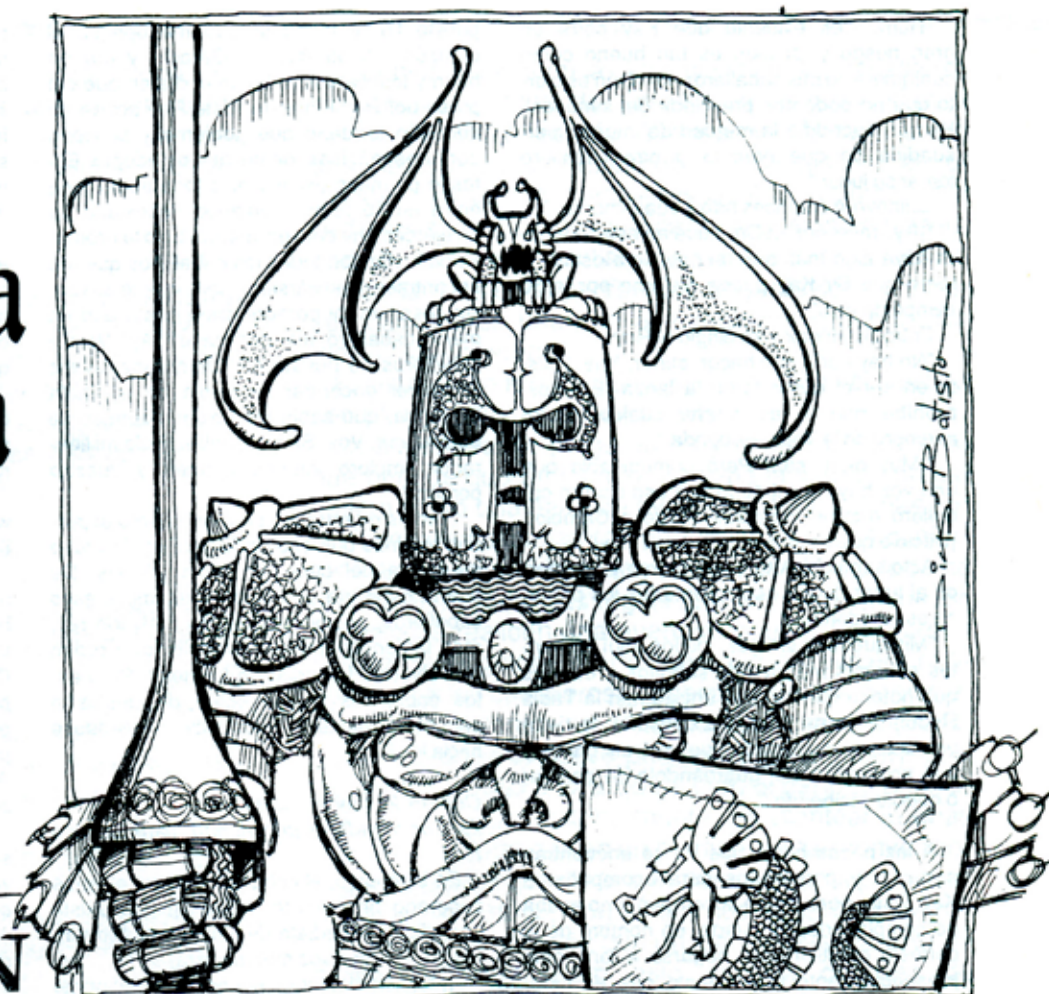


De cómo amor y desdicha se unieron para salvar la verdad

MODULO PARA

PENDRAGON



Este módulo está previsto para 3 a 5 caballeros mínimamente experimentados y acostumbrados al universo de Pendragon.

Sus peripecias, siendo presentadas de forma "modular", pueden ser muy fácilmente adaptadas a una campaña ya existente.

Advertencia: Esta aventura no está redactada como habitualmente se estilaba en otros juegos. Hemos escrito una narración al estilo de los cantos artúricos, más que presentar descripciones y características. Las anotaciones para el árbitro van en cursiva. Son posibles todas las modificaciones que el árbitro considere necesarias, y la inclusión de este episodio en otra partida o campaña.

Es día de alegría en la corte del Rey Arturo. Los caballeros de la Tabla Redonda, los aliados y amigos, han concurrido a la llamada de su soberano para festejar la boda de sir Gwinas con la doncella Finietin de Pierce. La joya del acontecimiento desborda las paredes del salón, alcanzando a sirvientes y escuderos, pues es bien conocida la amabilidad de Gwinas, y toda la corte se ha mostrado unánime en desearle una vida próspera y feliz. La camaradería de sus compañeros de orden sólo ha encontrado rival en la galantería de los caballeros para con las damas presentes en gran número.

La celebración, sin embargo, es interrumpida por el anuncio de que un siervo desea comunicar un mensaje al rey Arturo. Los

pajes han intentado impedir que moleste al Rey en esta ocasión jubilosa, pero el siervo ha insistido en que la cuestión es de importancia.

Arturo recrimina suavemente a sus sirvientes, diciéndoles: "Sea ocasión festiva o la más negra noche, cualquier hombre de bien tiene derecho a acudir a esta mesa en busca de ayuda o de juicio; hacédele pasar, pues".

El siervo se adentra entonces en el salón y, un poco temeroso, mirando tímidamente a los caballeros que le observan, hinca la rodilla en tierra y se expresa así:

"Mi señor Rey Arturo, no es juicio lo que vengo a pedir, pues soy buen vasallo vuestro y, gracias a vos y vuestros nobles los abusos y desconsideraciones han desaparecido de estas tierras; ayuda es lo que os pido, en mi nombre y en el de mi pueblo, pues un caballero de oscura armadura campa por nuestros terrenos de labor, y ha prometido no abandonarlos hasta que se haya enfrentado a uno de vuestros caballeros."

Inmediatamente se alzaron Bors, Gauvain, Gareth y otros.

Con un gesto, Arturo calmó sus ímpetus y les hizo sentarse.

"¿Y qué motivos tiene para desear semejante justa?"

"El caballero se ha negado a expresarlos, majestad -respondió el aldeano-. Lo único que ha dicho..." Aquí el siervo se detuvo, mirando temerosamente a su alrededor.

"Sigue, habla ¿Qué ha dicho ese peculiar caballero?"

"Si vuestra majestad... si estos caballeros no... -el aldeano contempló la imperiosa mirada de Arturo- Dijo que si los caballeros del Rey tomaban las armas alguna vez para algo más que lucirlas en la corte..."

Sus palabras fueron ahogadas por los gritos de todos los miembros de la Tabla Redonda, que se ofrecían unánimes a ser designados para la justa.

Una voz se hizo oír por encima de las demás.

"¡Silencio! -dijo Kay - ¡Nadie ha sido insultado aquí más que el Rey y la Orden que preside! Y si el Rey puede justificarse a sí mismo, más no a sus caballeros, sí hay una persona que puede representarlos a ambos, y es el senescal del Rey. Yo seré el encargado de hacer que se presente ante Arturo y pida perdón."

Los demás caballeros alzaron sus protestas y renovaron sus ofrecimientos.

"No, -siguió Kay - yo soy mantenedor vuestro y de vuestras armas, y a mí me corresponde defenderlas."

Y dicho esto, salió haciendo una seña a su escudero para que le acompañase.

Arturo calmó al resto de caballeros y se dirigió al aldeano:

"Bien, así pues, parece inevitable que Kay será el que se encargue de defender vuestras tierras y mi honor."

"Gracias, Majestad, pero tengo miedo... Yo he visto a ese caballero cortar un álamo viejo de un solo tajo, presa de la rabia. Es sobrenaturalmente fuerte y tan ansioso por combatir que parece un diablo."

"Hum... es evidente que Kay corre un gran riesgo y, si bien es tan bueno como cualquiera de mis caballeros, también es cierto que no podemos prescindir del senescal. Héctor, hacedme la merced de intentar persuadirle de que permita a otro caballero tomar su lugar."

Guinevere entonces habló suavemente:

"¡Ay, mi señor...! Creo que en esta aventura haya algo más que un caballero osado, y temo que Sir Kay pueda alejarse por largo tiempo de vos."

Entró Sir Héctor y se dirigió al Rey:

"No hay nada que hacer, señor, Kay insiste en ser él quien tome la lanza. Es más, prohíbe que le acompañe cualquier otro miembro de la Tabla Redonda."

"¡Muy bien, sea! Pero comunicadle que una vez haya combatido con ese oscuro caballero retorne inmediatamente a Camelot. ¡Decidle que es el mandato de su Rey!"

Acto seguido, Arturo se levanta y se acerca al lugar donde están sentados los personajes jugadores.

"Mis queridos amigos, de los aquí presentes sois mis más leales súbditos y es más que notorio que vuestra entrada en la Tabla Redonda no es más que cuestión de tiempo. Quisiera suplicaros que veláis por Kay y le acompañáis, guardándole de perecer o quedar malherido."

A las pocas horas, los PJ se encuentran armados y preparados para acompañar a Kay. Este, pese a que la compañía no acaba de complacerle, no puede, en nombre de la cortesía caballeresca, negarse a tan noble presencia, tanto más cuanto que es independiente de la Tabla Redonda.

El Encuentro.

Pasados pocas horas, los jugadores y Kay ven a un caballero sentado al pie de un árbol. Su armadura es de acero bruñido, muy trabajado, tanto que los relieves le confieren un tono oscuro.

Al ver a nuestros héroes, se pone en pie.

"¡Ah, caballeros! Decidme por vuestro honor ¿Hay alguno de entre vosotros que sea caballero del Rey Arturo?"

Kay respondió:

"Yo mismo soy uno de ellos. Y vos, sin duda, sois el imprudente caballero que ha osado mancillar el buen nombre de la Tabla Redonda. Sabed pues que soy Sir Kay y que he venido expresamente a pedir os explicaciones y reparación a vuestra ofensa."

"Vuestro nombre me tiene sin cuidado mientras sepáis manejar las armas. Y en cuanto a mis explicaciones, la única forma de obtenerlas es derrotándome. Mas debo advertiros que nadie ha conseguido batirme hasta ahora."

Y acto seguido montó en su caballo y cogió la lanza.

En este punto Kay y el oscuro caballero combaten. El árbitro deberá describir el combate según quiera que sucedan o no los acontecimientos posteriores.

Opción 1: Vence Kay.

"Y ahora, caballero, vuestra explicación." -dijo Kay apoyando la punta de su espada en la gorra del caballero oscuro.

"¡Ah, Sir Kay, me declaro vencido! Vencido pero alegre, pues sin saberlo habéis

puesto fin al tormento que me oprimía el corazón. Mi nombre es Garadín y era un buen y leal caballero hasta el día en que caí preso del Rey Finewen. Este Rey posee un pequeño territorio que gobierna y sostiene por artes mágicas, de las que es adepto. Estas le permiten esclavizar a todo aquel que entra en su reino. Teniendo necesidad de un ejército, me dejó en libertad bajo la promesa de justar con todos los caballeros que me encontrase y enviármelos para que le sirvan, sin cesar en mi peregrinación hasta que un mejor caballero me derrotase. ¡Ay! Veinte caballeros he puesto en sus manos antes de poder encontrar un noble de la Tabla Redonda, que sabía los únicos capaces de derribarme. Vos, Sir Kay, habéis sido mi liberador; imploro vuestra merced y vuestro perdón."

"Tenéis mi merced, pero en cuanto al perdón tendréis que esperar al Rey Arturo, a presencia del cual me acompañaréis. De buena gana iría yo mismo a redimir a esos caballeros, prisioneros de tan malvado rey, mas lamentablemente he recibido la orden de volver de inmediato a Camelot. Pero estos caballeros quizás estén dispuestos a encarar la gesta." -dice Kay- volviéndose hacia los PJ.

Opción 2: Kay es derrotado.

2a: Los jugadores intervienen para salvar a Kay.

En este caso, el caballero oscuro, al verse superado en número, huirá sin que exista posibilidad inmediata de alcanzarlo. Sin embargo, Kay, con voz mohína, dirá:

"¡Maldición! Había encontrado su punto flaco y estaba a punto de batirle. ¡Y no puedo perseguirle pues debo volver al castillo! Caballeros, os habéis inmiscuido en mi justa y me habéis perjudicado gravemente en mi honor al impedirme llevar a ese caballero a presencia del Rey. Señores, vuestra reparación debe ser acorde a vuestra ofensa y debéis traerme al caballero oscuro para que yo pueda derrotarle. Sólo de esta manera me daré por satisfecho."

2b: Los jugadores no intervienen.

El caballero oscuro pega un tajo fortísimo a Kay, que cae al suelo y queda inmóvil. El caballero se acerca a Kay y le da por muerto. Rabioso, monta en su caballo y se aleja al galope. Si los PJ se acercan a Kay comprobarán que, aunque malherido, vive. Sin embargo, el Rey Arturo les había encomendado la protección de Kay y no se puede decir que hayan tenido éxito. La mejor solución es, pues, vengar a Kay y buscar al caballero oscuro.

Los caballeros emprenden la búsqueda del Oscuro (o del castillo de Finewen). A discreción del árbitro se encontrarán con monstruos, caballeros con los que justar u otras incidencias no directamente relacionadas con esta aventura, pero que pueden enlazar con otra preparada por el árbitro o, sencillamente, añadir diversión a esta.

En su vagabundear, nadie les dará referencia alguna de Oscuro (o del castillo de Finewen) y, después de pasado cierto tiempo en la pesquisa, los jugadores llegarán a un castillo semiderruido, rodeado de un foso seco. El pueblo, extrañamente, está construido fuera de las murallas del castillo, pero las casas presentan los mismos signos

de abandono y dejadez, y es evidente que no están habitadas. Al entrar en las dependencias del castillo, el estado de decrepitud se acentúa. No es posible localizar a nadie, hasta que los jugadores llegan al salón. Allí, sentado en el trono, se encuentra un anciano de manos temblorosas, con apenas un destello de vida en la mirada. Al verles, dirá:

"Soy el rey Fireden y os doy la bienvenida a mi castillo, nobles caballeros. Sin duda no es demasiada la hospitalidad que puedo brindaros, pero cae la noche y es mi deber ofrecer os alojamiento y las pobres viandas que pueda proporcionaros."

Dicho esto, entra en el salón una dama bellísima, resplandeciente en su vestimenta, por contraste con la suciedad y jirones que la rodean.

"Ah, caballeros, os presento a mi hija Coriwenn. Ella es un recuerdo de los pasados tiempos de esplendor."

Se dispone la cena, que consiste en coles un poco agrias y agua servida en copas más bien poco limpias. Los jugadores no pueden evitar la fascinación que sobre ellos ejerce Coriwenn (al conocer a Coriwenn todos los personajes deberán automáticamente asignarse una puntuación de 17 en una nueva pasión que indicarán en su hoja debido al Amor que sienten por Coriwenn, por su puesto).

Los días pasan. Pese a la necesidad de seguir la búsqueda, los jugadores no tienen voluntad suficiente para partir (El árbitro les confirma su pasión, obligándoles a permanecer. Se efectúan tiradas de comprobación de pasión, aplicando los posibles efectos según indica la sección del libro del jugador en el apartado dedicado a las pasiones).

A la tercera noche, la princesa se presentará a cada jugador por separado, y les hará la siguiente propuesta:

"Caballero, vuestra cortesía y magnífica prestancia me han cautivado. Os ruego me brindéis el placer de estar con vos esta noche."

Si el jugador responde "Sí", tras haber efectuado su tirada contra Lujuria, en todos los casos la dama responderá, "¡Ah, habéis tardado demasiado y por eso veo que vuestro aprecio no es el que suponía! Tendréis que darme pruebas más firmes, os demandaré un favor como reparación en el futuro."

Si el jugador responde "No", (aquí el personaje puede intentar poner a prueba su elocuencia para no herir a la dama) la princesa replicará con un tono más o menos despreciativo según el resultado del caballero "Me habéis despreciado y eso no es propio de buen caballero. Os demandaré un favor como reparación en el futuro." Como advertencia para el árbitro, es necesario apuntar que tendrá que dirigir las respuestas a una de las dos opciones, sin medias tintas por parte de los jugadores.

En los días siguientes la princesa invita a los caballeros a diversas actividades: Excursiones a caballo que acaban inevitablemente llevando a los jugadores a charcas de agua estancada o matorrales espinosos; comidas en las que se les servirá carne agusanada o vinagre por bebida, etc. A todo esto, el árbitro se cuidará de describir a la princesa como cada vez más bella y vestida más lujosamente.

Finalmente, un buen día el rey llama a los caballeros y les dice:

"Nobles amigos míos, me encuentro en la necesidad de pedir una merced a la que no puedo responder adecuadamente. Habéis tenido ocasión sobrada de ver las condiciones que imperan en el castillo. Podéis pues comprender la vida que espera aquí a mi hija. Soy ya viejo, y Coriwen no puede quedar sola aquí, sin nadie que la guarde y habitando estas ruinas. Quisiera pues que la llevárais al castillo de mi hermano. Allí, él podría dar a mi hija educación y redimir la de las privaciones a las que ha estado sometida. Sé que no puedo compensaros y ni tan siquiera encomendaros los honores que me serían propios, pues como veis, ni puedo otorgármelos a mí mismo. Sin embargo, ¿Lo haréis, verdad?"

Al responder los jugadores afirmativamente, el anciano rey, por primera vez, sonríe.

La princesa no se muestra tan feliz con el acuerdo, pero no obstante se ve forzada a acceder.

La mañana de la partida, al ir a recoger cada caballero sus armas, se las encontrará melladas y deslucidas. La armadura herrumbrosa, el escudo con el blasón descascarillado, las lanzas astilladas y agrietadas, etc. Al ir a quejarse al rey de este hecho, el monarca se excusará diciendo que no ha tenido nada que ver con lo acontecido y, suspirando, dirá: "Haced caso al corazón, y alejaos del frío metal."

Si los jugadores emprenden la marcha, ésta se desarrollará normalmente, entre las burlas soterradas de los campesinos al ver una compañía tan cochambrosa y el pasmo y admiración subsiguientes al ver una dama tan hermosa.

Pasados algunos días de marcha, la compañía se encontrará con un grupo de caballeros (en igual número al de nuestros aventureros), que se expresarán de la siguiente manera:

"Noble dama, la sorpresa que me produce el ver una belleza como la vuestra en compañía tan desgraciada me apena y es

causa de que todos mis sentimientos caballerescos salgan a flor de piel. Mi honor y el de mis camaradas me fuerza a pedirlos aceptéis nuestra escolta, más acorde a los usos de la caballería y más digna para vos. Hacednos la merced de pasaros a nuestro lado, para así poderos conducir al lugar que nos indiquéis. En cuanto a vuestros actuales acompañantes, les rogaría no opusieran resistencia, en nombre de la cortesía y en el de nuestras armas."

En caso de que los jugadores estén de acuerdo con la propuesta, encontrarán una cerrada oposición por parte de la princesa, que les afeará su conducta, les reclamará a cada uno de ellos "el favor que le deben" y les pedirá que combatan por ella.

Descontada esta alternativa, la única que queda es el combate. Siendo lo más probable que los jugadores pierdan, (el árbitro se cuidará de proporcionar los "malus" correspondientes al estado de las armas y armaduras), la princesa se continuará negando a aceptar la nueva escolta, por lo que los caballeros oponentes se la llevarán por la fuerza. Si, debido a una de las casualidades que sólo el azar y el destino pueden proporcionar, los jugadores ganan la justa, la princesa, sin dirigirles una sola palabra, huirá por propia voluntad junto a los caballeros derrotados.

En ambos casos, los jugadores, por su honor de caballeros, tendrán que perseguir y recuperar a la princesa, cadena de acontecimientos que dejaremos en manos del árbitro.

Características de los caballeros:

APP 8 CST 13 DXT 15 FOR 15 TAI 12

Castidad 8/12 Lujuria

Energía 16/4 Pereza

Indulgencia 8/12 Rencor

Generosidad 8/12 Egoísmo

Honestidad 10/10 Deshonest.

Justicia 12/8 Injusticia

Clemencia 8/12 Crueldad

Modestia 6/14 Fiereza

Piedad 7/13 Materialismo

Templanza 7/13 Glotonería

Confianza 5/15 Suspiciencia

Coraje 17/3 Cobardía

Bonus religiosos: Ninguno

Prestigio: 500

Movimiento: 3

Lealtad a un soberano: 13

Amor de la familia: 10

Pasión Coriwen: 17

Puntos de vida: 25

Heridas Mayores: 13

Aturdimiento: 15

Desvanecimiento: 6

Desplazamiento: 9

Daños: 4

Recuperación: 3

Batalla 14

Lanza 12

Equitación 17

Espada 14

Hacha 12

Mandoble 8

Equipo: cota de mallas (10), escudo, espada, lanza, hacha, caballo de armas, un palafrén. Caballo: de batalla, daños 6d6, movimiento 8.

* Este tipo de caballero sirve de ejemplo a seguir para crear los que considere necesarios el árbitro de juego.



En fin, suponiendo que nuestros aguerri-
dos aventureros logren su propósito, al cabo
de unos cuantos días de marcha llegarán a
un misterioso castillo en el que se sentirán
extrañamente impulsados a entrar.

Allí, y en la puerta, sonriente, les recibirá
el rey Finewen, que después de identificar-
se a sí mismo, les dirá: "Como rey de este
territorio, y por mis poderes mágicos, os
declaro mis servidores eternos, para que en
el futuro..." Aquí el rey se interrumpirá,
puesto que acaba de vislumbrar a la princesa
Coriwenn. En este mismo momento, los jua-
dores se sentirán como despertar de un
letargo, y no encontrarán motivo alguno para
permanecer en el castillo. Sin embargo, la
princesa insistirá en que se queden puesto
que el rey Finewen es en realidad su tío. Al
conocer la identidad del rey Finewen, los
jugadores efectuarán una tirada contra su
Clemencia para ver si controlan o no su ira, y
en caso de ser compasivos con el rey, acept-
arán la hospitalidad del mismo que, mientras
cada vez parece más desdichado, al mismo
tiempo no puede apartar los ojos de
Coriwenn.

Durante la cena, los jugadores se extraña-
rán de ver como cada vez hay menos
sirvientes en el castillo. Coriwenn parece ca-
da vez más radiante, y el rey más desgra-
ciado, hasta el punto en que rompe a llorar y
masculla el siguiente lamento: "Mis poderes,
mis poderes están desapareciendo. Debí
haber hecho caso a la bruja: 'No te fíes de las
mujeres, pues acabarán contigo'. Eso es lo
que estoy, acabado, acabado..."

A la mañana siguiente, los jugadores
descubrirán una celda en la que se encuen-
tran veinte caballeros presos. Los liberarán,
dando un nuevo golpe moral a Finewen. La
princesa les anunciará que por fin es total-
mente feliz, que han cumplido su misión, y
que pueden partir en paz, y que el rey les
equipará debida y lujosamente, con los
fondos de sus arcas. Los jugadores recibirán
2 Libras cada uno (480 Denarios) de manos
del rey, que se las dará con todo el sen-
timiento de un avaro desprendiéndose de
su tesoro. Si los jugadores preguntan a
Coriwenn la causa de la desgracia del rey,
ésta restará importancia al asunto con la
siguiente frase: "No importa, todavía tiene
suficiente felicidad para perder y hacerme a
mí feliz."

Los jugadores saldrán para volver a la
corte, y se encontrarán con el Caballero Os-
curo (si éste no había sido vencido por Sir
Kay), que les explicará su historia y les dirá
que de repente, se ha sentido liberado de
su promesa; acto seguido, se brindará a
acompañarles a Camelot para ponerse al
servicio del Rey Arturo.

Recordamos al árbitro que los puntos de
prestigio se otorgan según la actuación de
los personajes y las situaciones bien resuel-
tas que estos hayan conseguido, según se
especifica en el reglamento de Pendragon,
para lo cual hay que valorar cada personaje y
cada acción.

Ricardo Batista y Lluís Salvador.



MODULO PARA

**& DUNGEONS
& DRAGONS®**

La Taberna de **GRIT**

Esta aventura ha sido creada para
que la jueguen un grupo de 3 a 4
aventureros de primer nivel,
basándose en los artículos
descriptivos de las Darland's
aparecidos en los números 1 y 4 de
TROLL, y especialmente en la
"Ciudad de Trid" de Endika
Garmendia, aparecido en el
número 6. La lectura del artículo,
junto con el mapa de la ciudad que
lo acompaña, es necesaria para
que el DM pueda llevar a cabo la
aventura.