

Módulo

por Eugenio Osorio
Ilustraciones de Fernando Dagnino



LA AVENTURA DE LA DONCELLA SITIADA

Para esta historia es recomendable emplear un caballero famoso, o bien dos o tres caballeros notables o a punto de serlo. Al menos uno de ellos ha de tener 16 o más en Aspecto y estar preferiblemente orientado a ser caballero romántico.

Pendragon

Introducción

Para esta historia es recomendable emplear un caballero famoso, o bien dos o tres caballeros notables o a punto de serlo. Al menos uno de ellos ha de tener 16 o más en Aspecto y estar preferiblemente orientado a ser caballero romántico; los demás lo complementarían en cuanto a aptitudes guerreras. La aventura puede "suceder" en el camino de los personajes, o bien estar ubicada en la frontera de Vannetais con Poitou. Vannetais es una región céltica y cristiana de Bretaña, gobernada por el Rey Conon (*Caballeros Aventureros*, p. 49). Poitou pertenece a Francia (*Caballeros Aventureros*, p. 57). En tal caso, el gran río que aparece al principio de la historia sería el Loira.

Los personajes estarían siguiendo el camino de la costa hacia el sur en busca de aventuras, o irían a Gaula para representar a su señor en alguna importante ceremonia de la que éste se excusase, de modo que si se retrasan a causa de la lujuria de alguno, las consecuencias serán serias. En la historia original, Perceval tiene prisa por comprobar si su madre había muerto a causa de su partida. A pesar de ello se demoró por culpa de la lujuria, y su pecado le impidió comprender el misterio del grial.

Un caudaloso río

Según bajan por la costa, los caballeros se topan con una crecida corriente. No hay ninguna barca a la vista, así que han de decidir si siguen río arriba o río abajo. Puedes sugerirles que están cerca del mar. Si se dirigen hacia allí, a la derecha, pasa al siguiente capítulo. Si suben la corriente hacia la izquierda, tras un par de días descubrirán una cabaña de barquero, identificable por un pequeño muelle y por haber una edificación parecida en la otra orilla. La de acá está abandonada y no es más que un refugio para el mal tiempo. Cae una fina lluvia que impide ver bien lo que hay al otro lado del río; el barquero no vendrá, ni habrá viajeros. Si registran los alrededores encontrarán una barca oculta entre las ramas.

Es un pontón es grande, aunque difícil de manejar y poco estable si se llevan caballos, duplicando la probabilidad de pifia. Su remo se ajusta al tolete de popa y hace las veces de timón. Si intentan atravesar el río sin caballos, el piloto tendrá +5 a su habilidad. En caso contrario, o de ser poco hábil el remero, quizás haya que hacer tiradas de Prudente. Es preciso un éxito en Manejo de Botes para alcanzar la otra orilla, y que la tirada sea de 10 o más —y un éxito— si se quiere llegar lo bastante cerca del otro muelle como para



desembarcar en él. Si no, lo harán en cualquier banco de la ribera. Como fracasen, volverán a la orilla de la que partieron, pero 1/2 d20 millas más abajo. De cometer pifia, zozobran y caen al río. Encarece, en cualquier caso, la violencia de las aguas que sacuden la frágil embarcación haciendo crujir su maderamen y amenazando con enviar a los caballeros al fondo. Si naufragan, tira 1d20 y multiplícalo por cinco para ver cuántos metros se habían alejado de la orilla; el río tiene, a estos efectos, cien metros de anchura (las reglas de Nadar se encuentran en *Pendragón*, p. 105).

Si no atraviesan el río, pueden seguir su camino corriente arriba otro par de días, hasta llegar a un destartado puente de madera que les permite cruzar. También pueden dar media vuelta e intentar ir hacia el mar, de modo que pasarías al siguiente capítulo. Si llegan a la otra orilla por sus propios medios, notarán que el paisaje está desolado. La cabaña del barquero ha sido saqueada, y su pontón bueno (que da +5 a la habilidad y no hace el doble de pifia con los caballos), está varado en la ribera una milla río abajo. Hay unas tumbas recientes, y parece que los supervivientes hayan tomado las de Villadiego. Si pasan por alguna aldea, el aspecto es parecido.

El castillo de Gorhaut

Al otro lado del río se alzaba una gran roca, cuyos flancos batía el agua, y sobre una

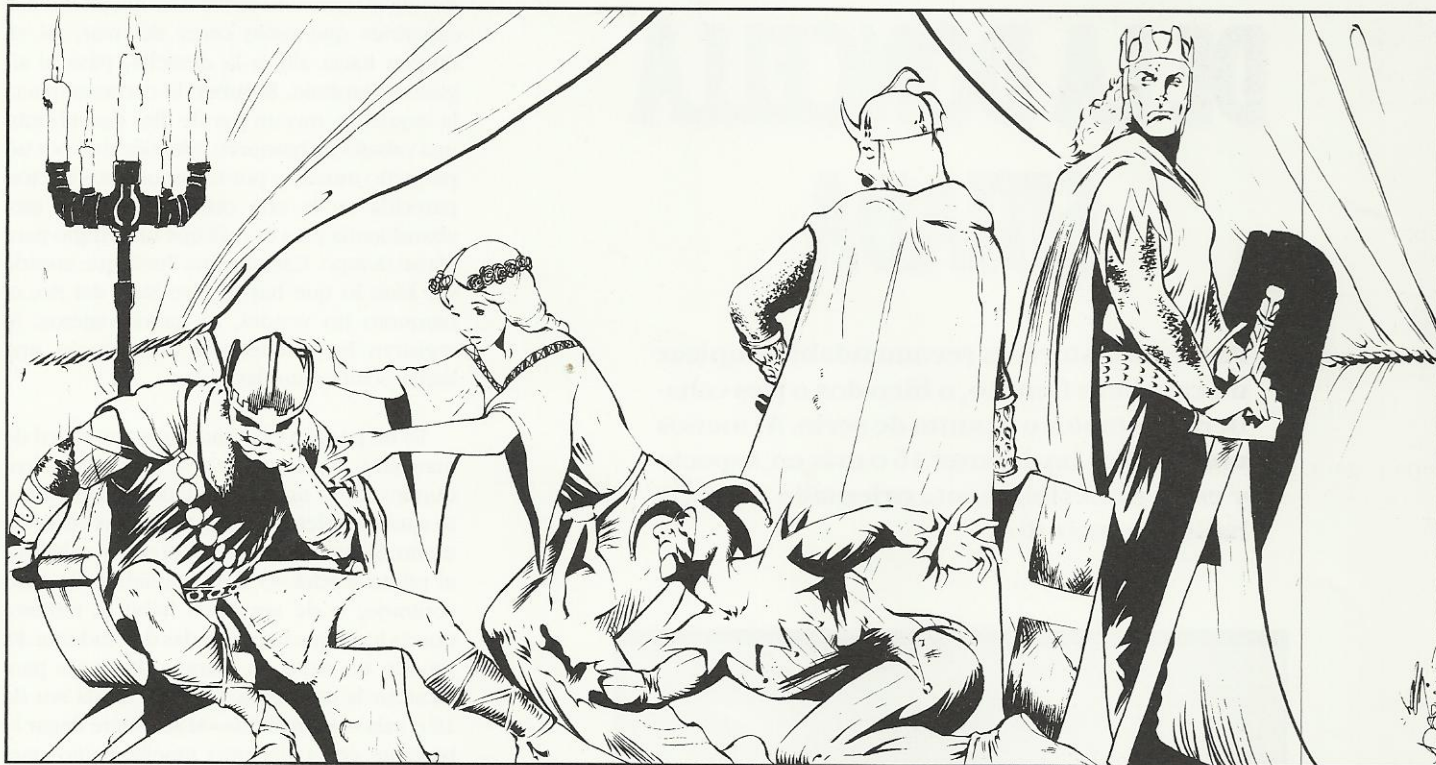
pendiente de esta roca que descendía hasta el mar se levantaba un castillo muy rico y fuerte. Al llegar a la desembocadura del río, el muchacho se volvió hacia la izquierda, y vio nacer las torres del castillo, pues le pareció que nacían surgiendo de la roca. En el centro del castillo había una torre grande y robusta. Y frente al mar que le batía los pies se oponía una barbacana muy resistente, orientada hacia la bahía. En cada una de las cuatro paredes del muro de macizos sillares había una torreta baja, y las cuatro eran fuertes y hermosas. El castillo estaba muy bien situado y bien dispuesto por dentro. Frente a la redonda barbacana había sobre el agua un puente de piedras, arena y cal. Era un puente hermoso y fuerte, rodeado de almenas. En su centro se erguía una torre, y delante un puente levadizo que estaba hecho y pensado para cumplir su cometido: ser puente por el día y puerta por la noche. El muchacho se dirigió hacia el puente por donde paseaba su ocio un noble vestido de púrpura. He aquí que llega el que venía hacia el puente. El prohombre llevaba en la mano un bastoncillo, símbolo de autoridad, y detrás de él venían dos pajes descubiertos.

Chrétien de Troyes, *El cuento del Grial*

Este capítulo se juega si los personajes jugadores deciden ir hacia el mar para atravesar el río. Al cabo de unas pocas millas se encuentran con lo arriba descrito. El prohombre es el barón Gornemans de Gorhaut, señor del castillo que los caballeros están contemplando. Quienes vean su escudo (una llave

de oro sobre fondo de sinople y unas ondas de azul en punta), podrán hacer una tirada de Heráldica, con modificador de -5 si se hallan lejos de casa; quienes obtengan un éxito normal lo reconocerán, y los que obtengan un éxito crítico sabrán que se trata de un noble instructor de caballeros. Gornemans se dirigirá cortésmente a los caballeros. Les preguntará de dónde proceden, y qué les trae por allí. Está muy interesado en las noticias de la corte de Arturo, y recibirá con el mayor afecto a quien pueda informarle. Si le preguntan, se presentará con naturalidad. De notar que alguno de los caballeros está algo verde —si es un caballero normal o no llega a 10 en alguna de las habilidades que le vea practicar—, le pedirá que le dé una muestra de sus capacidades. Si algún personaje se mosquea pensando que el prohombre se está burlando de él, deberá hacer una tirada de Suspicious. Gornemans está dispuesto a dar toda clase de satisfacciones. El barón de Gorhaut, no es un PNJ idiota sino un guerrero experimentado que emplea tácticas especiales de combate, en particular la doble finta. Si algún personaje reconoce que podría ser mucho mejor, recibirá una marca de Modesto.

De confirmarse sus sospechas, Gornemans les dará una serie de consejos de forma muy didáctica, que conviene interpretar, y les invitará a pasar algún tiempo en su castillo. Si los personajes aceptan, cada uno de los pupilos (quienes reconozcan sus limitaciones), recibirán marcas en tres habilidades de su elección que tuvieran a menos de diez. O bien (¡chollo!), tacharán las marcas que tuvieran en las mismas y subirán directamente un



Gornemans de Gorhaut

Gornemans, barón de Gorhaut, es un nobilísimo caballero extremadamente generoso y con mucha mano para la instrucción en las artes y lides del oficio. Se dedica a ejercer su magisterio entre los caballeros noveles para suturar la herida que en su alma supone carecer de descendencia. Le inquieta que no haya tras él quien pueda seguir ejerciendo el ideal caballeresco.

TAM 10
DES 17
FUE 11
CON 14
ASP 10

Velocidad 3
Daño 4d6
Vel. Curación 3
Puntos de Golpe 24

Edad 55
Inconsciente 6
Armadura 17 (coraza parcial + Armadura de Honor) + escudo
Caballo: Destrero (8d6)
Gloria 5000

Ataque: Lanza de Caballería 20, Espada 19, Lanza 16, Batalla 18, Equitación 20

Rasgos significativos: Generoso 19, Justo 16, Casto 18, Valiente 16

Pasiones significativas: Amor (familia) 15, Honor 18, Lealtad (Rey Conon) 16, Hospitalidad 18

Habilidades significativas: Cazar 18, Cortesía 19, Heráldica 14, Percepción 14, Primeros Auxilios 15, Torneo 20

punto. En tal caso, no recibirían nuevas marcas en dichas habilidades durante esta aventura. Conviene interpretar los sabios consejos de Gornemans. Para beneficiarse de ellos los personajes deberán permanecer al menos una semana en el castillo; cualquier estancia inferior a un mes no influirá en la aventura.

Si permanecieran más tiempo —al paternal Gornemans le encantaría que se quedaran un año—, el perjuicio derivado sería llegar tarde a donde tuvieran que ir, o marcas de Sibarita o Egoísta. La vida en el castillo de Gorhaut es bastante aburrida. Vienen pocos trovadores, y Gornemans les hace cantar melancólicos versos. Parece que los caballeros visitantes son la única alegría del lugar, y las pocas doncellas del lugar muestran una virtud a prueba de bomba. El barón es viudo y Arnoul, su único hijo, murió antes de alcanzar la madurez. Gornemans desearía que sus

tierras le fueran cedidas a su hermano, el barón Renouart de Belrepeire, súbdito de Conon aunque su feudo esté muy metido dentro de Poitou. Belrepeire está a apenas una semana de camino, pero con el desorden que allí campá, Gornemans no tiene noticias suyas desde hace meses. Cuando los caballeros se vayan, rogará a quienes hayan sido sus pupilos que, en adelante, se consideren amigos suyos, y que si alguien les pregunta dónde aprendieron esto o aquello, declaren que fue él quien les enseñó.

El castillo de Belrepeire

Si los personajes han llegado a Poitou por Gorhaut, al cabo de un día entran en una frondosa floresta que se atraviesa en unos cinco días. Se ven casitas abandonadas y restos calcinados de edificaciones. Luego se atraviesa otro yermo durante un día y se llega a Belrepeire. Por el otro camino hay más restos de aldeas abandonadas, y ocasionalmente se encuentran fugitivos supervivientes. Puedes preparar algún encuentro con





Barón Anguigueron

El senescal de Clamadeau de las Ínsulas se ve a sí mismo como un profesional de la guerra en una tierra propicia al medro de tal especie. Ase- dia Belrepeire por el beneficio que podrá obtener con su saqueo y por conservar el favor de su señor feudal. Sin embargo es ajeno al ideal caballe- resco, y le impresionan fácilmente los exquisitos modales cortesanos de los que él carece; pero aun así no se dejará apartar de su misión.

TAM 16
DES 12
FUE 15
CON 13
ASP 9

Velocidad 3
Daño 5d6
Vel. Curación 3
Puntos de Golpe 29

Edad 38
Inconsciente 7
Armadura 12 (cota de malla reforzada)
+ escudo
Caballo: Caballo de batalla (6d6)
Gloria 3550

Ataque: Espada 21, Lanza de Caballe- ría 15, Lanza 8, Daga 12, Batalla 15, Equitación 17

Rasgos significativos: Valiente 16, Egoísta 15

Pasiones significativas: Honor 17, Lealtad (Clamadeau) 15

Habilidades significativas: Adminis- tración 15, Cortesía 6, Heráldica 10, Per- cepción 14, Primeros Auxilios 13

caballeros de Anguigueron en el monasterio abandonado que queda de paso.

Los personajes que lleguen frente a Belrepeire verán una pequeña ciudad con puerto cuyas defensas denotan el paso del tiempo.

Se encuentra rodeada en su mayor parte por un foso seco, salvado por un endeble puente de rústica construcción. No se ve a nadie y la puerta está cerrada. Si llaman, al cabo de un buen rato de mucho insistir una doncella delgada y pálida se asoma entre las almenas y pregunta: "—¿Quién llama?". Si piden posada con educación, sonreirá triste- mente y responderá: "—Señor (o señores), os será concedido, pero me lo agradeceréis

poco, aunque os daremos tan buen albergue como podamos". Tras un largo rato las puer- tas se abrirán y aparecerán cuatro hombres con antorchas que les invitarán a entrar.

El pueblo es una pura ruina, las personas que ven están famélicas, no hay tenderos que vendan comida, ni actividad en el molino o el horno. Hay una comunidad de monjes y otra de monjas alojadas en desvencijadas casas.

Llegan hasta un palacio, con un magnífico tejado compuesto de piezas enormes de pizarra, donde les ayudan a apearse y desar- marse. Luego un paje les pone unos mantos grises a cada uno, y los caballos son llevados al establo. Suben una escalinata que da a una hermosa sala. Allí salen a su encuentro dos

hombres, canosos y debilitados por las pena- lidades, y una doncella que...

...compareció adornada con más gracia y elegancia que gavián o papagayo. Su manto y su brial eran de púrpura oscura, tachonada en oro, y la piel, que era de armiño, no estaba raída. Cubría el cuello del manto una negra y plateada cibellina (...). Iba descubierta, y sus cabellos le hubieran parecido oro puro a quien los viera, tan lustrosos y dorados eran. La frente era alta, blanca y lisa como mode- lada a mano, y por la mano y el cincel de un hombre acostumbrado a tallar piedras pre- ciosas, marfil o madera. Cejas bien forma- das, amplio entrecejo, y los ojos brillantes y rientes, claros y rasgados. Mejor se avenía en su rostro el bermejo con el blanco que el



Blancaflor de Belrepeire

La heredera del feudo y la ciudad de Belrepeire es una doncella de extraordinaria belleza y muy buen tino, a pesar de su juventud. Sin embargo, su reciente orfandad, las privaciones sufridas y la repugnancia que siente a acceder a las pretensiones de Clamadeau le han llevado a un estado de suma receptividad ante cualquier mano protectora, al tiempo que está dispuesta a todo por acabar con sus sufrimientos.

TAM 10
DES 13
FUE 8
CON 13
ASP 21

Velocidad 2
Daño 3d6*
Vel. Curación 2
Puntos de Golpe 23

Edad 17
Inconsciente 6
Armadura 0
Gloria 1000

Ataque: Daga 10 (*resta un dado del daño infligido por la daga)

Rasgos significativos: Lujuriosa 12, Prudente 16, Valiente 15

Pasiones significativas: Amor (familia) 16, Odio (Clamadeau y Anguigueron) 18

Habilidades significativas: Administración 15, Coquetear 12, Percepción 12, Quirurgía 15

Arquero francés

TAM 9
DES 12
FUE 12
CON 14
ASP 10

Velocidad 2 (+1)
Daño 4d6
Vel. Curación 2
Puntos de Golpe 23

Inconsciente 6
Armadura 4 (cuero) + escudo

Ataque: Arco 18 (3d6), Espada 9

Rasgos significativos: Valiente 12

Pasiones significativas: ninguna

Habilidades significativas: Percepción 12

sinople sobre la plata. En verdad, para robar el corazón de todas las gentes hizo dios tal maravilla...

Chrétien de Troyes, *El Cuento del Grial*

Es buen momento para poner en práctica cortesía y artes de seducción. Convendría que alguno llegase a merecer la atención de la doncella.

Quien se muestre afectuoso y protector o tenga un Aspecto de 16 o más, puede intentar despertar en ella la pasión de Amorío (*Pendragón*, p. 139). Si no, el DJ tendrá que elegir al afortunado. La damita les tomará la mano, y le dirá al caballero elegido: "—Buen señor (o buenos señores), en verdad vuestro albergue no será esta noche como conviene a un hombre principal. Si os dijera ahora cuál es nuestra situación y nuestro estado podría ser que pensaseis que yo lo decía con malicia, con la intención de ahuyentarlos de aquí. Pero si os parece bien, quedaos, aceptad el albergue tal cual es, y que Dios os depare otro mejor mañana".

Les conducirá a otra sala y se sentará junto al caballero elegido. Entrarán otros caballeros que harán corrillos, comentando en susurros la buena pareja que hacen caballero y doncella. Si los personajes se fijan, coméntales que es cierto: curiosamente hacen muy buena pareja. Tras un breve silencio, ella les preguntará su procedencia e identidad. Escuchará atenta y se impresionará cuando sea necesario. Si dicen venir del castillo de Gorhaut, elogiará a Gornemans, pues ella es sobrina suya. Luego les invitará a comer, excusándose por anticipado de que sólo tenga algunos panes del día anterior, un poco de vino que le ha dado su tío el prior y algo de carne de corzo. Seguidamente, caballeros y demás hombres de guardia irán a custodiar las murallas. Los demás se ocuparán de que los personajes estén bien atendidos. Son poco habladores.

Recuerda a los personajes que no es cortés hacer demasiadas preguntas siendo el invitado; aún no es el momento de revelarlo todo. Se les preparará un lujoso lecho en habitaciones separadas y la doncella y los demás les desearán buenas noches.

Si algún caballero realizara una incursión por los corredores del castillo, resultará elegido para protagonizar la siguiente escena al encontrar a la doncella, temblando, llorando y cubierta de sudor (se dirigía a la habitación de su caballero elegido). Si no, en mitad de la noche, el afortunado se despertará con el rostro humedecido. La doncella está arrodillada junto a él, abrazada a su cuello, temblando y llorando sobre su rostro. Cuando el personaje intente consolarla ella dirá:

—¡Ab, gentil caballero, piedad! Por Dios y por su Hijo os ruego que no me consideréis vil por haber venido hasta aquí. Pues aunque estoy casi desnuda no pensaba en ninguna locura, maldad ni vileza, ya que no hay criatura tan dolida y desdichada como yo. Nada de lo que tengo me basta, y no he pasado un solo día sin recibir daño. Soy tan desgraciada que no veré más noche que la de hoy ni más día que el de mañana, porque me mataré con mis propias manos. De trescientos diez hombres que guarnecían este castillo, sólo quedan cincuenta, porque al resto se llevó, mató y encarceló Anguigueron, un malvado caballero, senescal de Clamadeau de las islas. Y siento tanto dolor por aquellos que permanecen en prisión como por los que mató, pues bien sé que morirán sin poder salir jamás de allí. Por mí han muerto tantos hombres principales que es justo que me desespere. Anguigueron ha mantenido el asedio sin moverse durante todo un verano y un invierno, acrecentando sus fuerzas. Y las nuestras han menguado de tal modo, que una vez agotadas las provisiones, y las que quedan no darían de comer a un hombre, hemos llegado a tal punto que mañana, si Dios no lo impide, este castillo será entregado, pues ya no puede ser defendido, y yo como cautiva. Pero lo cierto es que antes de que él me encuentre viva, me mataré, y me obtendrá muerta, y entonces poco me importará si me lleva. Clamadeau, que me deseaba, nunca me conseguirá, sino vacía de alma y de vida: guardo en un joyero una daga de cortante acero que me clavaré en el corazón. Esto era lo que tenía que decirlos, de modo que seguiré mi vía, y os dejaré descansar.

Chrétien de Troyes, *El cuento del Grial*

(Quizás quieras jugar esta escena de todos modos, aun teniendo que ocultar a los jugadores información que pudieran haber obtenido. Si ya saben algo y lo declaran en cualquier momento, todos se alegrarán mucho de su llegada, incluida Blancaflor quien, agradecida, visitará de todos modos a su caballero).

Si el personaje se ofrece a liberarla y le pide a Blancaflor que le acompañe esa noche, ella aceptará sin tener que insistir. Aquí se juegan marcas de Lujurioso y Amor (Blancaflor), resistentes con el rasgo de Casto y cualquier otro Amor u Amorío que ya se poseyera. El valor inicial del nuevo Amor será de 3d6+10. Antes del amanecer, ella se volverá a sus habitaciones. Por la mañana los sirvientes despertarán y atenderán a los personajes. Blancaflor dirá: "—Señor (o señores), buen día os de Dios hoy. Supongo que no permaneceréis mucho tiempo aquí, pues sería en vano. Os marcharéis, y no me pesa, pues no sería cortés que me pesara, ya que no os hemos honrado ni tratado bien. Ruego a



Dios que os tenga preparado mejor albergue, donde haya pan y vino, y todo lo que aquí falta". Ahora los personajes o se hacen los suecos o declararán su intención de forzar el cerco prorrumpiendo en proclamas más o menos corteses. Ella se mantendrá leal a su amigo, declarando además que tampoco hace falta arriesgarse, que si aún son muy jóvenes, etc., aunque con la boca pequeña.

El campamento enemigo queda a la vista desde el castillo —los personajes llegaron de chiripa—; la mesnada de Anguigueron es demasiado numerosa y bien pertrechada como para arriesgar las vidas de los agotados defensores en una salida; el puerto está bloqueado por un bajel, y el estado de las embarcaciones desaconseja emplearlas. Sólo queda el recurso al duelo por la conquista o la defensa del castillo.

Primer intento de levantar el sitio

Los personajes saldrán de la ciudad entre aclamaciones y miradas escépticas. Anguigueron saldrá al encuentro de los personajes jugadores con una escolta que les iguala. Al llegar a su altura les dirá: "—Muchacho (o muchachos) ¿quién os envía? Decidme el motivo de vuestra venida. ¿Venís en son de paz o a librar batalla?".

Aquí empezarán las lindezas o exabruptos que serán cumplidamente contestados por Anguigueron. En cuanto a lo de levantar el cerco, nasti de blasti. Menospreciará a los PJs y se impondrá el combate por conquista. Anguigueron luchará contra el caballero portavoz, y los demás (caballeros normales), se rifan. Estos franceses son bastante caballeroso, nunca atacarán dos contra uno, y echarán pie a tierra para combatir a un adversario desmontado. Si vencen los PJs, sus contrincantes preferirán rendirse. Si Anguigueron muere, una gran conmoción recorrerá su hueste, que se retirará hacia el campamento. Éste se levantará; son cerca de un centenar de hombres y quince caballeros. Pasamos entonces a las celebraciones y al siguiente capítulo.

Si Anguigueron se rinde, sugerirá que con su declaración la gloria del vencedor sería mayor. Perdonarle la vida a alguien tan prestigioso como Anguigueron le proporciona al vencedor 20 puntos de Gloria. Podrán hacer con él lo que les plazca, pero si le sugieren que vaya prisionero de Blancaflor o Gornemans, se demudará y afirmará que prefiere que lo maten allí mismo, pues a la doncella le ha causado grandes males y le mató a su padre, que era hermano de Gornemans. Ceder conllevaría una marca de

Clemente; lo contrario, una de Cruel. Anguigueron es hombre de honor, y cumplirá lo encomendado. Levantará el campo y mandará recoger su estandarte. Vivo no podrán llevárselo a Belrepeire.

De perder el combate los PJs, serán llevados prisioneros al campamento bajo palabra, encadenados o muertos en el sitio. Como no son de Belrepeire, le pedirán rescate a sus señores o a cuenta de sus propiedades. No se les tratará muy bien. Pronto doblarán las campanas de Belrepeire: Blancaflor se habrá suicidado y la ciudad será entregada a Anguigueron, que la saqueará y le meterá fuego. El señor de cada caballero jugador pagará el rescate, que será razonable, y luego recibirá al inepto con notable cabreo asegurándole que va a estar en deuda con él hasta el fin de sus días. Además habrán ganado un mortal enemigo y un aceptable grado de frustración que a buen seguro fortalecerá su carácter. (Este es el "final malo" de la aventura, protagonizado por Anguigueron, o Clamadeau si los jugadores llegan a ser derrotados).

Como ganen los PJs, al volver al castillo serán recibidos entre el entusiasmo de la famélica legión, que sólo les aprobará sin nota si no traen la cabeza de Anguigueron. Blancaflor recibirá a su héroe y se lo llevará a la alcoba, o bien curará sus heridas o llorará amargamente sobre su cadáver. Pero mientras todos holgan, folgan y yantan con las provisiones que los villanos escondían "por si llegaban tiempos de necesidad..."

Clamadeau de las Ínsulas

El jefazo, que se dirigía a disfrutar de su conquista, se topó con las tropas que volvían del asedio. Pelín mosca y bajo de moral, se le aconsejó pasar del tema, pero su antiguo instructor le expuso las virtudes del asedio a una ciudad muerta de hambre. Reuniendo la mesnada de Anguigueron y su propia guardia, Clamadeau se ha plantado ante las murallas de la ciudad.

Al amanecer, enviará a diez caballeros a sus puertas. Sumando a los PJs, habrá tantos caballeros normales en el castillo como para poder enfrentarse a esos diez que portan gonfalones de Clamadeau y retan a los de dentro. El grueso de las tropas de Clamadeau están fuera de la vista, en el lecho de un arroyo seco a cien metros de las murallas. Si reúnen a los diez caballeros presentables que quedan en el castillo para plantar batalla a los intrusos, a la primera carga los harán retroceder algunas docenas de metros. Entonces cien peones saldrán del arroyo y veinte caballeros cabalgarán fuera del bosque próximo para llegar más o menos al

Clamadeau de las Ínsulas

Clamadeau se ha enseñoreado de la convulsa Poitou, y le resulta fácil hacerle la guerra a la depauperada baronía de Belrepeire. También sucede es que se ha empeñado en gozar de Blancaflor. Dubitativo y pasional, con frecuencia se deja llevar por el consejo de otros, y luego monta en cólera cuando se tuercen sus planes.

TAM	18
DES	13
FUE	13
CON	14
ASP	11

Velocidad 3
Daño 5d6
Vel. Curación 3
Puntos de Golpe 32

Edad 42
Inconsciente 8
Armadura 14 (coraza parcial) + escudo
Caballo: Destrero (8d6)
Gloria 5330

Ataque: Espada 21, Lanza Caballería 19, Daga 18, Lanza 15, Batalla 10, Equitación 17

Rasgos significativos: Orgulloso 17, Lujurioso 15, Prudente 14

Pasiones significativas: Amorío (Blancaflor) 15

Habilidades significativas: Cazar 17, Cortesía 15, Coquetear 10, Heráldica 12, Percepción 10, Torneo 12

Soldado francés de infantería

TAM	10
DES	11
FUE	11
CON	11
ASP	10

Velocidad 2 (+1)
Daño 4d6
Vel. Curación 2
Puntos de Golpe 21

Inconsciente 6
Armadura 4 (cuero) + escudo

Ataque: Espada 9, Lanza 10, Daga 5

Rasgos significativos: Valiente 14

Pasiones significativas: ninguna

Habilidades significativas: Percepción 10



Caballero francés joven

TAM	14
DES	12
FUE	12
CON	12
ASP	11

Velocidad 2
Daño 4d6
Vel. Curación 2
Puntos de Golpe 26

Inconsciente 7
Armadura 10 (cota de malla normanda) + escudo
Caballo: Caballo de Batalla (6d6)
Gloria 1100

Ataque: Espada 11, Lanza de Caballería 18, Lanza 5, Daga 3, Batalla 11, Equitación 11

Rasgos significativos: Valiente 16

Pasiones significativas: Lealtad (señor) 16, Honor 16

Habilidades significativas: Cazar 11, Cortesía 7, Heráldica 7, Percepción 10, Primeros Auxilios 2, Torneo 7

mismo tiempo que los peones al lugar de la batalla. Si los sitiados siguen empujando un asalto más, se verán entre los peones y nuevas lanzas que cargan contra ellos. Cuando cada personaje se enfrente a un caballero, tira 1d20 para determinar el contrincante: 1-5 caballero joven; 6-16 caballero normal; 17-20 caballero viejo.

Pronto cada caballero del bando de los personajes estarán enfrentándose a varios enemigos y esta vez los franceses no van a esperar turno. También está Clamadeau, pero los personajes no lo distinguen entre la multitud y no se enfrentarán a él a no ser que deba completar el lote de caballeros que luchan contra los PJs.

Tras el choque, los peones se dirigirán hacia las puertas abiertas del castillo. Mientras los PJs no entren, no se cerrarán. En el castillo hay cerca de cuarenta peones en bastante mal estado. Si un buen número de enemigos toman la barbacana, la ciudad estará perdida.

De continuar la batalla, haz el siguiente cálculo: cada dos rondas caerán fuera de combate —muertos, heridos o prisioneros, en igual proporción— tantos PNJs amigos como enemigos, ascendiendo las bajas de cada bando a 1/5 (redondeando hacia arriba)

de los efectivos de caballeros (en el combate entre caballeros), o de peones (en el de peones), del bando más numeroso. Si se enfrentan caballeros con peones, recuerda la tabla de equivalentes de caballero (*Pendragón*, p. 181) Cada ronda a partir de la sexta entrarán 10 peones al castillo. En el supuesto de que los PJs se retirasen al mismo, podrían llegar a él en sólo un asalto al galope, seguidos de cerca por los caballeros de Clamadeau.

Si lo hacen, entrarán con ellos cinco caballeros enemigos, al tiempo que tres quedan aplastados por el rastrillo al caer éste antes de levantarse la puerta; quedarán también tantos peones como hayan podido entrar y sobrevivir. Clamadeau no habrá entrado. Si las tropas que quedan encerradas en el castillo son aproximadamente la mitad que los defensores, se rendirán. El final será victoria o derrota para el bando de los PJs.

Quien quede en posesión del castillo será el vencedor, salvo si se produce tal sangría que muera Clamadeau, en cuyo caso los atacantes se retiran. Si los caballeros jugadores son derrotados, pasa al final malo del capítulo anterior. Si vencen, sus fuerzas habrán menguado y el airado contrincante sigue manteniendo el asedio, pues sabe que no les quedan provisiones.



Los arqueros de Clamadeau (1/4 de las tropas) no dejan salir a quien no venga con la intención explícita de entregar la plaza y a su dueña. El campo de los sitiadores ha crecido y son más del doble que los asediados. En Belrepeire los únicos que parecen seguir con fuerzas son Blancaflor y su amante (al menos ella sí). Quienes no pasen una tirada de CON al día, caen enfermos (se curan a base de alimentos o mueren en una semana). Las heridas no sanan. Cuando los personajes estén más desesperados, una gran tormenta azotará el castillo. Es sábado. Un barco mercante desviado por la galerna arriba milagrosamente intacto al puerto de la ciudad. Los tripulantes desembarcan y afirman: "—Somos mercaderes, y traemos alimentos para vender: pan, vino, tocino salado, y también bueyes y cerdos para matar, si es necesario". Venderán toda su mercancía al precio que les dé la gana.


Los festejos de dentro contrastarán con el campamento sitiador. Clamadeau envía un mensaje: hasta las doce del día siguiente el campeón del castillo podrá encontrarlo solo en la explanada. Las heridas que puedan curarse, ya habrán sanado; sólo resta elegir un campeón. Nótese que Clamadeau tiene numerosos prisioneros. Si nadie acepta el reto Clamadeau levantará el campo y se marchará sin devolver su botín de guerra. De lo contrario, habrá un duelo épico, aunque los habitantes de la ciudad dirán que no hace falta. Si quien se dé por aludido es el amigo

de Blancaflor, tendrá que enfrentar su rasgo de Lujurioso contra su pasión de Honor con el fin de sobreponerse a las artes amatorias que ésta usará para disuadirlo.

Tendrás que encarecer mucho la violencia con que se acometen los caballos, cómo crujen las placas de los escudos y se quiebran las lanzas, cómo se abollan yelmo y coraza con los poderosos golpes de la espada, y la hierba se tiñe con la sangre de los combatientes y se siembra de tajos de los escudos hasta que éstos quedan reducidos a broqueles. Si gana Clamadeau, se quedará con su botín y aceptará lo que el vencido le ofrezca a cambio de perdonarle la vida. Si es el PJ quien vence, Clamadeau tampoco querrá entregarse con vida ni a Blancaflor ni a Gornemans. Si se la perdonan, liberará a los cautivos y cumplirá de inmediato lo que le sea encomendado.

Epílogo

El caballero vencedor vuelve al castillo, donde es recibido con toda suerte de felicitaciones y elogios. Blancaflor, tratará de convencer a su amigo de que no se vaya. Entra en juego lo dicho acerca de la prisa que puedan llevar los caballeros. La Lujuria, el Amor y el Egoísmo del caballero comprometido se debatirán contra la Lealtad a su señor y su Honor. Sea como sea (sigamos el espíritu de la obra), el elegido no podrá casarse con Blancaflor ni administrar su feudo hasta llegar a ser al menos un Caballero Famoso, cuando ya nadie pueda echarle nada en cara. Mientras, tendrá que seguir sus aventuras y ser leal a su señor.

Además, el feudo de Belrepeire quedará muy reducido tras la sucesión. Es una baronía, pero sus prerrogativas sólo se extienden a algunas propiedades alrededor de la ciudad y a su comercio. Los ingresos anuales ascenderán a 30 £ y la administración es peliaguda. La gloria anual será de 50 puntos. Si se es lo bastante paciente, al cabo de diez años de administración de Blancaflor las rentas ascenderán a 150£ y la gloria anual a 100 puntos. La gloria a repartir entre los PJs por liberar Belrepeire será de 250 puntos, aparte de la normal por participar en combates. 

Bibliografía

Historia de Perceval o El cuento del Grial. Chrétien de Troyes. Ediciones Orbis, 1982, Barcelona. Traducción de Agustín Cerezales Laforet, cedida por Editorial Magisterio Español. 192 páginas.

Caballero francés normal

TAM	14
DES	12
FUE	15
CON	12
ASP	11

Velocidad 3
Daño 5d6
Vel. Curación 2
Puntos de Golpe 26

Inconsciente 7
Armadura 12 (cota de malla reforzada) + escudo
Caballo: Caballo de Batalla (6d6)
Gloria 1600

Ataque: Espada 16, Lanza de Caballería 20, Lanza 9, Daga 8, Batalla 16, Equitación 16

Rasgos significativos: Valiente 16

Pasiones significativas: Lealtad (señor) 16, Honor 16

Habilidades significativas: Cazar 16, Cortesía 12, Heráldica 12, Percepción 10, Primeros Auxilios 2, Torneo 7

Caballero francés viejo

TAM	11
DES	9
FUE	12
CON	9
ASP	8

Velocidad 2
Daño 4d6
Vel. Curación 2
Puntos de Golpe 20

Inconsciente 5
Armadura 12 (cota de malla reforzada) + escudo
Caballo: Caballo de Batalla (6d6)
Gloria 2200

Ataque: Espada 17, Lanza de Caballería 21, Lanza 9, Daga 8, Batalla 19, Equitación 19

Rasgos significativos: Valiente 1d6 + 14

Pasiones significativas: Lealtad (señor) 16, Honor 16

Habilidades significativas: Cazar 21, Cortesía 17, Heráldica 17, Percepción 15, Primeros Auxilios 7, Torneo 12

