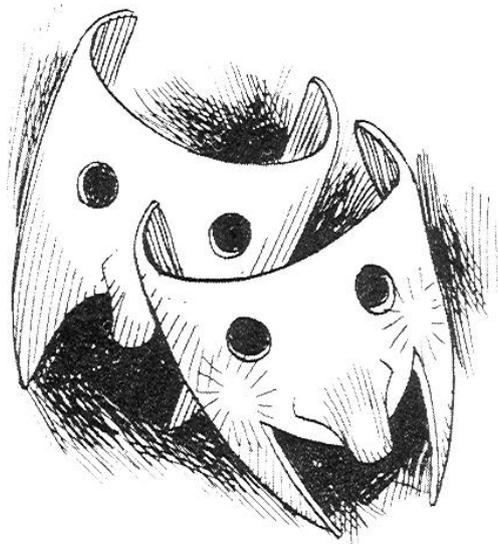


# LOS AMANTES, EL DON GIL, LA MONJA Y ALGUIEN MÁS

*Una aventura para*



*Autor: Ricard Ibáñez*

*Conversión Villa y Corte 2.0: Antonio Polo*

*Ilustraciones: Joan Mundet, Carlos Puerta y Jaime García Mendoza*



*Si puer cum puellula  
moraretur in cellula,  
felix coniunctio,  
amore succrescente.*



Aventura para un grupo de tres a cinco personajes de *Villa y Corte*. Sería interesante que fueran algo diestros con las armas. Ninguno de ellos deberá ser un adepto de la magia, ya que podría romper el equilibrio de la partida.

## INTRODUCCIÓN

*Toledo, julio de 1615*

Los personajes, hombres de armas, aventureros y valentones<sup>1</sup>, están en cualquier bayuca<sup>2</sup> de mala muerte gastándose sus últimas monedas en unos vasos de aloque<sup>3</sup> sin padre ni madre. En esto que serán abordados por un par de mozuelos imberbes, uno de ellos vestido con ropas de estudiante, el otro con las ropas de cuero propias de los soldados y con la espada cruzada en banda, a la manera de los soldados o valentones. Este último, que dice llamarse don Carlos, es el que lleva la voz cantante, afirmando que tiene un negocio que proponer a unos valientes que quieran ganarse unas monedas.

Dirá que su primo (golpe 'cariñoso' en la nuca que hará que el pobre chaval casi se caiga al suelo) está enamorado de una dama de alta alcurnia. Demasiado alta para él, ya que ser hidalgo honrado no es bastante cuando se intenta ablandar el corazón de la nobleza que se ha comprado a fuerza de ducados. Así que habrá que recurrir a la muy tradicional costumbre del rapto: su 'primo' rapta la doncella, la lleva a un convento, se hace casar con ella y la familia tiene que aceptar los hechos consumados. Pero necesitará ayuda. Un trabajo fácil...

<sup>1</sup> Nota del autor: matones a sueldo.

<sup>2</sup> Nota del autor: taberna, despectivamente.

<sup>3</sup> Nota del autor: mezcla de tinto y clarete.

## NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

¿Tendremos a estas alturas que decir que las cosas no son lo que parecen? Pues casualmente lo son... o casi. Lo único turbio en este asunto es que el tal don Carlos es, en realidad, Catalina de Erauso, la famosa monja alférez (ver apéndice). Ha venido a visitar a la familia y el hijo de su hermana (es decir, su sobrino, que no su primo) le ha confesado que está perdidamente enamorado de un amor imposible, así que la vida ya no tiene sentido para él y piensa ingresar en un convento. Su tía le contesta con un "Tú eres tonto, chaval" e inmediatamente organiza un plan.

## EL PLAN

Si los personajes se muestran interesados en el negocio, ultimaré detalles: no se trata de asaltar la casa matando o malhiriendo a la mitad de la servidumbre, sino de escamotear a la moza en un visto y no visto. La moza, por supuesto, sabe del plan y colaborará en él; dentro de unos días tendrá lugar en el corral de la Fruta el estreno de la última obra de Tirso de Molina, *Don Gil de las Calzas Verdes*. La familia de la chica alquilará uno de los aposentos para ver la función cómodamente. Como eso se hará con antelación, tiempo habrá para colarse en el corral y preparar el tabique de madera que lo separa del aposento de al lado para que ceda de un solo golpe. En un momento determinado de la representación se distraerá al padre de la chica, ésta pasa al aposento de al lado y se fuga con su amado.

Los personajes cobrarán por ello la bonita suma de 10 ducados de oro cada uno (100 reales), que pueden aumentar hasta 15 tras un poco de regateo (y una tirada exitosa de COMERCIAR).

## PREGUNTAS VARIAS

Los personajes pueden no fiarse del tal don Carlos y así seguirlo discretamente (o hacer que algún

pilluelo lo haga). Podrán así descubrir que ‘don Carlos’ y su primo se alojan en el caserón de los Andrade. Unas preguntas a los vecinos o sobornar a las criadas de la casa les informarán que don Mateo de Andrade está casado con Diana de Erauso, cuyo hijo es un estudiante muy tímido y algo poeta llamado Sebastián. No hay ningún ‘primo Carlos’ en la casa, solamente la hermana de Diana, Catalina, una mujer que viste de hombre por privilegio real.

Visitar la universidad y preguntar a los compañeros de Sebastián les informará que, en efecto, el mozo suspira por el amor de doña Blanca de Mendoza, a la que dedica ardientes versos. ¡Y ya ha sido un par de veces apaleado por los criados de la casa cuando intentaba recitarlos bajo la reja de su dama!

## EN EL CORRAL

---

Si aún así los personajes desean seguir adelante con el negocio, Carlos/Catalina se ha ganado a base de buenos dineros (y la promesa de que le saltará los dientes de la boca si la engaña) a la dueña de la chica, la cual le hace llegar el número del aposento que ocuparán los Mendoza al día siguiente. Catalina alquila el aposento contiguo y esa misma tarde, casi de noche, los personajes habrán de deslizarse al interior del corral para aserrar con disimulo el dichoso tabique de tal manera que ceda de una patada. El corral está situado en el interior de una manzana de casas, así que pueden saltar por los tejados (y descolgarse luego al corral en cuestión) o, más sencillo, forzar la puerta que comunica el zaguán con la calle (vigilando que no se presente la Ronda).

La sencilla operación de serrar el tabique costará un par de tiradas exitosas de ARTESANÍA (CARPINTERÍA) (si la primera es un crítico, no hay que hacer la segunda). Si ambas tiradas fallan, bueno, la madera serrada sí que estará, pero el trabajo no será muy fino ni muy disimulado que digamos. Por suerte, unas cortinas cubren los tabiques y tapan la chapuza, mientras a nadie se le ocurra mirar detrás de ellas.

En caso de sacar una pifia, pues bueno, se desgarra la cortina, se cae el tabique, etc. ¡A ver como lo arreglan los personajes!

### LOS PROBLEMAS DE ALONSO

En mitad de la faena, los personajes oirán gritos de clemencia. Asomándose al patio verán que dos valentones están persiguiendo a un hombrecillo, que hace lo que puede por escabullirse de ellos, pidiendo auxilio. Los matones se están divirtiendo, seguros de estar solos. Lo malo es que el hombrecillo se dirigirá a todo correr hacia los aposentos, metiéndose justo en el que están los personajes. Éstos tendrán el tiempo justo de esconder lo que están haciendo si la ganan la Iniciativa al recién llegado, que por otro lado

intentará meterse debajo de las cortinas. Los valentones, que vendrán a la carrera, gruñirán un “¡Apar-taos, bellacos!”, mientras echan mano a sus armas.

Hum hum... ‘Bellaco’ es una palabra muy fuerte que ningún hidalgo o gentilhomme puede consentir (si los personajes son pícaros o ladrones es otra historia, claro). Así que posiblemente se desenvainarán las armas, enfriándose el ánimo de los valentones, que optarán por dejarlo correr e irse masticando amenazas.

El hombrecillo es Alonso Infante, de profesión cómico, y que interpreta importante papel en la obra. Explicará a los personajes (posiblemente ante una jarra de mosto de Toro) que padece del pecado del juego y que le una importante cantidad de dinero al tío Honorio, el jefe de un monipondio<sup>4</sup>. Éste se ha cansado de las largas que le ha estado dando y ha enviado a este par de matones a que le desmirlaran<sup>5</sup>, como recordatorio.

Si Alonso ha pillado a los personajes con las manos en la masa, intentará chantajearles diciendo que si no lo protegen, se irán con el cuento de lo que estén maquinando (sea lo que sea) a la Ronda. ¡Claro que una daga debajo de la garganta puede hacer que de repente olvide todo lo que ha visto, palabra!

Alonso Infante puede ser, de todos modos, un interesante aliado para la aventura, ya que tiene libre acceso al interior del local.

## CONTRATIEMPOS

---

Hacia las tres de la tarde los personajes se reúnen con Catalina y Sebastián y se disponen a entrar en el corral, abriéndose paso a codazos por entre la muchedumbre de “comerciantes, artesanos, pajes, estudiantes, clérigos, escribanos, soldados, lacayos, escuderos... y rufianes” (Pérez-Reverte *dixit*). Los personajes harían bien en vigilar sus bolsas, ya que aquellos que no pasen una tirada de Suerte sufrirán cada uno de ellos las atenciones de un aliviador del sobaco<sup>6</sup>, a no ser que especifiquen que avanzan con la mano en la bolsa, precaución elemental que puede salvar sus ahorros.

Una vez en el interior, mientras estallan aquí y allá las peleas por los mejores sitios, el grupo se encontrará con que ¡su aposento está ocupado! El capitán Pedro de Vargas, de la Coronería de Guardias del Rey, ha ocupado a última hora el palco para poder gozar de un buen sitio en el que solazarse discretamente con su amante. Para sorpresa de los personajes, es costumbre de la época que en caso de disputa se quede el aposento el de mayor rango social, no el

---

<sup>4</sup> Nota del autor: banda de criminales.

<sup>5</sup> Nota del autor: cortar una o las dos orejas.

<sup>6</sup> Nota del autor: ladrón de bolsas.



que primero lo haya reservado. Eso, unido a la abundante propinilla que el aposentador ha recibido del capitán, harán que las protestas de los personajes sean inútiles. Evidentemente, el alguacil y sus hombres, de ser requeridos para poner orden, fallarán a favor de los militares, así que el grupo deberá bajar al patio entre la mosquetería, si es que quiere ver la obra. Puede que alguno de los personajes quiera desenfundar la blanca<sup>7</sup>, pero Catalina, habitualmente tan temperamental, se lo impedirá: con una riña solamente se conseguiría que llamaran a la Ronda y la ocasión de raptar a Blanca se perdería. Tiempo habrá, cuando la función esté bien empezada, de ajustar las cuentas.

Así que el grupo bajará a tiempo de ver cómo la muchedumbre deja paso a un sacerdote y un anciano: rápidos susurros informarán que se trata nada menos que del insigne novelista don Miguel de Cervantes y su amigo, el genial dramaturgo Lope de Vega, hace poco ordenado sacerdote. El autor de la obra, Tirso de Molina, puede sentirse honrado de que tan grandes personalidades acudan al estreno de su obrita. Otros dicen, no obstante, que quizá Lope haya venido a ver la obra en calidad de familiar de la Inquisición, ya que se dice que trata del escandaloso tema de una mujer que se hace pasar por hombre, ¡mal tema para un monje de la orden de la Merced, como es el autor!

Hay otro espectador destacado de la obra, aunque la gente poco o nada se fijará en él. Se trata de Beherito, uno de los demonios menores de Agalietph (pág. 178), que ha subido a la tierra con disfraz humano a divertirse un poco...

### **ALGARADA ENTRE LA MOSQUETERÍA**

Mientras los vendedores hacen su negocio ofreciendo avellanas nuevas, ciruelas, barquillos, aloes o

cuartillos de vino, el espectáculo empieza por fin: Alonso Infante, el 'amigo' de los personajes, inicia la loa:

*Sabios y críticos bancos,  
gradas bien intencionadas,  
piadosas barandillas,  
doctos desvanes del alma,  
aposentos que callando  
sabéis suplir nuestras faltas;  
infantería española  
(porque ya es cosa rancia  
el llamaros mosqueteros)...*

Mientras tanto, Catalina va dando instrucciones a los personajes: esperarán tranquilamente durante los dos primeros actos y en el segundo entreacto, cuando tenga lugar el típico baile (y la infantería arme el follón de siempre coreando la música e intentando ver las piernas a las bailarinas) ellos entrarán a saco en el aposento e intentarán reducir de grado o a la fuerza al oficial y su dama. Luego esperarán hasta la mojiganga final para ultimar el negocio.

En esto que a la buena de Catalina la chista un tipo bastante mal encarado, que se gira de muy malas maneras diciéndole que se calle, que a ver si se tiene un poco más de respeto por el teatro y que por lo menos deje escuchar a los demás. Esta vez tendrán que ser los personajes los que calmen a Catalina, si no se quiere organizar una pelea campal (espada en mano) en pleno centro de la infantería.

### **LOS PROBLEMAS DE ALONSO (SEGUNDA PARTE)**

*Cinco días hace hoy  
que mudo contigo voy.  
Un lunes por la mañana,  
en Valladolid quisiste*

<sup>7</sup> Nota del autor: espada.

*fiarte de mi lealtad:  
dejaste aquella ciudad  
a esta corte partiste...*

Los personajes van siguiendo el argumento de la obra más o menos como pueden: doña Juana, enamorada de un tal don Martín, deja Valladolid y va a Madrid en su busca. Don Martín se hace llamar don Gil y corteja a una tal doña Inés, que está enamorada de un tal don Juan. Doña Juana se disfraza de hombres, adopta el nombre de don Gil de las Calzas Verdes e intenta hacerle la corte a Inés. Al mismo tiempo, como mujer y bajo el nombre de doña Elvira se hace amiga de doña Inés, diciéndole que es la esposa de Martín (y que su verdadero nombre no es Gil, sino don Miguel).

*Ya soy hombre  
ya mujer,  
ya don Gil,  
ya doña Elvira,  
más si amo...  
¿Qué no seré?*

La obrita es deliciosa y (para la época) casi escandalosa, pero un poco liada, y es posible que a los personajes pronto empiece a dolerles la cabeza.

En esto que aquellos personajes que pasen una tirada de **DESCUBRIR** se darán cuenta que su amigo Alonso, que hacía el papel de Caramanchel, ha sido sustituido por otro actor. Puede que sospechen (con cierta razón) de que ha visto a los matones que lo persiguen y ha decidido esconderse. Y así ha sido y lo ha hecho entre el público. Así que al ver a los personajes se sumará a ellos, suplicando que lo protejan por sus vidas. Armará tal escándalo que será mejor dejarlo estar.

### **LA RECONQUISTA DEL APOSENTO**

Está a punto de acabar el segundo acto y el grupo empieza a subir por las escaleras que conducen a la parte trasera de los palcos..., y se encuentra arriba con no menos de media docena de valentones que andan buscando al cómico de marras y que señalando a Alonso gritan "¡Ahí está!" cargando contra él (y contra los personajes, de paso). Exasperada, Catalina desenfunda, diciendo al grupo: "¡Venga, ultimemos esto que hay prisa!".

La batalla tendrá lugar cerca de la puerta del aposento. En un momento determinado se abrirá la puerta, asomándose un colérico capitán de Vargas que empezará a masticar un "¡Que pasa a...!", antes de que Catalina le ponga la mano en la cara y lo empuje para dentro del aposento, mientras su mujer chilla como una posesa, antes de desmayarse.

## Y EL DIABLO METIÓ EL RABO

---

En un momento determinado algún personaje (o la propia Catalina) le dará una patada al tabique mientras maldice cómo todo el plan se ha ido al cuerno.

Y hablando de cuernos, se encontrarán con que don Martín de Mendoza y su mujer María, así como los dos criados y la criada que se han traído para que los sirvieran, están mirando al frente, como hipnotizados. Y ante Blanca, que llora silenciosamente mientras está como paralizada, se encuentra un gentil-hombre vestido completamente de rojo, con fieros bigotes y perilla, que al ver a los personajes les hará una reverencia, sacándose el sombrero... ¡y mostrando dos pequeños cuernos en la frente!

Todos los presentes deben hacer una tirada de **IRR** con un penalizador de -50% so riesgo de ganar 2d10 de **IRR**, ya que tienen delante a Beherito, un demonio menor, que a veces sube al mundo en busca de chicas guapas. Por suerte para los personajes se ha dejado en el Infierno su arma y su armadura negra (lo que no quiere decir que no siga siendo peligroso e imposible de abatir). Así que cogerá a la chica del brazo y, sin dejar de sonreír, empezará a abrirse paso entre los personajes espada en mano (considera que tiene un porcentaje en **ESGRIMA** de 100%, acceso a todas las Tretas de Esgrima y una protección de 10 puntos en todo el cuerpo). En principio no juzgará necesario lanzar ningún hechizo, pero si los personajes consiguen sobrepasar su aura de protección y provocarle 10 PD (o si el combate se eterniza demasiado), puede que se plantee seriamente lanzar un hechizo de *Polvos de viaje* (pág. 133), llevándose con él a la chica, claro está.

Aparte de la fuerza bruta (lo que es desaconsejable) y de la magia (quizá), otra opción que tienen los personajes para vencerle es intentar entretener al demonio mientras buscan a Tirso de Molina o a Lope de Vega, ya que, recordémoslo, ambos son eclesiásticos y pueden expulsar al demonio con ciertas garantías. En este caso, el demonio tendrá que irse, dejando a la muchacha. Como último recurso, y si el Director de Juego lo considera conveniente teniendo en cuenta las costumbres, acciones e historia de los personajes, puede que ellos mismos puedan tratar de expulsarlo, siempre que caigan en ello, claro está.

## CONCLUSIÓN

---

Solamente por salir vivos de esta granizada de estocadas, los personajes ganarán cada uno 30 PAp.

Si además logran rescatar a la chica ahuyentando al demonio como sea ganarán +10 PAp.

Como hay muchas posibilidades de que Beherito se lleve a la chica al Infierno, esto puede dar pie al inicio de una campaña: los personajes tendrán que buscar un mago o bruja que les conduzca a dicho lugar, además de buscar armas que les permitan enfrentarse a los demonios, a no ser, evidentemente, que prefieran hacer un aquelarre para intentar negociar el regreso de la chica.

## ACTORES DE LA COMEDIA



### CATALINA DE ERAUSO

*La Monja Alférez*

Pese a lo que pueda parecer, no es un personaje imaginario. Nació en San Sebastián en 1592. Su padre, caballero empobrecido, la hizo entrar en contra de su voluntad en un convento, del que al cabo de los años logró fugarse. Recorrió buena parte de la Península vestida de hombre (para tener mayor libertad de acción) y finalmente embarcó para las Américas, donde desempeñó diferentes oficios, terminando alistándose como soldado. Sirvió en Perú, México y Chile, alcanzando el grado de alférez por su valor en el combate.

De carácter pendenciero, nunca vaciló a la hora de batirse en duelo o reñir por cualquier afrenta. Así mató a un amigo suyo (por una cuestión de juego), a un auditor que quiso detenerla y hasta hirió una noche a su hermano sin reconocerlo. Herida por fin en uno de esos duelos, se descubrió su condición de mujer. No obstante, era tal su fama que Felipe IV le concedió una pensión de 800 ducados. En 1635 volvió a América, ignorándose la fecha exacta de su

muerte. En esta aventura hemos adelantado en nueve años su venida a Europa (ya que llegó en 1624).

<b>FUE:</b> 10	<b>Altura:</b> 1,70 m
<b>AGI:</b> 15	<b>Peso:</b> 65 kg
<b>HAB:</b> 20	<b>RR:</b> 90%
<b>RES:</b> 15	<b>IRR:</b> 10%
<b>PER:</b> 10	<b>PV:</b> 15 (8/4/0)
<b>TEM:</b> 20	<b>PC:</b> 2
<b>COM:</b> 5	<b>Asp.:</b> Normal
<b>CUL:</b> 10	

**Protección:** Coletó (2 de protección en pecho y abdomen).

**Armas:** Ropera 95% (1d6+2+1d6), Pelea 70%.

**Competencias:** ESQUIVAR 65%, SALTAR 70%, COMERCIAR 60%.

**Tretas de esgrima:** Respuesta, Barrido Defensivo, Florituta y Finta.

### SEBASTIÁN

*Ejerce de sobrino.*

<b>FUE:</b> 7	<b>Altura:</b> 1,60 m
<b>AGI:</b> 10	<b>Peso:</b> 45 kg
<b>HAB:</b> 12	<b>RR:</b> 40%
<b>RES:</b> 15	<b>IRR:</b> 60%
<b>PER:</b> 10	<b>PV:</b> 15 (8/4/0)
<b>TEM:</b> 8	<b>PC:</b> 12
<b>COM:</b> 5	<b>Asp.:</b> Normal
<b>CUL:</b> 20	

**Protección:** Ninguna.

**Armas:** Espadín 50% (1d6).

**Competencias:** CORTE 70%, SEDUCCIÓN 65%, LEER Y ESCRIBIR 90%.

### BLANCA DE MENDOZA

*Objeto del deseo.*

<b>FUE:</b> 5	<b>Altura:</b> 1,60 m
<b>AGI:</b> 10	<b>Peso:</b> 45 kg
<b>HAB:</b> 10	<b>RR:</b> 30%
<b>RES:</b> 10	<b>IRR:</b> 70%
<b>PER:</b> 15	<b>PV:</b> 10 (5/3/0)
<b>TEM:</b> 10	<b>PC:</b> 14
<b>COM:</b> 5	<b>Asp.:</b> Atractiva.
<b>CUL:</b> 10	

**Protección:** Ninguna.

**Armas:** Ninguna.

**Competencias:** CORTE 85%, ARTE (MÚSICA) 65%, LEER Y ESCRIBIR 40%.

## **ALONSO INFANTE**

*Comediante con problemas*

**FUE:** 5                    **Altura:** 1,55 m  
**AGI:** 15                **Peso:** 45 kg  
**HAB:** 12                **RR:** 60%  
**RES:** 15                **IRR:** 40%  
**PER:** 20                **PV:** 15 (8/4/0)  
**TEM:** 7                 **PC:** 8  
**COM:** 20               **Asp.:** Normal.  
**CUL:** 10

**Protección:** Ninguna.

**Armas:** Ninguna.

**Competencias:** ELOCUCIÓN 80%, CORRER 70%, AC-  
TUAR 65%, ESQUIVAR 65%, JUEGO 20%.

## **VALENTONES**

*Sin rencor*

**FUE:** 15                **Altura:** 1,80 m  
**AGI:** 13                **Peso:** 90 kg  
**HAB:** 12                **RR:** 50%  
**RES:** 15                **IRR:** 50%  
**PER:** 10                **PV:** 15 (8/4/0)  
**TEM:** 12                **PC:** 10  
**COM:** 5                 **Asp.:** Marcadam. feos  
**CUL:** 5

**Protección:** Coletos (2 puntos en pecho y abdomen)

**Armas:** Ropera 60% (1d6+2), Vizcaína 45% (2d3+1),  
Pelea 60%

**Competencias:** INQUIRIR 65%, GERMANÍA 55%.

## **PEDRO VARGAS**

*Capitán amancebado*

**FUE:** 12                **Altura:** 1,75 m  
**AGI:** 15                **Peso:** 70 kg

**HAB:** 15                **RR:** 60%  
**RES:** 16                **IRR:** 40%  
**PER:** 10                **PV:** 16 (8/4/0)  
**TEM:** 12                **PC:** 8  
**COM:** 10               **Asp.:** Normal.  
**CUL:** 10

**Protección:** Coletos (2 puntos en pecho y abdomen)

**Armas:** Ropera 65% (1d6+2+1d4)

**Competencias:** MANDO 65%, COMERCIAR 70%, CORTE  
60%, SEDUCCIÓN 80%.

## **BEHERITO**

*Diablo que se ha venido de juerga.*

No se proporcionan datos de juego ni características de Beherito, puesto que son irrelevantes al tratarse de todo un demonio. En la aventura se detallan los únicos datos que son interesantes para la misma.

# ANEXO: DON GIL DE LAS CALZAS VERDES

---

Se estrenó en el mesón de la Fruta, en Toledo, en julio de 1615. No tuvo mucho éxito debido a que la actriz principal, Jerónima de Burgos, no daba ni mucho ni poco la talla al personaje. Cervantes asistió al estreno (moriría un año más tarde) y criticó la obra por escrito. Evidentemente no hubo ningún rapto demoníaco y la obra pudo terminar con la consabida frase:

*Y aquí termina el recuento, perdonad sus muchas faltas.*