

EL MISTERIOSO ALFARERO

Una aventura para
Villa y Corte

por Orthanc

*Yo te untaré mis obras con tocino
Porque no me las muerdas, Gongorilla.
Perro de los ingenios de Castilla,
Docto en pullas, cual mozo de camino.*

*Apenas hombre, sacerdote indino,
Que aprendiste sin christus la cartilla;
Chocarrero de Córdoba y Sevilla,
Y en la Corte, bufón a lo divino.*

(Francisco de Quevedo, contra Luis de Góngora)

*Con cuidado especial vuestros antojos
Dicen que quieren traducir al griego,
No habiéndolo mirado vuestros ojos.*

*Prestádselos un rato a mi ojo ciego,
Porque a luz saque ciertos versos flojos,
Y entenderéis cualquier gregüesco luego.*

(Luis de Góngora y Argote, contra Fco. de Quevedo)

Aventura de 3-5 jugadores para el suplemento “Villa y Corte” (Aquelarre II Edición), cuyos jugadores deberían manejar con soltura las armas de la época, sobre todo la espada afarolada o la ropera, con una buena destreza. Conviene utilizar las reglas adicionales de Esgrima del suplemento, para obtener mayor realismo en las batallas.

***Año de Nuestro Señor de 1620,**
lugar de la Villa Imperial y Coronada.
Felipe III de Austria (apodado el Piadoso), es Rey de las Españas y Portugal*

I. ¡JUSTICIA AL REY!

Plaza de San Salvador, media mañana.

Los jugadores llegan a la plaza de San Salvador (llegados a la Villa en breves o no), céntrico lugar donde se celebra un pequeño mercado de carnes, principalmente, y ciertos productos exóticos (como baratijas de piedras extrañas, algunos ungüentos traídos de oriente y demás). Además, en uno de los laterales de la plaza se encuentra un gran revuelo: hay una pequeña compañía de siete hombres en plena función (malabares, interpretación, e incluso tienen una gran jaula con un ser en su interior, que dicen que los presentan como “La Bestia”, aunque parece algún cuadrúpedo bien ataviado con atrezzo y garras postizas). Hay algunos asientos ocupados y muchos espectadores de pie.

Frente a la zona donde está la función hay otro corrillo, de esos que llaman mentideros, justo en el otro extremo de la Casa y Cárcel de la Villa (la cárcel de delitos menores y cuartel de los alguaciles). Si los jugadores se acercan podrán escuchar a la muchedumbre hablando sobre un noble, un tal Eufemio de Maruela, residente en la Villa, al que por lo visto le han desaparecido hace unos días unas joyas. Una tirada de Otear permitirá a los PJ notar como una de las mujeres presentes está callada y muy atenta, y en caso de ser vista, saldrá huyendo directamente hacia la función.

Allí se reunirá con un tipo, le dirá algo al oído y ambos mirarán fijamente a uno de los tipos de la función (al más viejo). Acto seguido, un grupo de cinco alguaciles de la villa aparecerá corriendo en tropel en la plaza y yendo hacia la multitud que disfrutaban de la función. Es en éstas que la gente se asusta, muchas se van y el espectáculo se para. Los alguaciles cogen a ambos (el hombre y la mujer) para detenerles. Mientras retienen al hombre, éste grita "*¡Fué ese quien robó las joyas, no yo!*", y señala al escenario, mirando uno de los miembros de la compañía. Mientras, la mujer le da una patada a un alguacil librándose de él, y corre para huir. En su camino se topará (y chocará) con los Pj, y dos de los guardias gritan eso de *¡Justicia al Rey!*, como exclamación de ayuda, y otro os señala y vocifera: *¡Ahí está el resto!*

A los Pj tan sólo les queda huir. Si deciden luchar contra ellos dos, y si sobreviven dos turnos, llegarán cuatro alguaciles de la villa más, rodeándoles y apresándoles... (*¡Esperemos que no!*)

II. UNA HISTORIA CASUAL

Los Pj saldrán corriendo con la mujer hacia la puerta de Guadalajara mientras son perseguidos por el par de Alguaciles (a los que puede unírseles alguno más). Tras cruzar la Puerta, los Pj y la mujer llegan al barrio de San Ginés, un pequeño arrabal de extramuros. Ésta entra en una bodega de mala muerte (y sin ni siquiera nombre) e invita rápidamente a los PJ a esconderse en su interior. El tabernero os sale al paso, preguntando a la mujer (y ojeando de abajo a arriba a los jugadores) que qué pasa. Tras ocultarse todos en el almacén de los barriles por petición de la chica, le dice algo al tabernero: "*Hermano, Mauro ha sido apresado. Los alguaciles se echaron contra nosotros...*". Entonces el tabernero le pregunta por unas joyas y su paradero. La mujer le responde que las tiene "el Alfarero", pero que no se las ha devuelto, sino que se las ha quedado. Nota para el DJ: *son las joyas de ese noble del que hablaban en el mentidero, Eufemio de Maruela.*

Los jugadores no tienen ni idea de qué están hablando, pero con una tirada de Elocuencia (o quizá a condición de no decirle a las autoridades donde se encuentra la bodega donde se esconde la mujer) les contarán la situación: Un día llegó un noble a la taberna de Martín (el hermano y posadero), y venía muy borracho. La bodega era de las de venta de buen vino y ofrecía mosto de Toro, un vino blanco, casi dorado, áspero pero reconfortante. Debido a su estado de embriaguez, pidió dicho vino y delante de Martín lo escupió tras probarlo, pues decía que amargaba y no era puro, sino imitación. Venía con sus criados, y les mandó irrumpir en el almacén agujerear algunos de los barriles con el fin de que "*no vendiera más esa calumnia*". Cuando Claudia se enteró (que así se llama la mujer) se lo contó a su esposo Isidro (al que apresaron en la plaza), antiguo soldado huído de los tercios por insubordinación (y que hacía poco había regresado a la Villa de Flandes). Claudia cuenta que logró llegar a la Villa oculto entre una compañía teatral muy pequeña (la que actuaba en San Salvador), y que le dijo a su esposa que conocía un plan para recuperar el dinero perdido de Martín: uno de los integrantes de la compañía era un tipo viejo cuyo número era hacer figuras con un pequeño torno de pedal, imitando la el rostro de un voluntario entre el público, mientras sus compañeros hacían sus respectivos números. El alfarero además, fuera de sus funciones, hacía vasijas con el torno, las cuáles tenían una peculiaridad singular: cualquier objeto introducida en ellas se duplicaba.

Los jugadores pueden creer o no la historia, pero Claudia seguirá contando: Para recuperar el dinero perdido, la mujer pensó en tomar prestada una gran joya, un collar de pedrerías de la esposa de Eufemio de Maruela, duplicarlo y devolverlo. Con la réplica podrían venderlo y recuperar el vino perdido. La cuestión era fácil (tomarlo, duplicarlo y devolverlo) puesto que Claudia trabaja como sirvienta para dicho noble, y era más seguro hacer eso que echarse a robar

(con el peligro que el arresto supone). Cuando consiguió el collar se lo dieron al “Alfarero”, que así le llaman, para que hiciera el proceso de réplica (que por cierto, ninguno de su compañía sabe cómo lo hace, e incluso están pensando en ponerlo en práctica como número...). Sin embargo, éste se quedó con la joya, y ahora ni el Alfarero ni el resto de cómicos quiere devolverla. Las autoridades de la Villa han averiguado que Claudia robó la pieza del noble y acaban de capturar a su marido, es cuestión de tiempo que lo juzguen con un buen escarnio público.

Acabado el relato, Claudia le pide que le ayuden a rescatar a su Mauro, pues aún siendo un huido de los tercios, le condenarán por traición en cuanto se den cuenta que es un desertor.

III. IRRUPCIÓN EN LA CÁRCEL

Lo normal es que los jugadores acepten ayudar a Claudia a liberar a su marido, que por palabras de Martín lo más seguro es que lo hayan encerrado en la Casa y Cárcel de la Villa (Plaza de San Salvador). Ir a plena luz del día es una locura, por lo que Claudia prefiere internarse de noche. Claro que, irrumpir por la fuerza, resulta imposible (la alarma en el propia cuartel haría salir a la gran cantidad de guardias del ala del Cuartel), y habrán de dirigirse al ala de las cárceles e internarse en ella para denunciar algún hecho, pedir ayuda, etc. (o cualquier otro plan que los PJ planteen).

Nada más acceder a las celdas, el carcelero, un tipo rudo y gigante, mirará a todos los PJ con malos ojos (si se presentan todos a la vez) y Claudia fingirá haber sido víctima de un robo, mientras en esos momentos busca con la mirada a su marido entre las diversas cárceles y presos torturados por tres alguaciles. Aguantando las lágrimas nada más ubicar a un Mauro cosido a latigazos en una de las celdas, dirá que él (señalando al marido) le robó unos dineros, y el carcelero e irá avisar al alguacil Mayor, en otra de las salas, para comentárselo. Al darse la vuelta, la muchacha le clava al gigante un frío acero por su espalda y cae muerto. Los tres alguaciles del interior de las cárceles, alertados, dejan su tarea y se enfrentan a los personajes y Claudia.

Cuando terminen la batalla, Claudia (o cualquiera de los Pj) le quitarán las llaves al cadáver del carcelero y podrán sacar a Mauro de su celda. Su estado es pésimo: en la espalda tiene un damero de marcas de latigazos (en carne viva), media oreja seccionada y lleno de moratones y golpes por todo el cuerpo, aun sangre por todo su pecho, procedente de su boca y resbalada por su garganta. No está en plenas condiciones, pero al menos puede caminar. Cuando intenten salir de la cárcel por la única entrada que hay, verán una amalgama de antorchas y espadas roperas acercándose por el patio central, *¡les han descubierto!* Es en éstas que un preso con muy mal aspecto y muy viejo les dice como salir de allí, a cambio de que le liberen. Dice llamarse Lázaro y llevar el suficiente tiempo a la espera de juicio como para conocer algún secreto: una salida oculta. La única forma de escapar es liberándole. Una vez los Pj lo hagan, el tipo los conducirá hasta el despacho del alguacil mayor (que no estaba, había salido), situado también en el interior de la cárcel. Es una sala con una una mesa, silla y algunos documentos con información de la cárcel, presos e investigaciones. Nada más retirar la mesa, una visible argolla en el suelo que sirve para tirar esconde un puerta, y su interior es oscuro y descendente. Es hora de escapar.

IV. VENGANZA O AUXILIO

Tras atravesar un largo y frío pasillo de piedra (iluminado con alguna antorcha cogida en la cárcel), llegan hasta usa escaleras excavadas, y finalmente a otra trampilla por la que salen. Si miran a su alrededor, verán una estancia enorme, de altos techos y bien labrada en su interior (ornamentos,

columnas, imágenes y algunas vidrieras): es la sacristía de la Parroquia de San Salvador. Tras salir de la iglesia (y por pregunta de los PJ o la misma Claudia), el tal Lázaro les cuenta que, desde que vino a vivir a la Villa hará unos nueve meses, su mujer comenzó a “entenderse” con el arcipreste de San Salvador, que además oficia misa aquí. Al principio le daba igual, pues *“prefiere hacer oídos sordos a las habladurías, comer bien y dormir caliente”*, pero se dio cuenta que continuar con la farsa era manchar su honor, así que una noche se coló en la parroquia de San Salvador (que era donde se veían). Tras mucho buscarlos por allí, vio una trampilla abierta, accedió a ella y llegó sin saberlo, buscando a los dos amantes, a la Casa y Cárcel de la Villa. Por lo visto el Alguacil Mayor le dejaba el despacho al arcipreste y la mujer por la amistad de ambos hombres (la cárcel era un lugar perfecto y oculto para estos encuentros).

Claro que, al desembocar en la Casa y Cárcel, le pillaron, y Lázaro fue encerrado a la espera de encontrar un buen motivo para juzgarle (no podían dejar que airease los paseos nocturnos del arcipreste). El hombre de avanzado aspecto se hace llamar Lázaro de Tormes. Claudia, en esos momentos, anuncia que ha de llevar a su esposo Mauro a la posada de su hermano Martín y luego recuperar las joyas, pues tanto agravio no ha de ser sin motivo alguno. Ahora, en plena Calle Mayor, un par de borrachos se jactan de sus conquistas nocturnas mientras regresan a casa recordando, además, la buena actuación de la compañía cómica de la Plaza de San Salvador por la mañana. Interrogarles (Elocuencia o Mando) sobre tal compañía no será difícil: se han marchado, según vieron al acabar, dirección Segovia (al oeste) por la Puerta de la Vega.

Claudia decide llevar a su esposo a la posada, y pide a los PJ que vayan a recuperar las joyas robadas por el Alfarero en los caminos de la Vega hacia Segovia. Lázaro puede unírseles o acompañar al matrimonio (según vea el director o decidan los jugadores). Sea como fuere, no está mal hacerse con unas monturas para alcanzar las carretas de la compañía (“adquirirlos” de alguna cuadra particular, ir a una posada de extramuros y hacerse con ellos o quizá utilizar sus propios caballos si los tienen). Es hora de cabalgar.

V. EL SECRETO DEL ALFARERO

Cabalgar durante una hora no será suficiente para alcanzar la caravana de la compañía, pues tan sólo lograrán verán la sombra alargada del conjunto de sus tres carretas atravesando los caminos a lo lejos. En uno de los momentos los caballos de los PJ se embravecerán, frenándose en seco (si no superan una tirada de Cabalgar con un malus del 10% por la violencia del animal caerán al suelo irremediadamente). La razón es muy simple, algo ha aparecido delante de ellos: un Endiagro (Pág. 29 de “Villa y Corte”), el cual es “La Bestia”, el ser que la compañía de cómicos atrapó y la adaptó para sus funciones. Ahora el ente ha escapado (o se la han quitado de encima) y se lanzará contra los jugadores. Una vez eliminado podrán seguir su persecución hasta lo alto de una loma. Desde allí podrán ver desde la distancia cómo un grupo de diez alguaciles de la villa a caballo dan el alto a la carreta en plena persecución, y ante su negativa, le frenan el paso con estruendos de mosquete o saltando sobre sus carruajes. Luego acaban con la vida de todos ellos (destrozando los carruajes, carpas y materiales).

Los jugadores oirán eso de *“¡Aquí no están las joyas del noble! ¡Volvamos a la Casa!”*, por boca de los alguaciles. Cuando éstos se marchen, si los PJ van a revisar los restos de las carretas y cuerpos desperdigados por el campo (tan sólo han quedado vivos un par de caballos), se encontrarán con un superviviente. Es el Alfarero, un viejo árabe de tez muy oscura. Si le preguntan por el destino de la joya y su réplica negará tenerlas, a excepción de superar una tirada de Tortura o Elocuencia, pero

nada dirá de su truco maravilloso: las joyas están sueltas (ya no es son collares, sino piedras sueltas) y están ocultas con el resto de atrezzo de la compañía, junto con las joyas y vestuarios “de pega” (El tipo las escondió allí por seguridad, por eso los alguaciles no la han encontrado). En breves el Alfarero muere y los PJ habrán recuperado el dinero en joyas de Claudia y su hermano Martín.

Claro que, una vez de vuelta y muy cerca de la puerta de la Vega (por donde salieron de la Villa), les sale al paso un jinete. Es Claudia, y lleva un cuerpo sobre el caballo (el de Mauro, que se halla inconsciente). Les pide que se alejen de la Villa cuanto puedan, como está haciendo ella, pues al llevar al marido a la bodega de Martín unos tercios se presentaron, buscando al esposo desertor del ejército, para devolverlo al frente (El alguacil de la Villa, cuando retuvo a Mauro, lo averiguó y lo había hecho saber al alcalde de Casa y Corte, y así sucesivamente hasta llegar a los mandos del Ejército). Destrozaron la bodega del hermano, dieron muerte a Martín y apresaron a Lázaro por intentar proteger al matrimonio, que, ambos, con un caballo han podido huir.

Ahora que su hermano Martín jamás podrá recuperar su dinero, Claudia entregará la mitad de las joyas a los jugadores (como pago y agradecimiento) y ella se queda la otra mitad. Mauro está inconsciente, pero al menos vivo. Será mejor salir de la grande y lustrosa Villa Imperial y Coronada de las Españas para guardar la vida.

FIN

DRAMATIS PERSONAE

<p>Claudia FUE: 10 Altura: 1,64 varas. AGI: 20 Peso: 125 libras. HAB: 15 RR: 35% RES: 15 IRR: 65% PER: 15 Aspecto: 20 COM: 15 CUL: 10 Armas: Daga de Guardamano 45% (1D4+2) Protección: Ropa acolchada (2 puntos de protección). Competencias: Discreción 60%, Escuchar 40%, Cabalgar 55%, Pela 35%</p>	<p>Alguaciles de Espada FUE: 15 Altura: 1,70-1,90 varas. AGI: 20 Peso: 130-170 libras. HAB: 20 RR: 25% RES: 15 IRR: 75% PER: 10 Aspecto: 12-17 COM: 10 CUL: 10 Armas: Mosquete de pedernal 40% (2D6+1), Espada ropera 50% (1d8+1), Daga de Guardamano 45% (1D4+2) Protección: Ropas de Cuerpo (3 punto de protección). Competencias: Correr 45%, Mando 65%, Cabalgar 60%, Pelea 40%</p>
<p>Villanos de la “Imperial y Coronada” FUE: 15 Altura: 1,60-1,85 varas. AGI: 15 Peso: 120-150 libras. HAB: 15 RR: 45% RES: 15 IRR: 55% PER: 15 Aspecto: 10-20 COM: 10 CUL: 5 Armas: Cuchillo 35% (1D6) Protección: Ropa gruesa (1 puntos de protección). Competencias: Comerciar 40%, Buscar 55%, Leyendas 35% Robar 50%, Pelea 40%</p>	<p>Lázaro de Tormes (Pág. 44 del suplemento <i>Villa y Corte</i>)</p> <p>Endiagro (Pág. 29 del suplemento <i>Villa y Corte</i>)</p>

EXPERIENCIA

- 15 a.P por superar con vida la aventura.
- Entre 10 y 15 a.P. extra (según el criterio del director) por llevar a cabo planes complejos o ideas eficaces.

EL MISTERIOSO ALFARGO

Una aventura para
Villa y Corte

por Orthanc