, etc.

Sea como sea, el silencio y la quietud de la noche pronto se ven interrumpidos por el grito de un hombre, que pide clemencia y socorro invocando a todos los santos del cielo y a los que estén por llegar, aunque a pocos santos llega la lista, que igual que surgió el grito desaparece tras oírse una sonora bofetada que parece retumbar en todo Madrid. Probablemente, los PJs acudan, con mayor o menor diligencia, al lugar de donde proceden los gritos (si no es así, ya sabes: sacas el parchís, pones un DVD o te vas al cine), una estrecha y oscura calle, llamada de la Esgrima¹, donde cuatro tipos pertrechados a lo valentón acorralan contra la pared a un hombrecillo que viste a lo peregrino (sayal de paño tosco con manteo y gran escapulario al cuello, sombrero de paja y alpargatas). En las manos lleva un bordón (bastón de madera de los caminantes y peregrinos), que poca arma parece contra las espadas cortas y los cuchillos que los valentones llevan en las manos y con los que amenazan e intimidan al hombrecillo mientras le piden que “vaya soltando vucé los charneles, o como que hay Dux, esta sorna estira huercé las corvas” (lo que viene a decir, si los jugadores no lo han captado o han fallado una tirada de *Habla de Germanía*, que vaya soltando el dinero o le dejan tieso allí mismo).

Lo más probable es que los personajes decidan asistir al pobre peregrino desvalido (¿os he dicho ya

¹ Llamada así por una sala de armas que en ella existe, conocida por acudir el propio Lope de Vega. Quizás pueda tratarse de la sala de esgrima de don Atanasio de Ayala (pág. 38 de *Maestros de Esgrima*).

lo del parchís, el DVD y el cine?), y para hacerlo se puede recurrir al viejo, pero siempre efectivo, ataque por sorpresa, o acercarse lentamente tratando de intimidar a los valentones (sobre todo si los personajes van bien pertrechados o afirman venir en nombre de la justicia real). Sea como sea, los valentones tratarán primero de convencer a los personajes de que se marchen (“Será mejor que *no nos alboroten el aula; enseñennos vustedes las herraduras* si no quieren *tañer campanas* junto al peregrino”), pero llegado el momento, tampoco dudarán en usar sus armas. Así que lo más probable es que esa noche, en el callejón de la Esgrima, caigan estocadas como si lloviera.

Los valentones no son precisamente idiotas y no van a dejarse matar por los cuatro reales que pueda llevar el peregrino encima, así que si el combate se les da mal (y por ir mal queremos decir que uno o dos de ellos caigan gravemente heridos o muertos en los primeros asaltos), tomarán sin pensárselo dos veces las calzas de Villadiego. Durante todo el combate, el peregrino observará a los personajes, casi como si los evaluara; puede incluso, si las cosas les van mal dadas a algún PJ, llegar a intervenir, largando bordonazos contra algún valentón sin problema alguno.

Una vez terminada la riña, el peregrino se deshara en agradecimientos, arrojándose a los pies de los personajes y tratando de besarles los zapatos (no se extrañen, que no era un compartimiento raro en la época, aunque lo educado, previa tirada de *Etiqueta* o similar, sería que los personajes lo levantarán y no le dieran tanta importancia al asunto). Una vez tranquilizado se presentará como Silvestre de Almendárez, mercader de vocación y peregrino por obligación, que acaba de entrar en Madrid hace una hora por la puerta de Lavapies y que lleva un buen rato callejeando por la ciudad, completamente perdido pues no es capaz de encontrar la casa que anda buscando. Si los personajes son tan amables de acompañarle hasta allí, Dios les recompensará... y quizás también lo haga su primo, dueño de la casa.

Según las señas del peregrino, la casa se encuentra en la calle Huertas, cerca de la confluencia con la calle del Beso. Con una tiradita fácil de *Cultura Local (Madrid)*, los personajes la ubicarán fácilmente: es una calle que está a poco menos de 30 minutos de donde se encuentran, colindante al cementerio de la iglesia de San Sebastián, así que si deciden finalmente acompañarlo, Silvestre se lo agradecerá de nuevo y, durante el paseo, les contará la historia de su viaje a Madrid:

“Para agradecerles la merced concedida y para amenizar el paseo hasta nuestro destino, permitanme que les narre mi largo viaje y como la Providencia me ha transformado de próspero mercader en pobre peregrino. Hace muchos años, mi padre emigró a Lima, donde consiguió hacer fortuna rápidamente, pues era hombre de grandes recursos. Allí fue donde yo nací y gracias a mi padre pronto aprendí las letras y los números necesarios para manejar el negocio familiar, para convertirme a su muerte en su natural sucesor. Pero mi padre nunca olvidó al hermano que dejó en Madrid y al enterarse, hace ya una década, que había fallecido, escribió pronto a su sobrino y ambos acordaron mi matrimonio con mi prima Marcela, de la que cuentan que es tan bella como honesta, y nada más hay, creo yo, que se le pueda pedir a una esposa. De esta forma, la fortuna familiar quedaría en casa y el apellido Almendárez no se perdería.

Llegado ya el momento de la boda con mi prima, hace un mes embarqué para España, cargado el navío con grandes regalos en oro, plata, perlas, esmeraldas, anís y cochinilla, aunque parece que la Providencia divina no lo quería así, ya que llegada la embarcación al golfo de Cádiz nos sorprendió una tormenta que, tras zarandear el barco durante una hora, se lo llevó a pique. Como pude, y sacando fuerzas de flaqueza, me agarré entre el oleaje a un madero y prometí a Nuestro Señor Jesucristo que si salvaba mi vida, peregrinaría a Roma para agradecer la merced concedida. No recuerdo nada más hasta que desperté en una playa gaditana, donde fui recogido por una humilde familia de pescadores.

Así que, perdida toda mi fortuna y tal y como prometí, comencé mi peregrinación a Roma, viviendo de la limosna y orando ante las más celebradas imágenes que puede uno encontrar en el camino desde Cádiz a Madrid, donde continuaré mi viaje hacia la ciudad santa, no sin antes pasar a conocer a mi prima Marcela y a su hermano don Antonio, contarles mi triste historia y pedirles paciencia hasta mi regreso de Roma.”

Terminada la historia, los personajes y el peregrino llegan finalmente a la puerta de la casa de la calle Huertas, una humilde casona de dos plantas con un desgastado escudo nobiliario en el dintel de la entrada. Parece morada de hidalgos o caballeros, no muy lujosa pero bien conservada.

Por cierto, si algún personaje, tras escuchar la historia de Silvestre, desea hacer una tirada de *Detectar Mentiras* y tiene éxito, recomendamos al Narrador que mienta cual bellaco. No se trata más que de una sarta de mentiras, pero es mejor que los personajes no sepan nada todavía o la aventura acabaría mucho antes de comenzar.

Las Prendas de Honor

*“Sabed, señora, una cosa:
que, entre las prendas de honor,
es tenida por mejor
la honesta que la hermosa.”*

Los personajes acompañados del peregrino llegarán muy de madrugada a casa de la familia Almendárez, y una vez allí, Silvestre llamará fuertemente al portón. No mucho después abrirán la puerta una pareja de criados con el sueño en los ojos y la inquietud pintada en el rostro, que los únicos que acostumbran a molestar a tales horas a la gente de bien suelen ser los portadores de malas nuevas. Claro que la inquietud no les durará mucho, que al ver tras la puerta a un hombrecillo vestido de peregrino acompañado por los personajes (que, admitámoslo, rara vez suelen ser el colmo de la elegancia), les preguntarán de muy malos modos que que vienen a hacer a estas horas a una casa de bien. Silvestre sonríe y les ordena que le dejen paso franco a él y a sus acompañantes y que vayan despertando al señor de la casa. Los dos lacayos se miran incrédulos, agarran sendos garrotes que tienen a mano detrás de la puerta y le preguntan, en tono irónico, a quien deben anunciar, si al valido del rey o al nuncio de su Santidad.

Probablemente, los personajes estén ya echando mano a sus armas y preparándose a combatir de nuevo, pero el peregrino, sin amilanarse ni perder la compostura, les pide que anuncien a “Don Silvestre de Almendárez, primo hermano de don Antonio de Almendárez, señor de la casa, y prometido de su hermana doña Marcela de Almendárez, y a fe mía que os trincharía como a pavos si dispusiera todavía

de mi espada y estas ropas que llevo me lo permitieran...”

Mano de santo. Los criados abren los ojos sorprendidos, musitan una disculpa, sueltan los garrotes, abren de par en par las puertas y los hacen pasar al salón de la casa mientras corren a avisar al señor de la casa y a su hermana. En pocos minutos ven entrar en la sala a un hidalgo recio y ancho de hombros seguido de una hermosa joven. Ambos visten todavía ropa de cama, aunque se abrigan con buenos mantos.

Llega la hora de las presentaciones. El peregrino abraza a su primo y besa la mano de su prometida tras presentarse educadamente y, a continuación, hacen ellos lo mismo, presentándose como Antonio de Almendárez y su hermana Marcela. Los dos están bastante desconcertados, ya que Muñoz, el criado que mandaron a Sevilla para esperarle, llegó hace unos días con la noticia del naufragio y los creía ahogado en la bahía de Cádiz. Silvestre se hace cargo y les cuenta a sus primos la misma historia que a los personajes: el naufragio, la promesa hecha, como despertó en la playa gaditana, la peregrinación y su entrada en Madrid, cuando fue asaltado por cuatro malhechores “que a saber, primo mío, que hubieran hecho con mi persona si estos cuatro ángeles que Dios ha querido enviarme esta noche no me llegan a salvar”... Llega pues el momento de presentar a los personajes.

Don Antonio, todavía maravillado por lo ocurrido, agradece personalmente a los PJs su intervención y les pregunta como puede pagarles lo que han hecho por su primo. Nada impide que los personajes pidan, más o menos veladamente, algo de dinero (nunca más de 40 reales por cabeza, no se vayan a propasar), sobre todo si se ve a la legua que son villanos y las cosas no le van últimamente demasiado bien, ya que si no es así, la educación y las buenas maneras de un caballero (o sea, una tirada de *Etiqueta*) le exigen rechazar cualquier tipo de agradecimiento en metálico (“Por Dios, guarde eso vuesa merced, que uno es caballero y estas cosas van de oficio”). Se acepte o no el dinero, todos los personajes ganarán la ventaja *Favor*, ya que don Antonio afirmará estar en deuda con ellos y “como hombre cabal que soy, yo pago todas mis deudas”.

A continuación, se ordena a los criados y a las doncellas que preparen una buena cena, que arreglen el cuarto de invitados y que proporcionen a don Salvador ropas buenas y limpias, al menos mientras viva en su casa. Los personajes también estarán invitados a la cena, si así lo desean, aunque se disculpará por no disponer de más habitaciones

libres, que con gusto los hubiera alojado a todos ellos.

Llegado este momento, y mientras los criados van preparando las viandas y los cubiertos, los personajes que saquen una tirada de Espíritu a difícil podrán advertir cierta mirada de complicidad entre el peregrino y uno de los criados que responde al nombre de Muñoz, una mirada de reconocimiento tal vez. Pero poco podrán desentrañar, que Salvador sube a cambiarse y el criado lo acompaña para alojarlo en su habitación. Al mismo tiempo, si alguno de los personajes tiene la ventaja *Intuitivo* (o saca una tirada de Espíritu muy difícil) percibirá un ligero cambio de humor de don Antonio, ya que al entrar mostraba un aspecto abatido y ahora está exultante de felicidad, lo que no es para menos ya que, aunque los PJs no lo sepan, la llegada de su primo indiano, al que hasta hace pocas horas creía muerto, puede reportarle grandes beneficios, que desde que muriera el padre, la fortuna familiar se ha visto ligeramente mermada y cada vez va a menos, y Salvador puede remediar en gran medida sus problemas. O al menos, eso piensa...

Por cierto, antes de pasar a otra escena, el PJ que tenga mayor Aspecto Físico (o al azar si hay varios, aunque recomendamos que el personaje sea al menos hidalgo, por lo que luego se verá) puede llegar a advertir también (en este caso con una tirada normal de Espíritu) que una de las doncellas, bastante hermosa, parece mirarlo con muy buenos ojos...

Una Cena Tardía

*“Así es; y pues vos, primo,
con honra y vida venís,
mal haréis si mal sentís
del mal que por bien yo estimo.”*

Aunque la despena de don Antonio ya no es lo que era, sigue estando todavía lo bastante surtida para regalarles bien los paladares hasta a los personajes más sibaritas: un aperitivo de quebrantos y salpicón de vaca, un primer plato con un buen caldo de gallina caliente y de segundo una capirotada que para sí quisiera más de uno y más de dos grandes señores. De postre, y ya con la barriga bien surtida, se sirven confites, mostachones y unas cerezas. Todo ello regado como Dios manda: vino tinto de Membrilla o blanco de La Sagra.

Durante toda la cena, el ambiente en casa de don Antonio será relajado y distendido: Silvestre cuenta sus batallitas americanas y la narración pormenorizada del viaje en barco, don Antonio pondera las virtudes de su tío americano, al que conoció de niño pero que dejó en él una huella profunda (o eso dice él), Marcela sonriendo amablemente a las galanterías y piropos que Silvestre deja caer delicadamente durante la conversación y los personajes contando sus mil y una aventuras por esos mundos de Dios (vamos, si quieren contar alguna claro...).

Pero ya sabemos que antes que a un cojo se pilla a un mentiroso, y los personajes pueden comenzar a sospechar de la veracidad de la historia de Silvestre, siempre y cuando sepan de lo que está hablando éste. Por tanto, si alguno de los PJs ha estado en América (o tiene alguna profunda relación americana, como ser hijo de indiano o de indio, por ejemplo) puede hacer una tirada de Ingenio para advertir algunos equívocos en la historia del peregrino (giros lingüísticos inusuales, errores históricos, localizaciones inexactas, cosas así...), o si tiene al menos un nivel de *Marinería* o *Navegación* de 10, puede hacer una tirada por una de estas dos habilidades para detectar ligeros errores en la descripción del viaje y del naufragio. Si ninguno de los PJs se da cuenta de nada, no pasa nada, que más tarde llegará el momento de las sorpresas; y si alguno se da cuenta y se lo deja caer a Silvestre, él pedirá disculpas si el relato no es todo lo fidedigno que uno puede esperar, que ya le dijo un físico gaditano que era normal que tras sobrevivir a tan doloroso trace la memoria quedara ligeramente dañada y que con el tiempo podría recordar vívidamente su vida anterior.

Por cierto, durante la conversación, Marcela, como se ha dicho, se comportará como una perfecta anfitriona: digna, serena y, sobre todo, callada, sonriendo discretamente con los relatos y las aventuras de Silvestre y los personajes, pero al igual que ocurrirá con su hermano Antonio, ella se guarda para sí sus pensamientos, que no son otros que la repulsión que Silvestre le causa. Algo le dice que oculta algo y aunque es un tipo simpático, parece buena persona y no es lo que se dice repulsivo, sino muy al contrario, se estremece cada vez que él la piropea o le besa la mano, aunque sabe esconder muy bien sus sentimientos, ya que conoce la situación en la que viven ambos hermanos y lo beneficioso que resultaría para ambos su matrimonio con su primo. Naturalmente, un personaje intuitivo (lo mismo que antes: ventaja de *Intuitivo* o tirada

muy difícil de Espíritu) podría sospechar algo viendo el rostro de Marcela, aunque poco más que una cierta inquietud en sus ojos cuando mira al peregrino.

Terminada la cena, don Silvestre se retira a sus aposentos, volviendo a agradecer a los personajes su actuación en la calle de la Esgrima, y don Antonio los despide pidiéndoles encarecidamente que se pasen al día siguiente por su casa a eso de las seis de la tarde, que ha decidido junto a su hermana celebrar la feliz noticia de la “resurrección” de su primo con una pequeña fiesta, en la que habrá baile, cante y buena comida, y a la que están invitados.

Por cierto, antes de que los personajes abandonen la casona, la doncella de la que hablamos antes, la que le ponía ojitos tiernos a uno de los PJs y que se llama, por cierto, Cristina, se acercará como la que no quiere la cosa a este personaje (quizás para alargarle un arma, una capa o similar) y le susurrará al oído descaradas promesas de abrazos y besos si vuelve al día siguiente. Nada más dirá, retirándose antes de que el personaje pueda reaccionar, aunque si este saca una tirada de Espíritu verá que la escena no ha pasado totalmente desapercibida, ya que uno de los criados (precisamente aquel que tanto parecía conocer don Silvestre, el tal Muñoz, si es que advirtieron antes sus miradas de complicidad), lo mira fijamente y se retira junto a Cristina.

Sonrisas y Lágrimas

*“Esta verdad sé bien yo,
sin que en probarla porfie:
ayer lloraba el que hoy ríe,
y hoy llora el que ayer ríó.”*

Los personajes tienen toda la mañana del día siguiente para descansar y recuperarse de sus posibles heridas antes de acudir a la fiesta en casa de la familia Almendárez, aunque también pueden tratar de obtener más información sobre los hermanos Antonio y Marcela y sobre su primo Silvestre. Para ello, los personajes pueden recurrir a los siempre útiles mentideros, aunque sólo obtendrán información útil en las Losas de Palacio. Allí, tras una tirada de *Etiqueta* para moverse entre tanto pretendiente y buscar a la persona idónea, y otra tirada de *Charlatanería* para sonsacarle a base de bien, sabrán que Pedro Almendárez, padre de Antonio, fue uno de los secretarios del duque de Lerma, valido del anterior rey, Felipe III, y por lo

que se cuenta, no era precisamente de los menos allegados. Pero tras la muerte de Pedro Almendárez, la fortuna de la familia cayó en las manos de su único hijo, don Antonio, que parece que no ha sabido administrarlo bien y aunque no sufren penurias económicas, tampoco se puede decir que naden en la abundancia.

Si los personajes sacaron la tirada de *Charlatanería* por un buen margen (al menos 4 o 5 menos de lo necesario), también conocerán la historia de Andrés Almendárez, el hermano de Pedro y tío de Antonio y Marcela, que viajó hace un par de décadas a América, concretamente a Lima, para tratar de hacer fortuna, y a fe mía que la hizo, que cuentan que tiene posibles y que incluso ha prometido a su hijo Silvestre con su sobrina Marcela para echar de esa manera una mano a la familia de su hermano Pedro.

Saciada la posible sed de conocimientos de los personajes, es hora de ponerse en camino a la fiesta a la que han sido invitados. No estaría nada mal (tirada de *Etiqueta* para “recordarlo”) llevar algún presente en forma de dulces y confites, pero con dulces o sin ellos, en cuanto lleguen a la casona de los Almendárez serán recibidos tan espléndidamente como en la noche anterior e invitados a pasar al salón-estrado de la casa, en la planta de arriba, la sala dedicada a recibir a los amigos íntimos y más allegados de cualquier familia. La habitación ha sido acomodada para la celebración, convertido el estrado en un improvisado escenario, engalanadas las paredes con colgaduras y bellos tapices, preparada una mesa con viandas y golosinas, y contratado un reducido grupo de músicos para amenizar la velada. Allí les esperan ya don Antonio y doña Marcela — que como anfitriones los reciben personalmente en la puerta de la sala—, don Silvestre, que ha trocado sus hábitos de peregrino en un buen traje de brocado y tafetán, y un reducido grupo de parientes y amigos de la familia. Sirviendo los platos sobre bandejas, los criados de la casa (si, la criada Cristina se encuentra allí y no se separará en todo momento del PJ en cuestión, al que susurrará de cuando en cuando dulces proposiciones; el otro, el tal Muñoz, no está en la sala).

Al parecer han sido los personajes los últimos invitados en llegar a la fiesta, ya que al poco de entrar ellos, algunos criados vestidos con disfraces coloristas irrumpirán en fiesta y encaramándose al improvisado escenario comenzarán a realizar algunos bailes festivos en honor de don Silvestre, el homenajeado (véase el apéndice *Las Seguidillas*).

Tras acabar el baile, los músicos hacen callar sus instrumentos y los criados comienzan a representar un pequeño entremés que han estado ensayando todo el día en honor de don Silvestre. Uno de los actores es el criado Muñoz, el que parece conocer don Silvestre y el que mira con tan malos ojos la relación entre Cristina y el personaje ya que, como habrá podido imaginar el Narrador, Muñoz está enamorado de la fregona y aunque no sea correspondido, no quiere que otro la tenga (ya se sabe: síndrome del perro del hortelano...). Así que mientras representa su papel de pícaro desvargonzado, comenzará a improvisar un pequeño y ácido monólogo, bastante malsonante y burlesco, que tiene como diana al personaje que recibe las atenciones de la criada. Creemos que no será necesario decirle al Narrador que es lo que hará exactamente Muñoz, ya que cada personaje es un mundo, pero sea lo que sea, no deberá dejar la menor duda de a quien se refiere el criado. Por ejemplo, si el PJ en cuestión es un soldado, Muñoz podría imitarlo corriendo a refugiarse del peligro en medio de una batalla; si tiene la desventaja *Gordo*, Muñoz lo imitará como si fuera un tonel; si va siempre bien arreglado, Muñoz puede dejar caer alguna referencia a la dudosa masculinidad del PJ, etc.

Ante esta improvisada actuación, el resto de criados se quedarán un tanto desconcertados (una tirada de Ingenio les permitirá percibirlo), mientras que los demás asistentes miran disimuladamente al PJ objeto de la burla, esperando su reacción. Si el PJ no tiene la característica de Honra, en su mano queda el hacer algo o no para remediar la situación, pero si la tiene, dile que o detiene inmediatamente la burla (con todas las consecuencias que eso conlleva, que recordemos que los criados se consideraban “extensiones” de sus señores) o perderá inmediatamente 5 puntos de Honra.

Si, como imaginamos, el PJ se levanta y echa mano de una daga o similar (las ropas tienen que dejar en la entrada, como mandan los buenos modales), Muñoz sacará una cuchilla de matarife que mantenía oculta en la caña de su bota y se lanzará también a por el personaje..., aunque no irá muy lejos, que sus compañeros tratarán de frenarlo, mientras el señor de la casa, don Antonio, intenta interponerse entre su invitado y su criado (si es que no lo han hecho antes los compañeros del personaje). El resto de asistentes comenzarán a levantarse de sus asientos, apoyando unos al personaje, exclamando otros el desatino que supone sacar un arma en casa del anfitrión. Mientras, un par

de criados corren rápidamente a la calle a dar cuenta a la justicia para que acudan rápidamente, que en casa del señor Almendárez va a correr pronto la sangre... Y, fijaté tú, que por una vez la encuentra cerca, nada más llegar a la calle...

Tenemos ya todos los ingredientes para una buena escena de enredo: Muñoz echando espuma por la boca y pidiendo a gritos que lo suelten (“¡Le voy a arrancar la *garrocha* a este *hi de puta horadado* y después le voy a meter este *flamenco* por el *majuelo* a la *zurrapa* de la Cristina!”), se supone que el PJ insultado haciendo tres cuartas de lo mismo, don Antonio y su hermana Marcela tratando de poner paz, la criada Cristina presa de un ataque de histeria, los invitados gritando a favor de uno o de otro, Silvestre a su aire en la mesa, los cuatro corchetes y el alguacil que entran a la sala (“¡Ténganse a la Justicia del Rey! ¡Ténganse que yo lo digo!”), algunos que arremeten contra ellos (“¡Ténganse vuestas mercedes a sus asuntos que nadie les llamó!”), éstos que sacan ya las herramientas de las vainas, los músicos que no saben si tocar una chacona o una zarabanda... Y los personajes haciendo lo que consideren más oportuno.

Deja que la situación se enrede todo lo que consideres oportuno, siempre y cuando no llegue la sangre al río, y en lo mejor de ella, diles a los personajes que acaba de llegar a la habitación un caballero bien vestido, con un lujoso traje, buenas joyas, ropera al cinto, atractivo de rostro y sombrero emplumado, que contempla sorprendido la escena sin atreverse a penetrar en la estancia. Tras él, un tipo que, por su indumentaria, parece su criado, aunque sus ropas tampoco son demasiado malas. Tras un momento de indecisión, el caballero se hace escuchar con un grito entre la algarabía del salón: “¡Señores! ¿Quién de vuestras mercedes es el que responde al nombre de don Silvestre de Almendárez?!”

El peregrino se levanta despacio, con la cabeza muy erguida mientras el resto de asistentes le observa, todos ellos más calmados ahora. “Soy yo, caballero. ¿Quién pregunta por mí?”

El recién llegado desenvaina su ropera lentamente y responde: “Yo soy quien hace las preguntas, ya que yo soy el verdadero don Silvestre de Almendárez, hijo de don Andrés de Almendárez. Y a fe mía, que vos no sois más que un bellaco y un impostor...”

La Verdadera Historia del Peregrino

*“Capigorrista soy tuyo,
y como padezco hambre,
tengo sutil el ingenio,
y en dar consejos soy sacre.”*

Creo que ha llegado el momento adecuado para contar la historia de tan peculiar peregrino, al menos para conocimiento del Narrador que se merece una explicación. Para empezar, el peregrino Silvestre de Almendárez ni es peregrino, ni se llama Silvestre. Su verdadero nombre es Cardenio de Santillana, un pícaro estudiante salmantino que hace unos meses llegó a Sevilla atraído por el oro americano como una mosca a la miel. Durante todo este tiempo ha vivido arrastrándose de taberna en taberna, sobreviviendo a base de trapacerías y sablazos y sin ver más oro que el que adornaba los retablos de las iglesias donde se acogía cuando las cosas le iban mal dadas.

Y estaba ya pensándolo en coger sus cuatro pertenencias y volver a Salamanca, cuando Cardenio conoció en una taberna portuaria de Triana a Muñoz, un criado jovenzuelo y algo pícaro que había venido desde Madrid para esperar la llegada del prometido de su ama, un indiano llamado Silvestre de Almendárez. Por desgracia, parece que el barco del indiano había naufragado en el golfo de Cádiz y tendría que regresar a Madrid para llevarle a su ama las malas noticias. Y como la necesidad es la madre del ingenio, Cardenio sumó dos más dos y le contó su plan a Muñoz: suplantaría al indiano para sacarle de esa forma a la buena señora algunos ducados para sus gastos (y, con suerte, calentarle la cama unas noches), repartiendo las ganancias a medias con Muñoz. El criado, que muere por comprarse un buen traje y medrar en la corte, aceptó la idea y a la mañana siguiente regresaba a la Villa y Corte.

Sólo le faltaba a Cardenio un obstáculo que salvar: ¿cómo podría hacerse pasar él por un rico indiano si no tenía un real que echarse a la boca? Tuvo entonces la feliz idea de hacerse pasar por naufrago salvado por la Providencia divina, y convertido en peregrino para agradecer el favor al Altísimo. De esta forma, si alguien investigaba la veracidad de su historia le dirían que efectivamente el barco se hundió y, al mismo tiempo, Cardenio tendría una excusa para abandonar la casa de la señora de Almendárez al cabo de unos días.

Poco después salió de Sevilla y ya se veía comiendo bien y durmiendo caliente cuando tuvo el

encontronazo con los cuatro valentones nada más llegar a Madrid. Por suerte para él, se presentaron los PJs y tras salvarle la vida lo acompañaron a casa de su “primo”.

Lo que Cardenio no sabe es que las noticias de la muerte de don Silvestre han demostrado no ser todo lo fiables que se podían esperar. Simplemente, el barco del primo de don Antonio se ha demorado más de la cuenta por una tormenta en el golfo de Cádiz y ha llegado con tanto retraso que los marineros trianeros daban por perdido ya el navío. Una vez llegado a Sevilla, y al ver que sus primos no han enviado a nadie a recogerle, don Silvestre ha salido para Madrid y al llegar allí ha preguntado por la casona de la familia y se ha enterado sin querer de la llegada de otro primo venido de las Américas y que tiene, casualmente, su mismo nombre. Y claro, no le ha sentado nada bien...

Escena Final

*“Yo soy, señor don Antonio,
vuestro primo verdadero,
y de ser éste embustero
darán claro testimonio (...)”*

Llegados a este punto, quedará en manos del Narrador y, sobre todo, de las acciones de los personajes la resolución, feliz o no, de esta historia, ahora que la sala de la familia Almendárez se ha convertido en algo muy parecido a cierto camarote cinematográfico muy famoso. Por de pronto, el estudiante Cardenio saca de debajo de sus ropas un pistolete cebado y una pequeña cuchilla de matarife que ha mantenido ocultos por si las cosas se torcían, como parece que así han sido, y los usará para tratar de quitarse de en medio a todo aquel que se le ponga por medio, que es precisamente lo que intentará hacer el verdadero Silvestre, que no dudará en atacar a todo aquel que se interponga entre él y su presa (aunque atacará siempre con *Pelea*, a no ser que el contrincante dé muestras de estar de parte de Cardenio o trate de detenerlo usando algún tipo de arma). Su criado, llamado Clavijo, se mantendrá siempre junto a su señor con su daga desenvainada y sólo atacará al que intente detener o dañar a Silvestre.

Mientras tanto, el criado Muñoz seguirá a lo suyo, dando jarabe de Toledo al personaje con el que se enfrentó, ahora con más ahinco ya que ha perdido por un lado a Cristina y por otro el dinero que

pensaba sacar de todo el asunto con Cardenio. Por cierto, Cristina sigue a lo suyo: en una esquina gritando, llorando y rezando, todo a la vez.

Los corchetes y el alguacil tratarán de poner orden entre tanta gente, primero con ordenes y gritos en nombre, sucesivamente, de la Justicia Real, de Dios divino y de los cojones del alguacil. Luego, si las cosas no se tranquilizan, será hora de utilizar las herreruzas y calmar los ánimos a base de bien, utilizando primero los pomos para calmar a los intranquilos (con la habilidad de *Pelea*) y liándose a estocadas con todos aquellos que parezcan peligrosos o que se pongan tontos con la justicia, que hasta ahí podíamos llegar, vamos.

Y el resto de invitados, criados y músicos, pues a lo suyo: defendiéndose si son atacados con lo que tengan a mano (cubiertos, instrumentos, comida...), gritando algunas mujeres, tratando de separar a los que combaten, ayudando a los caídos (si es que hay), un par de criados que se están poniendo ciegos de comer y de beber aprovechando la confusión, y algún que otro músico improvisando una chacona (sí, exacto, como si esto fuera un saloon del oeste pero con una viola en lugar de una pianola).

Don Antonio y doña Marcela contemplarán completamente atónitos la escena que se desarrolla en su casa y no saldrán de su asombro en mucho tiempo (léase, turnos de juego si se quiere), pero llegará un momento en que a don Antonio se le hinche la vena del cuello, salga de la sala, se dirija a su habitación, coja una ropera y el arcabuz que su padre utilizaba para irse a cazar (un arcabuz de mecha, por cierto), lo cargue y regrese a la habitación (en total, unos 10 turnos). Una vez allí disparará al techo, llamando la atención de todos los asistentes, que es de suponer que se detendrán y lo mirarán. Don Antonio aprovechará el silencio para preguntar lo que corre por su mente en esos momentos: “¿Alguien puede decirme que demonios está ocurriendo en mi casa?”.

Este debería ser el momento de los personajes, el instante preciso para llevar a buen puerto la aventura (si es que no lo han hecho antes, para bien o para mal). Silvestre promete calmarse, Cardenio lo contará todo si se le aprietan un poco las cuerdas, incluyendo, como no, la complicidad con Muñoz, que agachará la cabeza. Por cierto, los corchetes también se harán a un lado (que están en el interior de la casa de un noble, por muy venido a menos que esté), aunque detendrán a todo aquel que los haya herido.

Una vez tranquilizado el ambiente, detenidos Cardenio y Muñoz por orden de Don Antonio,

Silvestre pidiendo mil perdones a sus primos, la corchetería largándose con el estudiante, el pícaro y puede que algún que otro personaje (si se propasaron mucho, naturalmente), los asistentes, como los mochuelos, largándose a sus olivos, y los criados recogiendo el desbarajuste, creo que podemos dar por concluida esta pequeña aventura de enredos.

Conclusión

*“Desta verdad conocida
pido me den testimonio:
que acaba sin matrimonio
la comedia entretenida.”*

Los personajes que jueguen a esta aventura ganarán entre 2 y 3 PX por terminarla, además de 1 o 2 PX más a aquellos jugadores que hayan interpretado bien a sus personajes o que hayan aportado buenas ideas.

Sobre las consecuencias futuras que tendrá la aventura en la vida de los personajes, tendrán que ver mucho con la manera en que hayan terminado su relación con don Antonio: si consiguieron poner las cosas en su sitio sin muchos contratiempos, la familia de Almendárez se considerará en deuda con los personajes (o sea, que mantienen la ventaja de *Favor* que se ganaron al comienzo de la aventura) y les recompensarán con buenos presentes (joyas u objetos que puedan servirles, aunque ninguno que sobrepase los 50 reales de precio). Además, pasado un mes de lo sucedido, los personajes serán invitados a la boda de doña Marcela y su primo Silvestre, que se celebrará por todo lo alto, ahora que gracias a las riquezas (y a los conocimientos de su primo el indiano), don Antonio ha vuelto a ganarse un sitio en la Corte (que lo tengan en cuenta los personajes que deseen medrar en ese nido de intrigas que es el Real Alcázar...).

Si, por el contrario, la cosa acabó como el rosario de la aurora, con los personajes eligiendo el bando equivocado (o sea, a Cardenio) e hiriendo a Silvestre, a don Antonio, a los asistentes y puede que hasta al músico que tocaba la viola, los personajes perderán la ventaja de *Favor* que se les otorgó, sin olvidar que pueden acabar con sus huesos en la cárcel o en el cadalso si actuaron de forma particularmente sanguinaria (especialmente con la corchetería), a la par que ganarse un par de enemigos en las personas de don Silvestre y don Antonio (ya sabes, desventaja de *Enemigos* de 2

ptos). Y para aquellos que poseen Honra, recuerde el Narrador que está muy feo comportarse tan mal en casa de un anfitrión, lo que equivale a decir a perder 2 ptos de Honra (que sólo podrá lavar reparando la falta cometida y dorándole bien la píldora a don Antonio).

Galería de Personajes

Silvestre de Almendárez (Cardenio)

Indiano, peregrino, estudiante y gorrón.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 10
- **Armas:** Bordón 13/7 (+0), Cuchilla de Matarife 13 (+1), Pistoleta 11 (-1).
- **Habilidades:** Callejeo 11, Charlatanería 10, Fingir 15, Juegos de Azar 13, Latines 11, Ratear 11, Recursos 10, Seducción 13, Sigilo 10.

Muñoz

Un criado muy picaresco.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 13
- **Armas:** Cuchilla de Matarife 13 (+0)
- **Habilidades:** Habla de Germanía 10, Maña 11.

Antonio de Almendárez

Un hidalgo que va cada día a menos.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera 12/8 (+2), Daga 11/7 (+0).
- **Maniobras de Esgrima:** Entrada, A Fondo.
- **Habilidades:** Cabalgar 10, Etiqueta 11.

Marcela de Almendárez

La hermana bella de la familia

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Habilidades:** Etiqueta 13.

Cristina

La fregona casquivana

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Habilidades:** Seducción 13.

Don Silvestre de Almendárez

El único e inimitable.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera 15/10 (+3), Daga de Guardamano 14/10 (+1)
- **Armaduras:** Camisa Acolchada (1), Sombrero (1), Botas (1) y Guantes (1).
- **Maniobras de Esgrima:** Aumentar Número de Paradas (Niv. 1), Cuchillada*, Doble Ataque*, Entrada, Entrenamiento de la Mano Torpe (Niv. 2), Esgrima con Espada y Daga (Niv. 3), Parada Instintiva, Respuesta.
- **Habilidades:** Etiqueta 12.

(*: Maniobras descritas en *Maestros de Esgrima*)

Clavijo

Criado de don Silvestre

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Daga 13/8 (+0).

Valentones

Unos que pasaban por allí...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Espada Corta 12/8 (+1), Cuchilla de Matarife 11 (+0).
- **Armaduras:** Coletó (2) y Sombrero (1).

Criados

Lacayos y otras gentes de buen vivir.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Armas:** Garrote 11/6 (+0)

Corchetes y Alguaciles

Estos si que pasaban por allí...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera 13/9 (+2).
- **Armaduras:** Coletó (2).

Apéndice: Las Seguidillas

Durante la fiesta en casa de don Antonio, los músicos tocarán unas seguidillas que serán cantadas por los propios criados. Se trata poco más que de una composición poética bailable, y aquí tienes el

texto completo de la seguidilla, por si deseas utilizarlo en la partida:

*“Madre, la mi madre,
guardas me ponéis;
que si yo no me guardo,
mal me guardaréis.*

*Dicen que está escrito,
y con gran razón,
que es la privación
causa de apetito.
Crece en infinito
encerrado amor;
por eso es mejor
que no me encerréis:
que si yo no me guardo,
mal me guardaréis.*

*Es de tal manera
la fuerza amorosa,
que a la más hermosa
vuelve en quimera.
El pecho de cera,
de fuego la gana,
las manos de lana,
de fieltro los pies:
que si yo no me guardo,
mal me guardaréis.*

*Que tiene costumbre
de ser amorosa,
como mariposa
se va tras la lumbre,
aunque muchedumbre
de guardas le pongan,
y aunque más propongan
de hacer lo que hacéis:
que si yo no me guardo,
mal me guardaréis.”*