

¿Quién carda la lana?

*No compres burra en Segovia
ni paños en Fuentepelayo.
No busques novia en Escalona
ni amigos en Cantimpalos.
La burra te saldrá falsa,
los paños malos,
la novia puta
y los amigos, contrarios.*

(De la casa de los Tardón,
desde tiempo inmemorial)

Aventura pensada para cuatro personajes preferiblemente diestros con las armas, con suficiente olfato investigativo como para adentrarse en las intrigas comerciales de la próspera villa castellana de Segovia, donde deberán desentrañar algunos misteriosos sucesos.

Introducción

Los últimos días en Segovia no han estado exentos de emociones fuertes.

Primero, un grajo cantó numerosas veces en la puerta de Honesto de Artajona, alguacil de la ronda de la villa. Esa misma noche fue pasado a cuchillo en un antro de los arrabales. Para hacer justicia, fue prendido un mendigo apodado “Corremontes”, quien se encontraba al lado del cadáver señalando hacia arriba, y pronto la sogá daré buena cuenta de su cuello. Nuño Gómez de Aguilafuente, estudiante pendenciero de Salamanca, ha conseguido acceder al puesto que dejó vacante Honesto de Artajona, y ha prometido al populacho mano dura contra el bandidaje de la zona. No obstante, el día que siguió al nombramiento de Nuño, un grupo de ladrones robó todas o gran parte de las reses de Pedro Sanz, un importante comerciante de lanas, quien ya había caído en desdicha al arder hasta los cimientos el almacén donde guardaba la lana.

Los personajes, pues, llegan a Segovia de camino a cualquier otro sitio, o con la esperanza de encontrar un empleo, aventuras o amoríos, como es habitual en ellos.

Segovia

Los pjs se toparán inevitablemente con un escenario preparado para ahorcar a alguien y con una multitud embravecida que pide a los hombres del alguacil entre gritos e insultos que traigan al reo. Pronto averiguarán que el prisionero es un conocido vagabundo al que se le acusa de haber matado al anterior alguacil en los arrabales cuando se producía una reyerta en uno de los locales de mala reputación. El reo será subido a la horca mientras la gente grita insultándole y le tira piedras y hortalizas. Justo cuando el verdugo está a punto de cumplir la orden del alguacil el reo pide clemencia y jura por lo más sagrado que él no ha cometido el crimen, y que cuando el salió corriendo fue cuando encontró fuera el cuerpo del alguacil acuchillado, después de lo cual maldecirá al nuevo alguacil escupiéndole en la cara y éste,

entre un espasmo de asco, volverá a ordenar la ejecución, que finalmente será cumplida por el verdugo. Si algún pj logra sacar con éxito una tirada de **psicología**, pensará que las palabras del mendigo son ciertas, que aunque a pesar de que en esas circunstancias cualquiera mentiría, sus palabras realmente parecían sinceras.

Después del ajusticiamiento a pies del acueducto la muchedumbre se retira, y los personajes deberían hacer lo mismo para buscar alojamiento en una de las numerosas posadas de la ciudad.

Si preguntan a alguien por alojamiento o por un buen mesón donde llenar los buchés se les indicará la más renombrada casa de la villa, “El grajo de bronce” ubicado igualmente a pies del acueducto, y afamado por la calidad de sus viandas y el razonable precio que se paga por ellas, además de poseer ocho habitaciones relativamente pulcras y al precio habitual.

Si los pjs buscan por la ciudad, al final recalarán en este local por parecer el más decente de todos.

Por último, y si optan por dar una vuelta por la villa, podrán observar que en el cementerio del cerro se están celebrando los oficios por varios cuerpos (son las dos víctimas del incendio del almacén de Pedro Sanz), y que sólo asiste un hombre que viste ropajes de calidad y que no parece pasar demasiado hambre.

Huelga comentar que si entablan conversación con algún lugareño, éste no tardará en divulgar los últimos acontecimientos, ya sea de manera objetiva o a su manera.

Una vez se decidan a cenar, un personaje vestido lujosamente y con cara de preocupación les observará con detalle, mirando las armas de los personajes con insistencia y sin preocuparse si llama o no demasiado la atención.

Ya sea motu proprio o por iniciativa de los pjs, el personaje explicará su comportamiento, ya que él es Pedro Sanz, y ha pensado que los personajes serían los idóneos para ayudarlo en sus problemas. Una tirada de **memoria** le relacionará con el tipo que asistía al sepelio. Pedro Sanz es un hombre de negocios muy supersticioso, curtido en el negocio lanar y que tiene bastante claro lo que quiere.

“Se trata de hacer ciertas pesquisas -cuenta Pedro- por la ciudad, por las cuales pagaré bien en caso de que se resuelva el misterio en el que me he visto arrastrado. Hace tres noches el almacén donde guardaba toda la mercancía ardió hasta los cimientos, dejándome en la ruina, con toda la lana comprometida y nada para entregar. En realidad sospecho de mi más duro competidor en el negocio, Fabián Pérez, al que creo capaz de mandar a alguien a quemar el almacén. Además ayer resultó muerto uno de los pastores que cuidaban de mi ganado, el cual fue robado por los bandidos que hace tiempo que merodean por aquí. El caso es que he pedido ayuda al alguacil, mi gran amigo Nuño, y de total confianza, pero me ha dicho que lo más probable es que los bandidos estén ya lejos, y que lo del almacén seguro que se debió a que los vigilantes que

custodiaban los corrales encendiesen un fuego que se les fuese de las manos, y que fue tan fatal para ellos como para la lana.”

Si preguntan por las víctimas les dirá que ya están enterradas en el cementerio.

Es de suponer que los personajes acepten hacer las averiguaciones, al precio diario de hombres armados o quizá algo más, pero nunca una barbaridad.

Si los personajes no aceptan, los acontecimientos se acelerarán y los planes del nuevo alguacil se verán satisfechos en todos sus puntos. ¿Tienes curiosidad por saber lo que realmente se está cocinando en Segovia? ¿La tienes?. Pues continúa tu lectura.

Nuño Gómez de Aguilafuente

El nuevo alguacil es un tipo de inteligencia consumada que está a punto de llevar a cabo su más ambicioso plan.

Después de salir de su villa natal ha recalado en Segovia con la intención de llenarse los bolsillos con una treta urdida con maquiavélicas intenciones.

Aprovechando que era un escriba de prestigio en la ciudad castellana, se las ha apañado para acceder al puesto de alguacil de la ronda, que a pesar de no ser un puesto de reputación, le va a la perfección para el éxito de sus planes. Ni que decir tiene que él es el responsable directo de la muerte de Honesto de Artajona, anterior ser humano en su mismo puesto.

Días antes, y con la ayuda de sus secuaces, había robado la lana del mayor de los comerciantes de la ciudad y uno de sus mejores amigos (Pedro Sanz, lo has adivinado) y para tapar el robo había prendido fuego al almacén.

Después sus secuaces habían robado las reses a los pastores de Pedro y encima les había encubierto y ayudado en su huida.

Pero la maldad de Nuño no acaba ahí, ya que lo mejor está por llegar: envenenará a Fabián Pérez no sin antes obligarle a firmar un falso testamento dejando toda su fortuna a Pedro, y contratando a un cómico para que se disfrace de Satanás con el fin de impresionar al fetichista de su amigo.

Le hará firmar otro documento en blanco, “condenando” así su alma al cambiarla por su fortuna perdida (la herencia que hábilmente Nuño le ha sacado a Fabián) y manipularle para que mate al gobernador de Segovia, Vicente Sanz, que a su vez es hermano de su futuro asesino. “Satanás” le hará ver que esa será la única manera que tiene de liberar su maltrecha alma.

El resultado es que Nuño utilizará el documento firmado por Pedro para falsificar un testamento en su favor (aprovechando su estrecha amistad con él, nadie sospechará jamás la trama del alguacil), quedándose con las fortunas de los ricos mercaderes (al no tener más remedio que ahorcarle por asesinar a su hermano) y por extensión, con el puesto de gobernador que Vicente habrá dejado libre. Cuando Nuño se vea investigado dará el cante a un amigo suyo perteneciente a la Fraternal Vera Lucis, que seguirá a los personajes toda la partida, llegando a intervenir con sus hombres si observa actos herejes, como

desenterrar cadáveres, recoger el esperma del ahorcado o cualquier cosilla “impía”.

Los corrales de Pedro

Es fácil pensar que los pjs se interesen por las ruinas del almacén de lana, aunque realmente en los corrales poco queda ya que mirar, pero hay ciertas pistas que tal vez encaucen a los pjs en la trama.

Entre las cenizas aún humeantes si alguno **busca** con éxito encontrará restos de paja que no han ardidido, y que parecen colocados allí por alguien, ya que el almacén no contenía paja. Además si alguien saca una tiradita de **otear** observará unas roderas bastante profundas de carromato que se alejan perdiéndose en un camino a unos doscientos metros, y huellas de unos cuatro caballos que han sido casi borradas por las lluvias de la tormenta. Si algún personaje **sigue rastros** perderá los mismos igualmente, pero sabrá que a uno de los caballos le falta la herradura trasera derecha

Existe otra pista, y es que los cadáveres del los vigilantes presentan sendos cortes en el cuello, que se puede ver por ojos expertos a pesar de lo churruscaditos de los fiambres, pero para eso tendrán que desenterrar los cadáveres, cosa que unos buenos pjs no harían... ¿o sí?.

En los arrabales

Los personajes pueden investigar igualmente por los arrabales, donde se encuentra la taberna que fue escenario de la muerte del antiguo alguacil. Será fácil que por unas rondas pagadas a la persona adecuada descubran que entre la confusión se encontraba el nuevo alguacil, y que todos dudan de que el ajusticiado halla sido el culpable del asesinato.

Esto será la chispa que necesita el alguacil para ir a cuchillo a por los personajes, ya que parece que están metiendo las narices en sus asuntos, y eso no le gusta un pelo.

Uno de los informadores de éste se encuentra en la tabernucha, y escapará para contarle a Nuño lo que ha averiguado, pero no antes de provocar una trifulca tabernera en contra de los pjs, a los que culpa de la muerte del antiguo alguacil y de ser los que acusaron y entregaron al nuevo alguacil a José “el Corremontes”.

Todo esto lo hará a gritos poco antes de salir del local, y solo una tirada de **suerte** podrá hacer que los personajes descubran que ha huido. Si le siguen comprobarán que se mete a “comprar” a punta de navaja en la botica, en la actual calle Real, y al rato sale con una bolsa.

La bolsa contiene azufre, y si los pjs la interceptan esa noche la botica será nuevamente asaltada por los hombres del alguacil para conseguir más.

La herrería

Si conocen lo de la herradura quizá quieran visitar al herrero para saber si ha colocado una herradura recientemente a algún caballo.

La respuesta del herrero será que al único caballo que le ha puesto herraduras es el de un tipo al que describe como alto, malcarado moreno y que cojeaba algo de la pierna izquierda.

La noche de Satanás

La noche del numerito, si los pjs deciden visitar a Pedro escucharán alaridos de terror dentro de la casa, y la escena será, cuando menos, pintoresca: hay un terrible olor a azufre en la casa por toda la casa, la chimenea está encendida a pesar de no hacer nada nada de frío (es verano) y Pedro, en un rincón y con un crucifijo entre las manos, grita incongruencias sobre que ha hecho un pacto con el diablo.

Lo que realmente ha ocurrido es que el cómico contratado por el alguacil ha entrado disfrazado de Satanás en su representación de adolescente con alas negras junto con Nuño y el resto de la banda.

Para entrar han forzado la puerta mientras Pedro dormía, la banda de Nuño ha liquidado a los sirvientes del comerciante, y han provocado una macabra escena para simular la aparición diabólica, encendiendo la chimenea y echando en ella el azufre.

Lo demás ha sido fácil, Pedro se ha venido abajo por los acontecimientos y la visión del “infierno” en tierra, se ha dejado arrastrar y ha firmado el documento en blanco según el cual se le devolvería sus riquezas a cambio de su alma.

Si buscan pistas puede que les parezca raro que el fuego halla sido encendido con aceite tal y como demuestran ciertos restos, que la puerta halla sido forzada y que halla restos de azufre en la chimenea.

Los personajes que consideren obra del diablo todo esto perderán **racionalidad** cómo si lo hubiese hecho el mismo demonio (+5 IRR a todo aquel con menos de 80).

Esa misma noche ha sido envenenado Fabián Pérez, cumpliéndose así otra parte del plan de Nuño.

Es muy probable que los pjs estén en desbandada y no reparen en visitar a Pedro esa noche en particular. De ser así, el propio comerciante, al conocer la noticia de que Fabián ha muerto, se derrumbará de tal modo viendo la obra del diablo hacerse voluntad, que recurrirá a los pjs para contarles lo acaecido la noche anterior.

La casa de Fabián Pérez

Los pjs pueden investigar la casa de Fabián Pérez antes o después de éste muera, pero si lo hacen después de que éste muera tendrán que verse las caras con los hombres del alguacil que están vigilando la casa, y que les atacarán una vez estén dentro. Si lo hacen antes de que muera no serán muy bien recibidos si vienen de parte de Pedro, pero serán atendidos igualmente.

Fabián no tiene nada que ver con los robos de ganado, ni tampoco con el incendio, y así se lo hará constar a los pjs de forma muy sincera. Además, los personajes descubrirán que no es partidario del nuevo alguacil, y que

las rencillas que mantiene con Pedro son puramente comerciales.

Sin embargo, si se cuelean en la casa una vez Fabián halla muerto, en la cocina de la casa hallarán unas hierbas en un cuenco de caldo. Si los pjs tienen ciertos **conocimientos herbolistas** descubrirán que es belladona.

En una especie de estudio hay tinta y papel, y entre todos los documentos, si buscan un poco, encontrarán una copia del falso testamento que ha redactado Nuño, en el que aparece como testigo Martín Corrinete, y como escriba el propio Nuño. La firma de Fabián es falsa, pero sólo se descubrirá si se saca una tirada de **falsificar** y se compara con la firma de otros documentos.

Martín Corrinete es el esbirro cojo de Nuño, el más peligroso de todos.

Esto podría ser el final de la aventura, por lo que si se ha desvelado ya todo los personajes se verán las caras con el alguacil y el resto de la ronda, y si salen airosos deberán explicarse ante el gobernador y ser muy, pero que muy convincentes.

La casa del alguacil

Quizá los pjs también quieran investigar la casa de Nuño, que está ubicada en el centro de la ciudad. De todos modos, no pasa demasiado tiempo allí pero puede haber puesto vigilancia si los personajes ya han descubierto gran parte de la trama.

El cerrojo de la casa es de buena calidad, y para abrirlo necesitarán pasar la tirada de **abrir cerrojos** con un -15.

Si han descubierto los manuscritos de la casa de Fabián comprobarán que la escritura es la misma que la de los numerosos documentos que hay por toda la casa.

Además, hay 100 monedas bajo un tablón hueco, que no será muy difícil de encontrar con una tirada de **buscar**.

Si la casa está vigilada por los hombres de Nuño, los pjs serán arrestados y llevados ante el gobernador para que los juzgue o muertos si se resisten, eso si no escapan o derrotan a los guardias.

En la emboscada participarán en total unos siete u ocho hombres sin contar con Nuño y Martín Corrinete.

El palacete

Vicente Sanz, el gobernador, es un tipejo gordo que tiene como única preocupación sería cobrar los impuestos. Cuando se requiere de ello, imparte justicia a su manera. Cada día por la mañana atiende las quejas de la gente de la villa. Será entonces cuando Pedro intente matarle por el miedo a que Satanás vuelva a aterrorizarle y para salvar así su alma (observe, querido lector, el impulso egoísta y el miedo atroz de nuestro gran amigo Pedro).

Si los pjs no han tomado medidas como atarle a la cama o cortarle los brazos (a Pedro le queda poca razón en la camocha), matará al gobernador, será detenido por la guardia del palacete y entregado al nuevo gobernador interino, que no será otro más que Nuño, si sigue con la gracia de la vida.

Si los pjs han sido detenidos por el alguacil serán juzgados aquí también. El casón es ocupado por ocho soldados de la guardia personal del gobernador: dos en la entrada, otros dos protegiendo la las estancias privadas, y otros dos a sus espaldas mientras imparte justicia o escucha a los campesinos. Los otros dos rondan el patio.

Recompensas

Si logran detener a Pedro ganarán 20 puntos de aprendizaje y si además desmoronan los planes de Nuño, otros 25.

Si consiguen que se detenga a Nuño y sea juzgado 15 puntos más. Cada personaje que encuentre una buena pista podría ser premiado además con 5 puntos más por pista.

Otra vuelta de tuerca

Los pjs pueden salir de Segovia como héroes o como bandidos a la carrera, pero en cualquier caso en un callejón oscuro encontrarán a un tipo que se corresponde con la descripción que Pedro les dio de Satanás.

Éste les hará la siguiente pregunta: “¿Quién carda la lana?”. No hará falta que pregunten si el sujeto es el actor o es el mismísimo Satanás, porque caerán desfallecidos y despertarán con la correspondiente pérdida de RR.

Por cierto, si los pjs salen a la carrera serán buscados por la Fraternitas siempre, porque serán acusados de brujería y de apoyar a un Satanista.

Reparto de esta obra

obra

Nuño de Aguilafuente

FUE 15 Altura: 1,65 Peso: 70
AGI 15 RR: 70 IRR: 30
HAB 15 Apariencia: 13
RES 20
PER 10
COM 10
CUL 15

Armas: Espada 65% (1d8+1d4+1)

Armadura: Cota de Malla 5 p.

Competencias: Leer y escribir 70%, Discrección 50%, Intrigar 95%, Falsificar 75%, Esquivar 50%.

Historia: Espabilado escriba con un plan bien trazado (ver la sección que habla de él).

Hombres de Nuño

FUE 15 Altura: 1,72 Peso: 75
AGI 12 RR: 70 IRR: 30
HAB 15 Apariencia: 10
RES 15
PER 20
COM 13
CUL 10

Armas: Espada 45% (1d8+1d4+1), Maza pequeña 40% 1d8+1d4+2

Armadura: peto de cuero 2p.

Competencias: Esquivar 35%, Esconderse 40%, Rastrear 50%.

Historia: De bandidos a la ronda, poco importa, poco importa. Les gustan las

muchachas orondas y las pelirrojas de tetas gordas.

Martín Corrinete

FUE 15 Altura: 1,72 Peso: 75
AGI 12 RR: 70 IRR: 30
HAB 15 Apariencia: 10
RES 15
PER 20
COM 13
CUL 10

Armas: Espada 70% (1d8+1d4+1), Maza pequeña 55% (1d8+1d4+2)

Armadura: Peto de cuero 2p.

Competencias: Esquivar 70%, Esconderse 40%, Rastrear 50%.

Historia: Es cojo de la pierna izquierda, diestro con la espada y afilado de lengua. Mano derecha de Nuño

Soldados del Gobernador

FUE 15 Altura: 1,65 Peso: 70
AGI 10 RR: 80 IRR: 20
HAB 15 Apariencia: 10
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 5

Armas: Lanza corta 40% (1d6+1d4+1), Espada 40% (1d8+1d4+1), Ballesta 35% (1d10+1d4)

Armadura: Cuero Reforzado 3p. Casco +2.

Competencias: Cabalgar 40%, Escuchar 40%, Otear 45%, Rastrear 30%.

Historia: A sueldo estoy que no me veo, lucho y muerdo con esmero y deseo.

Pedro Sanz

FUE 10 Altura: 1,60 Peso: 75
AGI 15 RR: 50 IRR: 50
HAB 15 Apariencia: 16
RES 20
PER 10
COM 20
CUL 15

Armas: Daga 30% (2d3+1d4)

Armadura: Sin armadura

Competencias: Comerciar 65%, Buscar 35%, Elocuencia 60%, Discrección 45% y otras habilidades propias del comercio lanar.

Historia: Un claro ejemplo de hombre supersticioso de la época e influido por sus amistades.

Gente de la Fraternitas

FUE 15 Altura: 1,78 Peso: 75
AGI 13 RR: 75 IRR: 25
HAB 17 Apariencia: 13
RES 15
PER 12
COM 10
CUL 15

Armas: Espada 60%, (1d8+1d4+1), Hacha de mano 45% (1d8+1d4+2), Espadón 40% (1d10+1d4+2), Ballesta 40% (1d10+1d4).

Armadura: Cota de malla 5p.

Competencias: Cabalgar 60%, Conocimiento mágico 45%, Escudo 40%.

Historia: ¿Qué decir de ellos?

Créditos

“¿Quién carda la lana?” fue ideada, escrita y dirigida por primera vez por **Raúl Tardón** en la I Reunión Anual de Viejos Perros Perdigueros (VIPEPER) allá en unos montes de Albacete de los que quisiera conociéramos su existencia.

Fue corregida, ordenada y lavada la cara por **Manuel Jiménez**, la noche del alineamiento de planetas del 5 de mayo de 2000.