

# La Dama Picta

por Pablo Lagartos



dibujos: David Maestro

Esta aventura para Pendragon está, en principio, pensada para un DJ y un jugador Irlandés o de las Islas Largas que vuelve a su casa para pasar el invierno con sus amigos, pero en la lectura que hago del relato no influye este dato y puede prepararse para jugar como invitados del caballero, o cambiando la motivación. Por ejemplo:

-El Conde Roberts debe enviar una misiva a su amigo el castellano de Wexford en Leinster, y el grupo debe traer la contestación antes del invierno.

- El grupo es enviado para escoltar a Lady Sorcha desde el monasterio de Kildare hasta Sarum, donde se casará con Sir Magloas de Du Plain, que no puede ir a buscarla porque padece una terrible jaqueca. Es una misión encomendada por el Conde Roberts.

## El viejo castillo.

### Surluse:

Al anochecer de un duro día de marcha se llega a un viejo pero bien conservado castillo de madera, cuyo señor, Cathal O'Hood (vasallo de Geralt el castellano del castillo de Sorhaut) invita a cenar al caballero o al grupo. La cena es abundante pero sin manjares. A la mesa se sientan la mujer (Mor), la hija (Merder), Fray Nicodemo y un bardo con arpa llamado Baeth Sesair. Rondan por la mesa varios perros lobos irlandeses enor-

mes que tienen en sus escudillas más y mejor carne que los comensales.

El tema de conversación gira en torno a una banda de caza picta que ha sido vista por la zona, eran más de una docena, *-Es muy extraño que estén tan lejos de su tierra, ¿No?-*. Su hijo mayor está patrullando los caminos aunque su gente nunca ha sido atacada.

Si los personajes son simpáticos con su anfitrión, les ofrecerá ayuda para ir hasta Irlanda. En un pueblo a dos días de camino (Osthos), preguntarán por Sir Baetch, que les proporcionará transporte.

En la cena llega un heraldo (Koldo) de la casa de Blackmore invitando a Sir Cathal y a su familia a la boda de Sir Conath Blackmore y Lady Annest. Cena en la cocina y parte de nuevo. Si los personajes se interesan, el heraldo contará que la conoció al volver de su última campaña en Pictland.

## Gente interesante.

Camino de mañana hacia la costa se encuentran con un caballero y cinco soldados (ballesteros) a pie. Del caballo cuelgan dos cabezas de pictos. El caballero dice llamarse Sir Voder y se para a hablar, comentando que viene de cacería... de pictos, a los que trata con un profundo desprecio. Se mostrará muy suspicaz con cualquier muestra de simpatía hacia ellos.

Si se le reta por cualquier cuestión, sólo aceptará cuando sepa el nombre y rango de los caballeros, y si pierde ordenará a los ballesteros disparar. Si los caballeros son especialmente famosos o de una gran familia se disculpará y justificará su rudeza, contando por ejemplo que su familia fue descuartizada por los pictos ...

Los ballesteros llevan el escudo de los Blackmore.

El siguiente encuentro es con un grupo de pictos que pueden aparecer por diversos motivos:

a) el grupo pelea con Sir Voder & Co. Está a punto de perder y ¡tachán! aparecen y los salvan.

b) Se muestran simpáticos con Sir Voder, por lo que son asaltados por un grupo de cuatro pictos al atardecer. Emboscada (vs. *Percepción*). Uno se lanza desde un árbol sobre un PJ, que deberá tirar contra DES para no caer del caballo y los demás atacan tras dos asaltos.

Si están a punto de perder, aparecerá el jefe de los pictos Cian Brude, y parará el combate contándoles la historia del tercer apartado del módulo, aunque claro, si han peleado como caballeros y no gritan *-¡asquerosos pictos hijos de un cerda en celo!* -, etc. en cuyo caso... serán empalados.

c) Que evitaren la emboscada, vencieran a los cuatro pictos con caballerosidad o que

*Los caballeros que han jurado las Leyes de la Caballería deben defender a las damas que se encuentren en apuros cuando, como ésta, es obligada a casarse a la fuerza. Pero ¿y si la dama en cuestión es del viejo pueblo? Parece que un famoso caballero muy piadoso quiere casarse con una "dama picta", y su hermano, un no menos famoso jefe picto, en guerra con Pendragon, pide ayuda para rescatarla ...*

*Los sentimientos de los caballeros se verán divididos entre la lealtad a su Rey y su fidelidad a las Leyes de la Caballería.*

**Pendragon**

no quedaran en buenas relaciones con Sir Voder, en cuyo caso recibirían la visita por la noche de Cian Brude, el de la lanza, y nueve pictos más.

### Cian Brude, el de la Lanza.

Cualquier PJ que supere una tirada de *Reconocer* sabrá quien es Cian Brude, el de la lanza: Jefe picto que lleva varios años combatiendo contra las tropas del rey de Strangorre, hace meses sus campamentos fueron atacados, pero él consiguió escapar. El rey Brangorre ofrece una recompensa de 3£ por su captura (aparte de 250 puntos de Gloria).

Lo primero que hará sera justificar a sus hombres, si han atacado, contando que creyeron que eran amigos de Sir Voder.

“Atendiendo a que sois caballeros y a que regís vuestra vida por las leyes de la caballería os contaré una historia que es verdadera y que espero que toméis como tal. Hace cuatro meses, el rey Brangorre de Strangorre pidió ayuda a su señor, el rey Uriens de Gorre, debido a la guerra que mi pueblo y el suyo mantienen hace años. El rey Uriens envió a una docena de caballeros y a cien soldados para ayudarlo, entre los que se encontraba Sir Conath Blackmore, conocido no sólo por su buen hacer en la guerra sino también por su crueldad y falta de escrúpulos. Solucionó el problema rápidamente, localizó los lugares donde habíamos dejado a nuestras mujeres e hijos y los atacó, matando a unos y capturando a otras... obligándonos a rendirnos. Pero eso no es lo peor, rapto a mi hermana Annest y se encaprichó de ella, no devolviéndola con las demás prisioneras

cuando nos rendimos. Se quiere casar con ella en contra de su voluntad... y es de suponer que cuando se canse de ella la matará. Está en el castillo de los Blackmore, al que nos es imposible acceder. Apelo, pues, a vuestro juicio de caballeros, pues creo que en verdad lo sois, para que vayáis al castillo y rescatéis a mi hermana, que si bien no es una dama, es una mujer y como tal debe ser tratada según las normas de la caballería. Estoy dispuesto a suplicaros si es necesario, e incluso entregarme yo, Cian Brude, jefe de los pictos, para que ganéis la gloria de mi captura. Sólo os pido que descubráis vos mismos la verdad y obréis en consecuencia”.

Si aceptan, dormirán esa noche con ellos y recuperarán todas las heridas que tuvieran, mediante pócimas curativas.

### En el castillo de Blackmore.

Es un castillo común, bastante grande, con una capilla y dos torres cuadradas en las esquinas de los muros. Está realizado en piedra negra y sin foso. Enclavado en lo alto del cortado de una colina, se accede a él por un camino empedrado que parte del pueblucho que hay a su sombra (una tirada de *Administración* revelará que el pueblo y los campos se encuentran en una situación penosa y que ha sido sobreexplotado con motivo de la boda).

El castillo está decorado para una gran fiesta. Una caterva de criados pulula por el patio de armas montando toldos y mesas para el banquete. En una esquina un corro de nobles parece aplaudir un combate por amor; acaban de derrotar a un joven caballero y un hombretón enorme con una



armadura completa y una enorme maza grita, “¿Alguien más quiere batirse conmigo?”... es por supuesto el barón de Blackmore, Sir Conath.

Si solicitan Hospitalidad en el castillo serán aceptados e invitados a la boda que se celebrará a mediodía, aunque el grado de cordialidad será proporcional al resultado del encuentro con Sir Voder. Aunque en ningún caso les negarán alojamiento, al menos, esa noche.

Hasta la hora de la boda los caballeros tendrán poco tiempo, y es probable que estén seguidos siempre por un hombre de Sir Voder, que no oculta sus movimientos.

En la boda se encuentran a Sir Cathal y su familia, varios nobles locales, Baeth Sesair, el bardo, y demás, hasta un total de 40 invitados.

Annest esta en una apartada habitación del segundo piso de la torre del homenaje, y de momento esta vigilada por 2 guardias.

- Antes de la boda se puede combatir con el barón por amor, aunque es poco recomendable ... También se puede averiguar, interactuando con la gente del castillo o con Intriga, donde se encuentra la futura esposa del barón.

### La boda.

Todos los invitados se acicalan para el evento, pero antes de siquiera dirigirse a la capilla, Sir Voder hace un anuncio: “Ha surgido un pequeño contratiempo, Lady Annest no se encuentra en buen estado, por lo que la boda se retrasa hasta mañana por la mañana; el Barón está muy preocupado y permanecerá en sus aposentos. Pero no se preocupen, comeremos ahora según lo previsto y esta tarde organizaremos alguna diversión. Por supuesto pasarán la noche con nosotros, les alojaremos lo más cómodamente posible, gracias.”





Ante lo que parece inevitable, y entre murmullos la gente, se sienta a comer, mientras el bardo toca el arpa haciendo olvidar el problema a los comensales. La familia de Sir Cathal se sienta frente al grupo para compartir sal y opiniones. Sir Cathal y su hijo mayor ayudarán a los caballeros si se lo piden y el plan no es muy descabellado. Baeth Sesair también está dispuesto a ayudar.

Una tirada de *Intriga* durante la comida revelará un cotilleo, según el cual la boda no se celebra porque Annest tiene un ojo morado (Verdadero, se negó a casarse y el Barón la golpeó furioso).

### La cacería.

Sir Voder propone una cacería para amenizar la tarde y proveerse de más comida para el banquete de mañana. Sólo un motivo muy grave podría impedir que los caballeros no participarán; sería considerado una descortesía.

Se desarrolla con las reglas habituales y el Barón no participa en ellas. Dura cinco intervalos de tiempo. Si los caballeros están en malas relaciones con Sir Voder este pondrá tras cada uno a un de ballestero, que le perseguirá con su habilidad de *Caza*. Si encuentran a los caballeros les tenderán una emboscada (contra *Percepción*); aunque con una tirada de 8 ó menos unos pictos les ayudarán en el último momento, matando a los ballesteros.

La situación puede ser muy divertida, Sir Voder y sus hombres pueden estar peleando con el grupo entre los árboles y luego encontrarse con el resto de los invitados que participan de una cacería social y tener que disimular.

### La noche.

Los caballeros dormirán en el Salón con el resto de los invitados. Se supone que intentarán sacar a Annest esa noche... Los portones del castillo permanecen cerrados y protegidos por cuatro ballesteros, y parejas de guardias patrullan los pasillos y el patio. La habitación de Annest está cerrada pero

no vigilada... aparentemente. Dentro duerme con una vieja Dama, que gritará, si puede, dando la alarma.

¿Soluciones? Organizar una fiesta por la noche para que todo el mundo se emborrache y no vigile, o sacarla por la mañana mientras está todo el mundo en la iglesia. Un modo directo y caballeresco es acusar a Sir

Conath después de la famosa frase de la boda: "...que hable ahora o que calle para siempre" Se batirá con el acusador en un *Juicio de Dios*, y antes anunciará que les dejen salir con vida y con Annest del castillo; hay muchos invitados...

Este mismo fin, mediante combate, es lo que sucederá si los caballeros acusan abier-



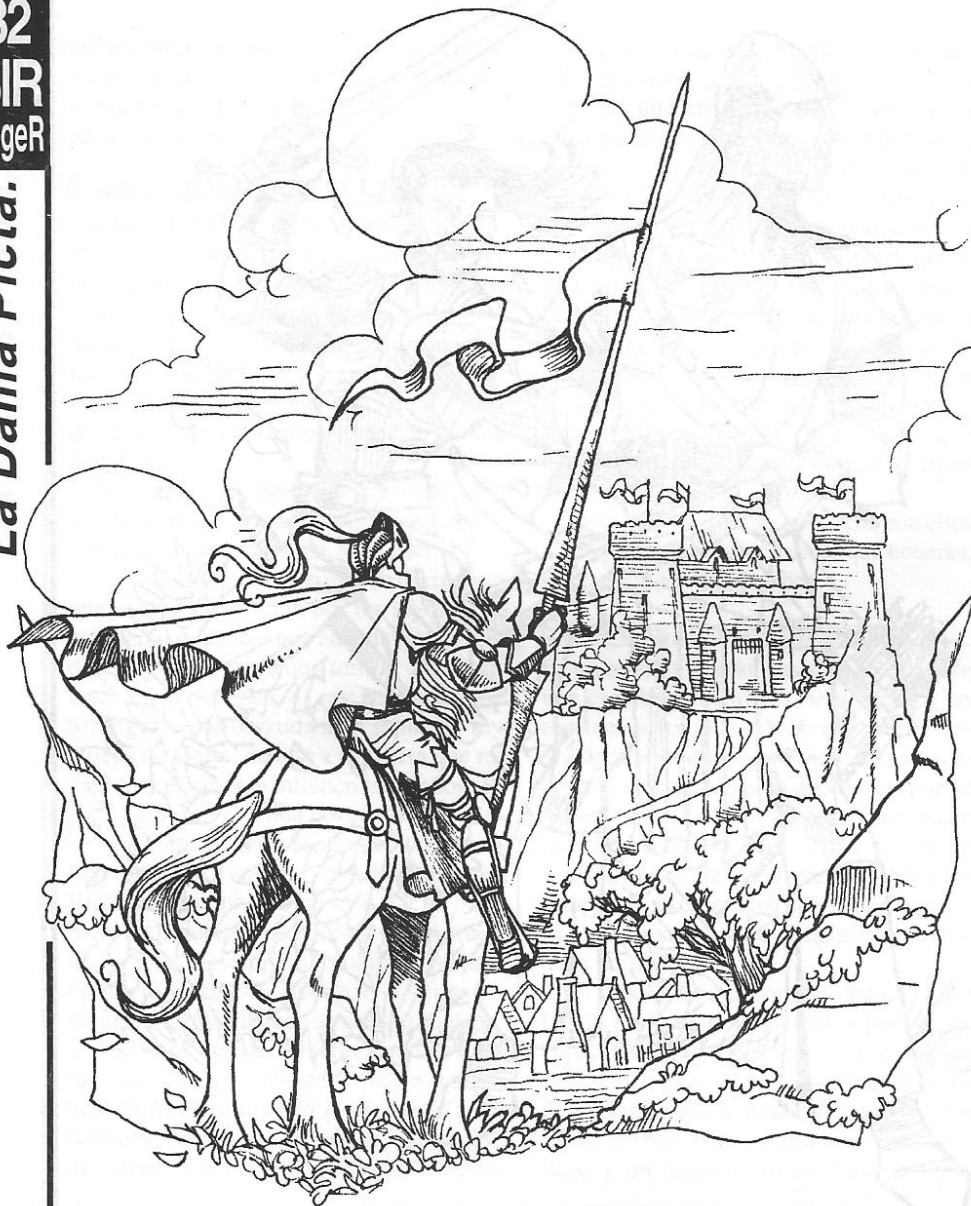
## naipe

Meléndez Valdés 55- Tel.(91) 544 43 19 - 28015 MADRID

# ESPECIALISTAS

WARGAMES, SIMULACION, FANTASIA Y ROL

Exposición completa de todos los juegos  
Venta directa y por correo



tamente a Sir Conath con pruebas, el ojo morado y una declaración de la propia Annest, por ejemplo.

¿Fin? Pues no. Suceda lo que suceda, Sir Voder y 6 ballesteros salen al galope en persecución de los Pjs, pero por supuesto en el último momento aparecen los pictos. Nota: Disparar a caballo tiene un modificador de -10 a la tirada, que será compensado por un modificador positivo que da la diferencia con una tirada de Equitación. (Así Fedrog, un ballesterero de Blackmore, sale en persecución de los caballeros. Hace su tirada de Equitación y saca un 7, con lo que se pone a tiro con un modificador a su tirada de Ballesta de -7, -10 por ir a caballo +3 por la diferencia de su tirada y su habilidad).

### El final.

Si lo desean Cian se entregará y conseguirán la recompensa y la Gloria por su captura, pero perderán un punto de Honor. Si le devuelven a su hermana habrán conseguido un amigo y una poción curativa mágica (1d6+6) por cabeza, que hará recuperar esa cantidad tras ingerirla y pasar una noche de descanso.

Es probable que un jugador enamore a su personaje de la Dama Picta y quiera que

el caballero vaya con los pictos a pedirla en matrimonio a su padre, luche junto a ellos durante un año y vuelva a la corte con una bella mujer picta, el cuerpo tatuado y un apodo: *el amigo de los pictos...* pero esa es otra leyenda.

La historia puede continuar con la Aventura de *El Amor es para siempre* que esbozo al modo de las aventuras cortas del libro, al final de la aventura.

### Adenda.

Probando esta partida con mis jugadores surgió la posibilidad de continuar la aventura a partir de una idea que doy al principio, ir al monasterio de Kildare en busca de Lady Sorchia.

La gracia de la aventura esta en que casi nadie puede evitar enamorarse de ella, ya que tiene un don (que heredarán sus hijas) por el cual todo aquel que la vea quedará prendado de su belleza sin poder evitarlo: Amor (persona), durante 2d6 de semanas, tras las cuales se aplicarán las reglas estándar y se romperá el encanto. Pero si se consigue transformar este Amor (persona) en Amor (amante) -Resistencia inicial 15- y se santifica con el matrimonio, este don desaparecerá y la pareja sera feliz, ¿para siempre?.

## El amor es para siempre.

### Marco de acción.

Irlanda en la primera parte, Leinster, desde Kildare hasta Aileen. Y en la segunda parte la vuelta, en invierno, hasta Sarum, primero en barco cruzando el canal y luego a caballo.

### Personajes.

Lady Sorchia, una jovencita pelirroja, peca y de ojos verdes, de dieciséis años, muy bonita y que tiene la desagradable manía de hacer lo que le viene en gana y de enamorarse de todo el mundo jurándole amor eterno. El joven Fedelmid Mc Gilpatrick, enamorado de la joven, que la rapta y huye con ella hacia Aileen y sus cinco primos del clan Gilpatrick que intentan proteger su huida

### Problema.

El problema es Lady Sorchia (ASP 24) que disfruta jugando con los hombres con los que se encuentra y no es consciente del poder de su caída de ojos y sonrisa ingenua. Todo aquel que la vea deberá tirar contra su pasión de Amor, si la tiene, para evitar caer enamorado de Lady Sorchia: Amor (Lady Sorchia-persona)=3d6+4 (+1d3 si ella coqueteó con éxito) y durante 2d6 semanas desaparecerá su otro Amor.

### Historia.

Llegan al monasterio al atardecer y conocen a la joven (coqueteará con el caballero con más ASP); se mostrará encantadora pero no especialmente contenta con su boda. Hay que aplicar las reglas especiales del don de Lady Sorchia en las Pasiones de los caballeros. Pero en la noche unos gritos; Lady Sorchia ha desaparecido con el joven Fedelmid, con el que se encontró en las fiestas de San Patricio y que, claro, se enamoró perdidamente de ella. Así que la rapta y cabalga hacia el castillo de Aileen donde se encuentra su clan. Impidiendo la persecución, cinco primos del muchacho (Guerreros Irlandeses = Caballeros jóvenes). Su compañera de celda cuenta, entre sollozos, que Sorchia escapaba por las noches a verse con un chico irlandés llamado Fedelmid, que quería casarse con ella, pero se negó y esta noche la raptó.

### Soluciones.

Para llevar la aventura a buen término, deben llevar a Lady Sorchia a Sarum, y lo más conveniente sería que conociera a la menor cantidad de hombres posible...

### Gloria.

La normal por combates, más 200 puntos por cumplir el encargo del Conde y el viaje.

### Mas cosas.

Imagínate la cantidad de cosas que pueden suceder en un viaje tan largo, si van con una mujer de la que se enamora todo el mundo, la cantidad de lugares que deben cruzar antes de volver a Sarum, y con ella virgen, claro, si no el conde Roberts y Sir Magloas ...



**Personajes invitados.****Sir Conath Blackmore.**

TAM: 17 Gloria: 5000  
 DES: 16 Movimiento: 3  
 FUE: 16 Daño: 6d6  
 CON: 16 Puntos de golpe: 33  
 APA: 11 Armadura: 14 + Escudo  
*Ataques:* Maza 22 (+1d6 al daño vs. oponentes con mallas),  
 Lanzón 20, Equitación 20, Espada 18, Lanza 15.  
*Rasgos:* Valiente 18, Suspícaz 16, Cruel 16, Enérgico 15.  
*Habilidades:* Las propias de un Caballero Famoso.  
*Pasiones:* Hospitalidad 18.

**Sir Voder.**

TAM: 15 Gloria: 2000  
 DES: 13 Movimiento: 3  
 FUE: 14 Daño: 5d6  
 CON: 15 Puntos de golpe: 30  
 APA: 14 Armadura: 12 + Escudo  
*Ataques:* Ballesta 21, Lanzón 15, Equitación 16, Espada 15.  
*Rasgos:* Cobarde 13, Vengativo 16, Arbitrario 15.  
*Habilidades:* Caballero Notable, Cazar 15.  
*Pasiones:* Amor a Si Mismo 16 (En la que se puede inspirar)

**Ballesteros.**

Movimiento: 3 Daño: 4d6  
 Armadura: 5 (Cuirbouilli)  
 Puntos de Golpe: 28  
*Ataques.* Ballesta 15 (Daño: 1d6 + 13 / 1/2 ronda / 200 yardas)  
 Espada corta 10, Equitación 10.  
*Rasgos.* Valiente 10, Perezoso 11  
*Habilidades.* Percepción 12, Caza 10.

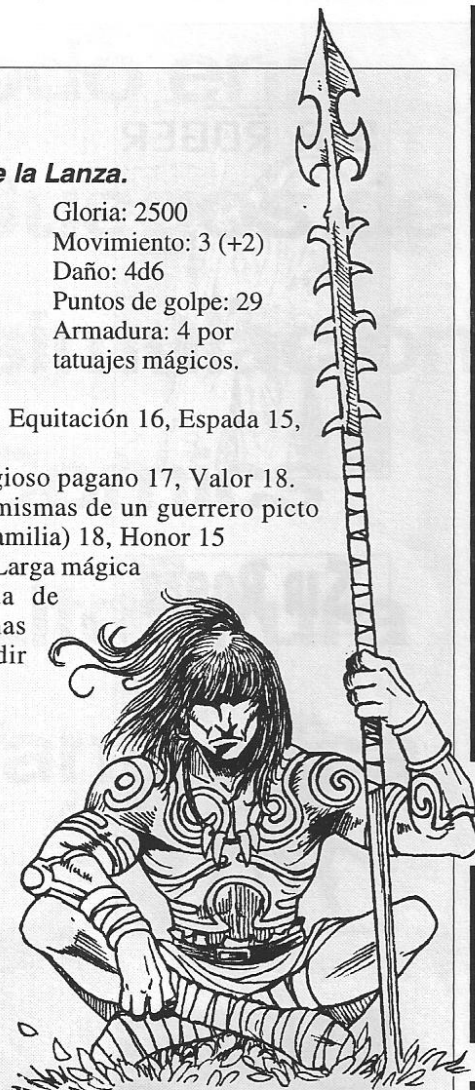
**Cian Brude, el de la Lanza.**

TAM: 9 Gloria: 2500  
 DES: 20 Movimiento: 3 (+2)  
 FUE: 15 Daño: 4d6  
 CON: 20 Puntos de golpe: 29  
 APA: 12 Armadura: 4 por  
 tatuajes mágicos.

*Ataques:* Lanza 21, Equitación 16, Espada 15,  
 Batalla 15.  
*Rasgos:* Bono religioso pagano 17, Valor 18.  
*Habilidades:* Las mismas de un guerrero picto  
*Pasiones:* Amor (familia) 18, Honor 15  
 \*Posee una Lanza Larga mágica  
 irrompible pintada de  
 azul cielo con runas  
 que le hace añadir  
 +1d6 al daño.

**Pictos.**

Usar *Guerreros  
 salvajes pictos*  
 (p.217, manual)



# MINAS TIRITH

## JUEGOS

TEMATICOS - WARGAMES - ROL  
 ORDENADOR - VIDEOCONSOLAS

Fermín Caballero 51 y entrada por Ginzo de Limia  
 frente a metro Herrera Oria (salida Fermín Caballero)

Tlf./Fax: 739 09 64

Autobuses 67, 83, 124, 133 y 134

Madrid