

LA TROTA CONVENTOS

Esta es una aventura corta basada en la *Historia de Calixto y Melibea y la Puta Vieja Celestina* de Fernando de Rojas (que, por cierto, siempre me ha parecido infinitamente mejor que *Romeo y Julieta* de Shakespeare), ideal para dos o tres PJS villanos que no sean magos ni militares. Los PJS se pondrán en el papel de Sempronio y Pármeno, los criados de Calixto. Aquí se usarán los mismos nombres que en la obra, pero puedes (y debes) cambiarlos por si los jugadores están familiarizados con ella. Por supuesto, se han modificado algunos detalles de la historia para hacerla jugable. Puedes localizar la acción en una ciudad cualquiera.

Introducción

Los PJS se encuentran en un lugar lo más parecido a una mancebía, donde conviven algunas chicas jóvenes con una vieja que les da asilo a cambio de que le den parte de sus beneficios como prostitutas. Esta vieja, llamada Celestina, también se dedica al antiguo oficio de trotaconventos, procurando pareja a mujeres y hombres casaderos, y de hecho es una de las ocupaciones que más beneficios le aporta. Los PJS ya tienen alguna confianza con ella, puesto que hace tiempo que dedican los ratos libres que les da su señor a visitar su casa para encontrarse con sus amores. La historia comienza justo cuando los PJS regresan a la morada de su señor, Calixto, y lo encuentran enfermo en la cama. Este, después de soltarles algunas cursilerías, admitirá que está enfermo de amor, pues se ha quedado prendado de una muchacha llamada Melibea, que no le corresponde. Calixto dará el resto del día libre para los PJS, que seguramente querrán volver a la mancebía porque cuando salieron no consiguieron llegar a “profundizar” en sus asuntos con las prostitutas (o por alguna otra razón de peso que se le ocurra al DJ). Lo lógico es que después de que el DJ haya hecho hincapié en la descripción de Celestina, los PJS tengan las suficientes luces como para hablarle a Calixto de ella. Sin embargo, Calixto se negará totalmente a que *aquesta puta vieja* tome cartas en el asunto, pues no tiene un buen concepto de las trotaconventos. Si a los PJS no se les ocurre mencionarle a Celestina, ese mismo día se correrá la voz de que Calixto está enfermo de amor y llegará a oídos de la vieja.

El pacto

En cualquier caso, sea de boca de los PJS o de boca de otros, Celestina se enterará de todo, y viendo una gran oportunidad para cubrirse de oro, aprovechará el hecho de que los criados de Calixto (los PJS) frecuentan su mancebía para proponerles convencer a su amo de que contrate sus servicios, y para asegurarse de que lo hacen les ofrecerá dividir a partes iguales el dinero que perciba de él. Como es lógico, los PJS querrán saber más de la persona con la que están haciendo negocios. Sólo podrán sacar información fiable a través de las prostitutas que mantiene Celestina, con tiradas de *seducción*. Estas sólo saben que Celestina antes solía andar con otras dos mujeres de su misma edad y que se dedicaban a los asuntos del amor y andaban de casa en casa vendiendo

afeites, perfumes y otros potingues a las féminas. Pero en realidad Celestina es una poderosa bruja que usa sus artes para conseguir sus propósitos, combinándolas con su increíble elocuencia. De hecho, tiene un sótano en su casa (la propia mancebía) que utiliza como laboratorio, cerrado a cal y canto y guardado por un Lutín que tiene a su servicio y que tiene la orden de atacar a todo aquel que traspase el umbral de la puerta forzando la cerradura. El primer recurso del Lutín será esconderse en cuanto oiga que están forzando la puerta y lanzar hechizos al primero que pase por la puerta, pero si abandonan la estancia los dejará en paz. En el improbable caso de que los PJS lo venzan, Celestina, con su pico de oro, agradecerá a los PJS por haberle librado del malvado duende que se había adueñado hace años del sótano haciendo de él su laboratorio personal, y les regalará algún amuleto (ver p. 56 de *Ars Medica*), por ejemplo una Dragontea, cuya función es ahuyentar a las víboras. Claro, que a sus espaldas se estará cagando en sus ... por haber matado a su Lutín. En el laboratorio podrán encontrar algunos componentes de hechizos, varias dosis de pociones y ungüentos (ver la descripción de Celestina en la sección *Dramatis Personae*) y un grimorio donde se explica el hechizo *Philocaptio* (ver anexo) y algunos más de tipo sexual y goéticos, a discreción del DJ.

De Calixto a Melibea

Una vez que los PJS hayan llegado a un acuerdo con Celestina, su primer cometido será convencer a Calixto de que contrate sus servicios, lo cual deberán hacer principalmente mediante interpretación en lugar de hacerlo con tiradas de *elocuencia*. Si no lo consiguen, Celestina irá a casa de Calixto para intentar convencerlo ella misma. Este no querrá abrirle la puerta en un principio, pero si los PJS ayudan a Celestina de alguna forma y esta consigue entrar, dará buena cuenta de su elocuencia y acabará convenciendo a Calixto. De todas formas, este sólo admitirá que Celestina hable bien de él a Melibea, bajo ningún concepto aceptará que medie en su empresa la brujería ni otros recursos oscuros. Al día siguiente Celestina llamará a los PJS para que la acompañen a la mansión donde Melibea vive con sus padres, haciéndose pasar por sus ayudantes. Resulta que la criada personal de Melibea estuvo antaño trabajando en la mancebía de Celestina y le está muy agradecida por el buen trato que le dio, así que esta le dejará entrar a la mansión con el pretexto de enseñar algunas telas a Melibea. Esta comprará alguna, pero pronto se da cuenta de lo que intenta Celestina y no se fía un pelo de ella, y menos cuando, como el que no quiere la cosa, comienza a mencionar como de pasada a Calixto, de modo que Melibea terminará echando de su casa a Celestina y a los PJS. Visiblemente molesta, Celestina dirá a los PJS que para que todo salga bien es necesario apoderarse de un rosario que Melibea ha estado acariciando mientras hablaba con ella, alegando que puede tratarse de algún talismán con una maldición que la hace ser frígida y no desear compañía varonil, o alguna otra cosa que se le ocurra al DJ (lo que Celestina quiere es apoderarse del

rosario para hacer el hechizo Philocaptio, pero esto no se lo dirá a los PJS). Entre ella y los PJS deberán urdir un plan para apoderarse de él. Pueden agasajar a la criada para que les deje entrar a hurtadillas a la mansión, disfrazarse de vendedores ambulantes, o cualquier cosa que se les ocurra. Si no son capaces de echarle imaginación, Celestina conseguirá volver a entrar de alguna manera (preferentemente sobornando a la criada) junto con los PJS, para que estos tengan la oportunidad de robar el rosario o convencer de alguna forma a Melibea de que se lo entreguen (de nuevo es mejor la interpretación que tiradas de *elocuencia*). Una vez conseguido el rosario, Celestina lo hechizará para que Melibea se enamore de Calixto. Al día siguiente, la vieja volverá a casa de Melibea para ver si el hechizo ha surtido efecto, y concertará una cita entre Calixto y Melibea.

El amoroso encuentro

Al conocer Calixto las buenas nuevas, se mostrará enormemente agradecido a Celestina, a la que entregará la cantidad acordada (unas 500 monedas). Por cierto, hay de los PJS si se atreven a pedirle su parte a Celestina delante de Calixto, si lo hacen este los mandará azotar y los encerrará en el establo con los caballos, si es que no los mata por traidores. Entonces Celestina se va y Calixto manda a los PJS que se preparen para acompañarle para su encuentro clandestino con Celestina, en el que deberán desempeñar el papel de vigilantes. Saldrán en plena noche y verán cómo Calixto sube al balcón de su amada para gozar de ella. No serán detectados hasta que Calixto salga de la casa, momento en el que el padre de Melibea se despertará y mandará a algunos de sus hombres para ver qué son esos ruidos que vienen de la calle. Con tiradas exitosas de *discreción* y *esconderse*, los PJS no necesitarán entablar batalla con los cuatro hombres del señor.

La traición de Celestina

A la mañana siguiente, los PJS podrán ir a pedirle cuentas a Celestina a su casa, pero esta vieja avara no querrá soltar ni un maravedí. La cosa se calentará cuando empiece a amenazar a los PJS, envalentonada pensando que no se atreverán a hacerle nada estando en su propia casa. Los PJS pueden presentarle combate o intentar robarle el dinero o putearla de alguna otra manera. Si se ponen violentos, Celestina correrá a su laboratorio y llamará a su Lutín (si es que aún vive), e intentará quitarse de en medio a los PJS sin ningún miramiento, haciendo alarde de todo su poder. Si resulta muerta, las prostitutas saldrán chillando de la casa, vendrán los alguaciles, y si pillan dentro a los PJS serán arrestados y juzgados por asesinato, y muy probablemente mueran ajusticiados... Otra cosa es que eviten un enfrentamiento directo con Celestina e intenten que cumpla su parte del trato por otros medios más sutiles.

La tragedia

Esa misma noche, Calixto vuelve a requerir el servicio de los PJS, pues acordó con Melibea un nuevo encuentro nocturno. Pero resulta que el padre de Melibea está algo mosca por lo de ayer y ha mandado vigilar los alrededores. En el momento en el que Calixto se

encuentre subiendo por la escala hacia el balcón de Melibea será detectado por los hombres de su padre. Alarmado, se pondrá nervioso, intentará huir a toda prisa, caerá y se abrirá la cabeza, muriendo en el acto. Melibea es testigo de su muerte, y afectada por el hechizo de Celestina, correrá a lo más alto de una de las torres para lanzarse al vacío, ante la impotente mirada de su padre, que ha salido para ver a qué se debe tanto jaleo. ¿Y los PJS? Pues no tendrán más remedio que luchar contra los cuatro hombres que estaban vigilando, uno de los cuales descubrió a Calixto y avisó a los demás, aunque también pueden intentar escabullirse, dado que son superados en número y tal vez no sean muy duchos en combate, incluso pueden entrar en la mansión e ir tras Melibea para impedir su suicidio, o utilizarla como rehén para que les dejen marchar... Como siempre, de ellos y de su ingenio depende el salir vivos de esta.

Recompensas

Los PJS ganarán los siguientes puntos de aprendizaje:

- Por convencer ellos mismos a Calixto de contratar los servicios de Celestina: 5 PA
- Por obtener el rosario sin ayuda de Celestina: 10 PA
- Por deshacerse de Celestina o conseguir su parte del dinero sin matarla: 10 PA
- Por conseguir salir bien parados al final de la aventura: 10 PA
- Por ideas e interpretación: hasta 20 PA.

DRAMATIS PERSONAE

Calixto

FUE	15	Altura: 1,65 m.
AGI	12	Peso: 70 kg.
HAB	17	Edad: 23 años
RES	15	Aspecto: 11 (mediocre)
PER	12	RR: 75%
COM	16	IRR: 25%
CUL	12	Pc: 5

Armas: Espada 65% (daño: 1D8 + 1 + 1D4)

Protecciones: Cuero con refuerzos (prot. 3)

Competencias: Correr 25%, Esconderse 35%, Escuchar 35%, Tregar 30%.

Hechizos: Carece

Equipo: Espada y vaina de bella manufactura (precio x5).

Melibea

FUE	06	Altura: 1,58 m.
AGI	13	Peso: 52 kg.
HAB	14	Edad: 17 años
RES	12	Aspecto: 19 (atractiva)
PER	15	RR: 65%
COM	15	IRR: 35%
CUL	15	Pc: 7

Armas: Carece

Protecciones: Carece

Competencias: Discreción 30%, Escuchar 40%, Psicología 50%.

Hechizos: Carece

Equipo: Rosario de plata valorado en 80 maravedíes, joyas varias por valor de 200 maravedíes.

Hechizos: Carecen
Equipo: Espada y vaina, 1D20 monedas de plata.

Celestina

FUE	05	Altura: 1,45 m.
AGI	05	Peso: 55 kg.
HAB	15	Edad: 52 años
RES	14	Aspecto: 6 (fea)
PER	20	RR: -25%
COM	20	IRR: 125%
CUL	20	Pc: 25

Armas: Carece

Protecciones: Carece

Competencias: Comerciar 60%, Con. mágico 98%, Con. plantas 55%, Elocuencia 95%, Leyendas 100%, Psicología 85%, Soborno 60%.

Hechizos: Atracción sexual (125%), Discordia (125%), Dominación (110%), Mal de ojo (110%), Virilidad (110%), Fidelidad (110%), Impotencia (110%), Virgindad (110%), Deseo (90%), Furia (90%), Philocaptio (75%, ver anexos), Invulnerabilidad (75%), Mala suerte (75%), Metamorfosis (50%), Creación de Lutines (25%).

Equipo: Medalla con el símbolo de Venus en una cara y el de Tauro en la otra (talisman de Virilidad), pedazo de piel de lobo con símbolos escritos (talisman de Invulnerabilidad, pierde los poderes si lo ven los PJS). Las pociones y ungüentos las guarda en el laboratorio, pero lleva siempre encima una dosis de Mal de ojo y otra de Metamorfosis con grasa y hiel de oso.

Lutín

FUE	01	Tamaño: 3 cm.
AGI	20	Peso: 25 g.
HAB	10	Armadura nat.: Carece
RES	06	Aspecto: -
PER	25	RR: 0%
COM	---	IRR: 115%
CUL	20	Pc: 23

Armas: Carece

Protecciones: Carece

Competencias: Escondarse 40%, Escuchar 90%, Esquivar 75%.

Hechizos: Sumisión (80%), Despertar a los muertos (65%), Vuelo (65%), Conmoción (40%).

Poderes especiales: Carece

Guardias y Alguaciles

FUE	15	Altura: varía
AGI	15	Peso: varía
HAB	15	Edad: varía
RES	16	Aspecto: varía
PER	15	RR: 60%
COM	10	IRR: 40%
CUL	10	Pc: 8

Armas: Espada 60% (daño: 1D8 + 1 + 1D4)

Protecciones: Cuero con refuerzos (prot. 3)

Competencias: Buscar 25%, Correr 45%, Escuchar 45%, Otear 30%, Rastrear 45%.

ANEXOS

Nuevo hechizo: Trampa de amor (Philocaptio)

Este hechizo se describe, con todos sus componentes, en “La Celestina” de Fernando de Rojas. Se trata del hechizo que la Celestina le hace a Melibea para que caiga enamorada de Calixto. Aquí lo tenéis convertido al sistema de Aquelarre en una versión fiel a la original.

Nivel: 4

Tipo: maleficio

Componentes: aceite de víbora, papel escrito con sangre de murciélago, sangre y pelo de macho cabrío, trozo de tela, un objeto del receptor.

Caducidad: no aplicable.

Duración: el efecto del hechizo ocurre al cabo de 4D6 horas y es permanente, a menos que se saque del cubo lleno de sangre y pelo de macho cabrío el objeto del receptor y se meta en un cubo lleno de agua bendita.

Descripción: Se debe untar el trozo de tela con el aceite de víbora mientras se recitan unas palabras con la ayuda del papel escrito con sangre de murciélago, el cual contiene unos determinados signos, y en el que se debe haber escrito previamente con la sangre el nombre del receptor y de la persona que el ejecutante quiere que se enamore. Se debe entregar el trozo de tela al receptor, y éste tiene que entregar un objeto suyo al ejecutante (no necesariamente en este orden), el cual deberá meterlo en un cubo lleno de la sangre y pelo del macho cabrío. El receptor caerá perdidamente enamorado de la persona cuyo nombre se haya escrito con la sangre de murciélago si no pasa una tirada de RR. Esto ocurrirá dentro de un espacio de 4D6 horas. El receptor debe tener en su poder (o a la vista) el trozo de tela hasta que el hechizo surta efecto, entonces éste ya no será necesario. Este hechizo es de Goecia.

Nueva profesión: Trotaconventos

La trotaconventos es una anciana que tiene mucho de comerciante y un poco de espagirista, con grandes dotes de elocuencia y con fama de bruja, que se dedica a recorrer las calles de la ciudad en busca de clientas que quieran comprar sus productos de belleza y otros de interés exclusivo para las mujeres, así como dijes o amuletos para los supersticiosos, o contratarla como casamentera o incluso solicitarle trabajos de brujería. Los ejemplos más claros de esta profesión los tenemos en el *Libro del Buen Amor* de Juan Ruiz y en *La Celestina* de Fernando de Rojas. En lo que se refiere al juego, podemos considerar a la PJ trotaconventos como una aprendiz de esta profesión, si el jugador no quiere llevar a una PJ anciana de 40 años. Por supuesto, esta profesión es exclusiva de las mujeres.

Mínimos de Características

20 en Comunicación y 15 en Cultura.

Limitaciones de armas y armaduras

Armas tipo 1 y palos. Armadura tipo 1, sin escudo ni casco.

Origen Social

Villano

Competencias principales

Comerciar
Elocuencia
Psicología
Conocimiento Mágico

Competencias secundarias

Conocimiento Mineral
Conocimiento de Plantas
Escuchar
Espagiria
Leyendas
Ocultar
Otear
Soborno

Dinero mensual

Usa la tabla de ingreso de la prostituta, cambiando la *seducción* por *comerciar*.

Observaciones

En caso de que la PJ obtenga hechizos iniciales, al menos la mitad de ellos deben estar relacionados con el sexo o el amor (por ejemplo, el hechizo Philocaptio, que se describe más arriba).

Camila la Alcahueta

Posición social: Villano

Situación familiar: Huérfana de padre

Profesión paterna: Juglar

Nacionalidad: Reino de Castilla

Grupo étnico: Castellana

FUE 10 **Altura:** 1'52 m.

AGI 10 **Peso:** 62 kg.

HAB 10 **Edad:** 22 años

RES 15 **Apariencia:** 9 (mediocre)

PER 22 **RR:** 25%

COM 20 **IRR:** 75%

CUL 15

SUE 57

Armas: Ninguna

Competencias: Comerciar 70%, Con. Mágico 60%, Disfrazarse 45%, Elocuencia 85%, Espagiria 30%, Leyendas 35%, Psicología 110%, Preparar -15%.

Rasgos de Carácter: Sentidos extraordinariamente sensibles, Vértigo, Aires de grandeza.

Hechizos: Filtro amoroso.