

P E N D R A G O N

Aventura del Ciervo blanco

Este es un módulo para Pendragon que pretender incidir en los aspectos más oníricos del universo artúrico. Convendría que el grupo contara, al menos, con un caballero caballeresco y con uno romántico. El director de juego debe poner el énfasis en la ambientación. Aunque el módulo puede ser bueno para jugarse suelto, los mejores resultados los ofrece si sirve de inicio para una campaña, ya que el castillo de la aventura puede ser tan sólo uno de los enclaves malditos de toda la región.

por Mar Calpena

Los personajes deben hallarse en los lindes de un bosque. En un momento dado, uno de ellos oirá unos sonidos extraños, semejantes a quejidos, pero más melódicos. Cuando los PJs se adentren (esperemos) en el bosque, verán un caminito que lo atraviesa y, a lo lejos, un castillo. Un ciervo blanco pasará corriendo por el camino, y hagan lo que hagan los PJs, no lo podrán alcanzar (de todas formas no lo perderán de vista, porque lo que el ciervo pretende en realidad es que lo sigan al castillo). Una vez lleguen allí verán que aunque el castillo no parece muy antiguo, está abandonado. El ciervo los conducirá sala por sala hasta una habitación. En el centro hay un caballero que parece dormido o inconsciente sobre una cama. A la cama hay atados tres caballos de fuego que impiden que nadie pueda acercarse (puntos de daño por un tubo a cualquier ingenuo que lo intente, más una buena quemadura). El ciervo hablará: "Yo soy Mariette, antigua señora de este castillo y sufro ahora esta forma animal por negarme a la alianza con Dios. Mi hermano, al que veis dormido en el lecho, y yo, heredamos este castillo siendo muy jóvenes. Fue esta inexperiencia la que nos llevó a la ambición y a la crueldad. Pero el clérigo que nos condenó a este suplicio nos advirtió de que llegaría un día, pasados siete años de estar en este estado en que podríamos liberarnos. Ahora ya no queda nada de nuestra antigua soberbia, y lo único que deseamos es que vuelvan nuestros antiguos vasallos y recobrar la forma humana. El clérigo dejó tres adivinanzas para nuestros salvadores. Ayudadnos, por favor..."

La primera adivinanza dice "La fruta dorada del jardín conseguirá quién el todo armonice con la diversidad". Mariette sugerirá mirar en el jardín del castillo, dónde ella no se puede aventurar porque según afirma "una luz le ciega". Si Mariette les acompaña, en los límites del jardín empezará a quejarse de la luz, que en realidad no es más que un leve brillo. Se trata de una manzana dorada que pende de un sauce llorón. Cualquiera que intente una tirada de trepar recibirá 4 puntos de daño por cortesía de las abejas que guardan la fruta. Entonces caerá en un ensueño triste (-12 al rasgo de enérgico)

donde oirá una extraña canción que suena un tanto estridente. Luego, despertará. La prueba consiste en componer y tocar un contrarritmo para la canción del enjambre (tiradillas para lucirse en esas habilidades que nadie quiere coger). No hay otra manera de acercarse a la fruta, ya que el humo no dispersa a las abejas de este tipo (son mágicas, oye).

El contrarritmo hará que las abejas tomen forma humana y bajen la fruta hasta los pies del PJ que estuviera tocando. Entonces se dispersarán. Cuando los PJs vuelva con la manzana de marras, Mariette les dirá la siguiente adivinanza: "La paciencia y el estudio son la llave que abre todas las puertas, incluso la del fondo del lago". Cerca del castillo hay un estanque. Por mucho que los personajes busquen, lo que es puertas, no van a encontrar ninguna.

Pero si pasan un día entero observando las superficie del lago (y una tirada de reconocer), verán una llave que asciende hasta la superficie con el último rayo del sol. Entonces el lago se hará mucho menos profundo y será posible alcanzar la llave a pie. Esperemos que los caballeros no vayan con cota porque esto solo durará unos treinta segundos antes de que todo vuelva a su estado normal. La llave está en realidad en el fondo del estanque y no se puede alcanzar buceando. Lo único que se puede hacer es tener paciencia y el caballo preparado para llegar a la llave (y si acaso, ponerle un flotador al bicho).

Llave en mano, los tres caballos dorados que guardan al señor del castillo se convertirán en tres caballeros del tipo "maquina de matar". En realidad, no están hay para atacar a los PJs. Al menos, no hasta que Mariette diga la tercera adivinanza: "Quién todo lo ofrezca, todo lo ganará. Quién la falsa vida pierda, la verdadera vida dará". Acto seguido, los caballeros guardianes exigirán un sacrificio a cambio de la vida del durmiente. Un torneo o lucha de cualquier tipo mostrará que son inmunes a las armas y que pueden, en cambio hacerle bastante pupa a cualquier PJ (¿o es que está Lancelot en tu grupo?). Administra aquí los puntos de daño de manera controlada, ya que los guardia-



nes sólo están haciendo una exhibición de fuerza. Cuando, al fin, algún PJ ofrezca su vida, exige tiradas de los rasgos de confiado, generoso y valiente (que uno no va ofreciéndose para que lo maten cada día...) Cuando las pase alguien y las enormes hachas de los guardianes vayan a cortar la cabeza, estos se convertirán en cenizas y el caballero durmiente volverá a la vida. Mariette se convertirá, además, en una dama bellísima. Los sirvientes y los muebles del castillo aparecerán de la nada.

Recompensas

30 puntos de gloria para cada uno que entienda las adivinanzas.

10 puntos por tirada de habilidad superada.

100 puntos por prueba superada (a repartir, si hace falta)

150 por ofrecerse a pasar la última prueba.

300 por ser quién pase la última prueba.

Consecuencias

1. Variante sentimental con happy end. Mariette y su hermano pueden ofrecerse como cónyuges para cualquiera de los jugadores/as. Son ricos y poderosos, así es que se trata de un buen partido.

2. Variante a lo paranoia. Mariette y su hermano han mentido y ahora que están libres van a perseguir a los PJs (quienes serán además perseguidos por el clérigo que les hechizó). ♦