

# Pendragon

## LA AVENTURA DEL TORNEO IMPRUDENTE

*By Migueljar*





# LA AVENTURA DEL TORNEO

## IMPRUDENTE

Esta aventura es una breve partida introductoria para el juego de rol de Pendragón, pensada para ser jugada tanto con la tercera edición publicada por JOC como con la edición 5.1, de próxima publicación en nuestro país. Pensada para ser jugada en una tarde o dos, plantea un escenario con varias alternativas, de manera que las acciones y decisiones de los personajes determinen radicalmente el final de la aventura. Al final del módulo se incluye un epílogo en el que se contarán las diferentes consecuencias de la partida según las decisiones tomadas, y las posibles continuaciones, de manera que el Torneo Imprudente sea utilizado como una partida introductoria para una campaña de mayor duración.

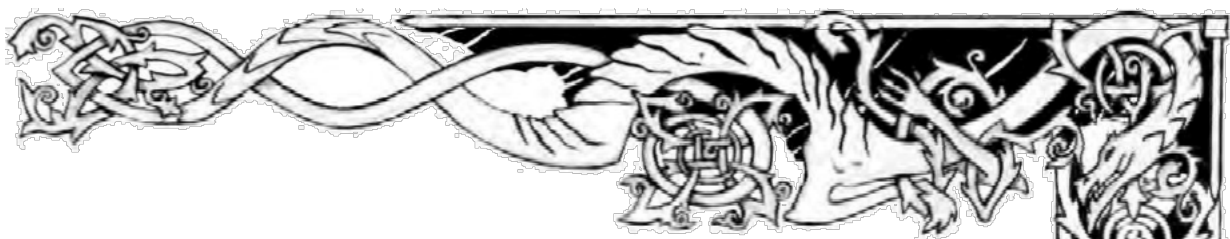
### Sinopsis

El grupo de jugadores ha sido invitado al condado de Warringshire, donde el viejo conde Ryons Bolton ha organizado un torneo en el peor momento posible, en una Britania acosada por los sajones y con un nuevo y pendenciero rey, Uther Pendragon. Como caballeros jóvenes en busca de fortuna y gloria, los jugadores se verán inmersos en multitud de situaciones típicamente caballerescas durante el torneo, pero un inesperado asesinato creará la suficiente confusión como para que unos avisados caballeros sean capaces de brillar por encima de las conspiraciones de una corte pequeña pero intrigante. El final de la aventura dependerá de los jugadores, pero quedará abierto para que los jugadores puedan hacer de Warringshire su hogar.

### Introducción

El Condado de Warringshire tiene una larga y tortuosa tradición de guerras intestinas. Parte de la provincia romana de Ordovices, durante la ocupación imperial cambió a menudo de manos a causa de la ferocidad que sus clanes ponían en combatir, no al invasor, sino a sus propios compatriotas. Pacificado a base de espada y oro al final de la ocupación romana, sirvió como base para el aprovisionamiento de las tropas que luchaban con los clanes celtas rebeldes del norte. Durante ese periodo, el clan de los Bold Ed Tanu controló cómodamente la comarca, primero bajo la espada y autoridad de Roma, más tarde bajo la lluvia de oro que los gobernadores les otorgaban para comprar su lealtad y sus milicias. Carum Bold Tanu (también llamado Carolum Bolton,





su nombre latino), último líder del clan bajo la ocupación romana, supo ver que el momento de debilidad de un Imperio en sus últimos días y en el año 410 se sumó a la rebelión contra el imperio.

La victoria tuvo un precio. Los clanes, una vez liberados de sus alianzas en contra de un enemigo común, se lanzaron a luchas intestinas como cinco siglos atrás. Durante la primera mitad del siglo V los Bolton lucharon a brazo partido contra sus vecinos en un tira y afloja que redujo la extensión de sus tierras a la mitad. Alrededor del 450 en el noroeste de Britannia ya había casi dos docenas de reyezuelos menores, entre los que se encontraba el reducido territorio de Ryons Bolton, autoproclamado rey de Warringshire.

El primer monarca de Warringshire fue amo y señor de un cochambroso torreón de madera y unas pocas hectáreas de tierra agreste que no era capaz de alimentar a más de tres docenas de labriegos. Pero una serie de inteligentes casamientos, mercenarios bien pagados y alianzas temporales aumentaron su extensión e influencia hasta el punto de que, a su temprana muerte en el año 441, rivalizaba con el reino vecino de Somerset. Su joven rey, Patrick de Somerset, viendo la creciente influencia de Warringshire, se decidió a eliminar la posible amenaza del pequeño reino comandando un grupo de soldados y mercenarios hasta las puertas de Coventown, la capital del reino de Bolton. Su sorpresa fue mayúscula cuando, al llegar, se encontró una fuerza militar que fácilmente podía rivalizar con la suya pero que, en lugar de estar listos para el ataque, se encontraban en formación de revista, al estilo de las viejas legiones romanas.

Ryons Bolton II, digno heredero de su padre, se presentó ante Ryons y le juró lealtad a cambio de que respetase el derecho sobre sus tierras y las tierras de sus antepasados. El rey Ryons comprendió que, en aquel día, le sería de más valía un poderoso vasallo que una victoria gloriosa pagada con mucha sangre, y allí mismo nombró a Ryons Bolton, de sobrenombre "El Prudente", Señor de Warringshire. Poco después, Ryons tomaría como ejemplo a su sirviente y se presentaría ante el Alto Rey Ambrosious Aurelianus para jurarle lealtad, cosa que este recompensaría con la creación del Ducado de Somerset.

La amistad entre Ryons Bolton y Patrick se extendió por los siguientes 25 años y durante ese periodo sirvieron lealmente al Alto Rey hasta la reciente muerte de Ryons. Su hijo Ulfius es el nuevo duque de Somerset y aunque el muchacho ha salido en inteligencia y maneras a su padre, al viejo Ryons le cuesta respetar a un muchacho que no es ni la sombra de su querido y difunto amigo.



## Antecedentes al Torneo, año 484

El anciano Conde de Warringshire, Lord Ryons Bolton II goza de una salud de hierro, un espíritu de fuego y una mente algo volátil. Su influencia fue extensa y poderosa, y nada sucedía en la comarca sin que él lo sepa. Sin embargo, durante los últimos años la edad ha empezado a hacer mella en él, y la preocupación por el destino de su herencia se ha apoderado de su corazón y espíritu, provocándole ideas extrañas. Lo cierto es que la mayoría de sus hijos no han tenido ni la presencia ni el aplomo suficiente como para mostrar rasgo alguno de liderazgo, algo que le ha ido decepcionado cada vez más con los años. Tenía la esperanza de que alguno de sus descendientes mostrase algún rasgo notable de ambición o de gestión de tierras que le permitiese elegir un digno sucesor, pero todo ha sido en vano. Él, el hijo menor que se ganó su puesto entre todos sus hermanos, se ha negado a reconocer a sus hijos como legítimos herederos de su título y tierras.

De este modo ha tomado una decisión que ya algunos tachan de locura. Durante la próxima primavera se celebrará un Torneo en Coventown y entregará la mitad del condado de Warringshire al mejor de los caballeros que participen. La otra mitad se repartirá entre sus descendientes varones que participen honrosamente en el torneo y de acuerdo a su resultado en él. No cabe duda que sus hijos piensan que está loco y ni su señor Ulfius, el Duque de Somerset, ha conseguido hacerle entrar en razón.

Fuera de Warringshire, en el sureste de la Isla de los Poderosos, Ambrosious Aurelianus, Alto Rey de Britania, acaba de morir envenenado mientras su hermano menor Uther, lucha con los pictos en el lejano norte. Siguiendo un presagio divino, Uther vuelve a toda prisa a Logres, toma el título de Pendragón y la corona, e intenta mantener el control sobre el reino más grande y extenso de las Islas, pero se encuentra que la lealtad de tres de sus más poderosos vasallos, los duques de Cornwall, Caercolun, y Lindsey, es poco más que testimonial. Afortunadamente el duque de Ulfius de Somerset aún es un leal servidor y le apoya incondicionalmente con todos sus recursos. Por contra, invasores sajones han tomado la costa sur de Britania, de manera que los problemas para el reino no acaban más que comenzar.



## Personajes

Ryons Bolton II. Conde de Warringshire, gran señor en otro tiempo, comienza a perder facultades mentales con la edad. Desprecia a sus hijos por pusilánimes y prefiere ceder sus tierras a un verdadero caballero antes que a su patética progeñe.

Elfrida Fritz-Bolton. Prima segunda de Ryons, esta muchacha de 20 años está casada recientemente en segundas nupcias con el conde, que la trata como un objeto a lucir. Menuda y poca cosa, no ha sabido ganarse el aprecio de sus hijastros, todos mayores que ella. Sin embargo, parece contar con el afecto de Eudes, el caballero que el duque Ulfius ha mandado para intentar parar el torneo.

Renard Bolton, “El cerdo”. Nadie osa llamarle por su apodo en público, pero le describe bien. Es un cuarentón obeso y dejado, con carisma para ganarse la gente pero incapaz de hacer nada de provecho, se sabe que ha dilapidado libras y libras en prostitutas, banquetes y vino. Odia abiertamente a su padre por la pantomima del torneo. Es un gran cazador con el arco y un peligroso oponente con una maza, pero sobre un caballo no tiene ninguna posibilidad.

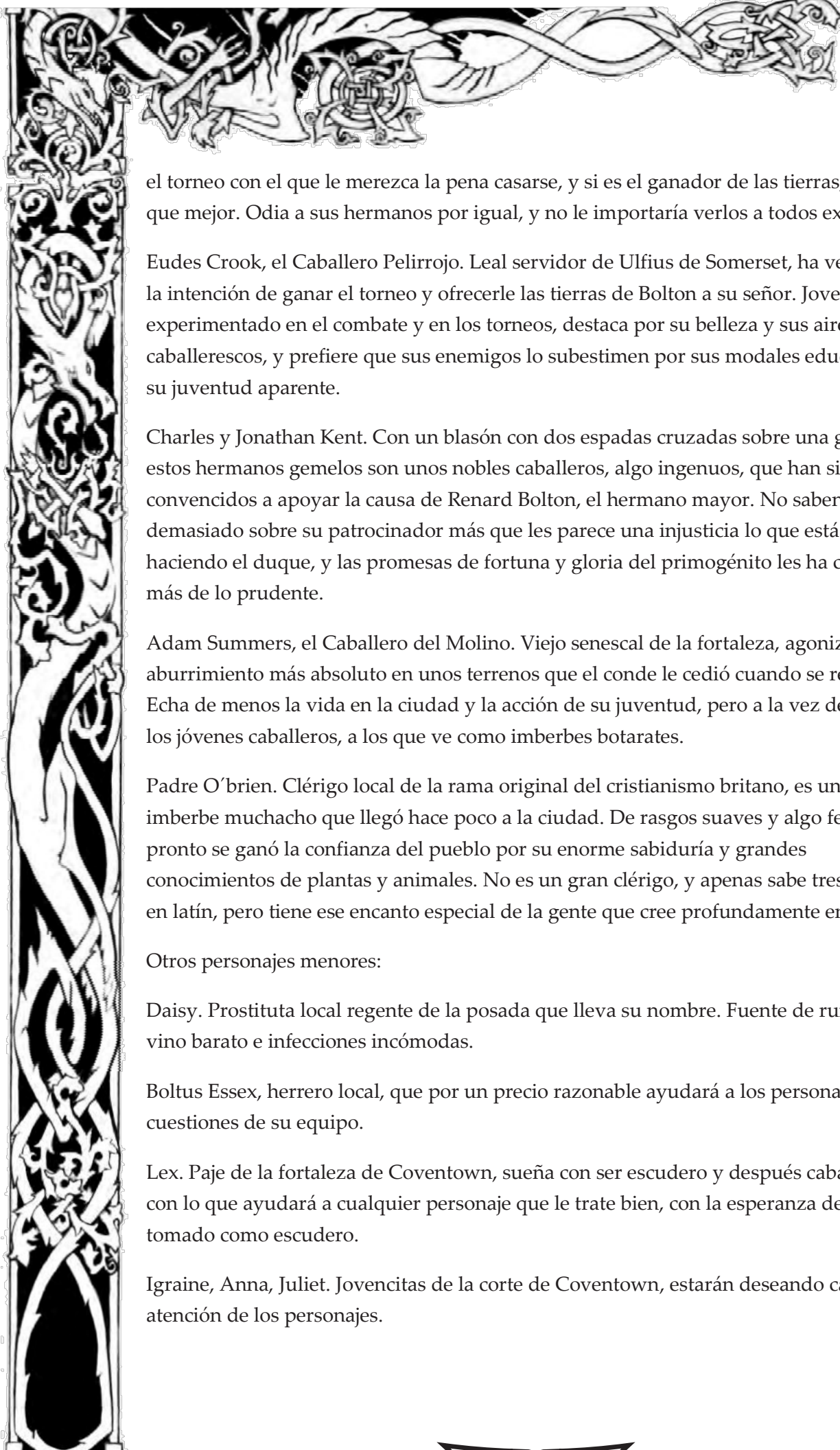
Alfred Bolton, más conocido como “el santurrón”, es el segundo hijo del conde. Más interesado en la iglesia y en pasar tiempo con O’Brien, el joven sacerdote de la ciudad, ignora a su padre y desprecia los vicios de sus hermanos. Casado con una rica heredera de la Provenza, su mujer cada vez pasa más tiempo en su tierra, molesta por ser ignorada por su marido. No tienen hijos.

Harold “Draco” Bolton. Es el más joven de la familia. Agresivo y pendenciero, carece de la inteligencia de su padre, el carisma de su hermano Renard o la moralidad de su hermano Alfred. Se sabe que ha matado a sirvientes y campesinos sólo por placer, y está deseando participar en el torneo nada más que para desfogar su enorme sed de sangre. Cualquier tipo de caballeridad le es ajena, y si no es demasiado evidente usará trampas para lograr sus objetivos. Era la mayor esperanza del conde y su mayor desilusión, cosa que a Harold le produce cierto placer. Exige que le apoden “Draco” por su yelmo en forma de dragón, pero a sus espaldas el vulgo le da nombres mucho más fuertes y menos épicos.

Costanza. Joven mujer de Harold, se casó por amor apenas con 16 atraída por sus aires pendencieros y su estilo agresivo. Cinco años después de la boda, tras un matrimonio lleno de lágrimas y golpes, y con un hijo al que ya maltrata su padre, y sólo espera que el destino o una espada afortunada acabe con su marido.

Theresa Bolton. Hija del conde, enviudó hace poco de un noble caballero que luchó junto con Uther contra los sajones. Aún joven y casadera, espera encontrar a alguien en





el torneo con el que le merezca la pena casarse, y si es el ganador de las tierras, mejor que mejor. Odia a sus hermanos por igual, y no le importaría verlos a todos exiliados.

Eudes Crook, el Caballero Pelirrojo. Leal servidor de Ulfius de Somerset, ha venido con la intención de ganar el torneo y ofrecerle las tierras de Bolton a su señor. Joven pero experimentado en el combate y en los torneos, destaca por su belleza y sus aires caballerescos, y prefiere que sus enemigos lo subestimen por sus modales educados y su juventud aparente.

Charles y Jonathan Kent. Con un blasón con dos espadas cruzadas sobre una granada, estos hermanos gemelos son unos nobles caballeros, algo ingenuos, que han sido convencidos a apoyar la causa de Renard Bolton, el hermano mayor. No saben demasiado sobre su patrocinador más que les parece una injusticia lo que está haciendo el duque, y las promesas de fortuna y gloria del primogénito les ha cegado más de lo prudente.

Adam Summers, el Caballero del Molino. Viejo senescal de la fortaleza, agoniza en el aburrimiento más absoluto en unos terrenos que el conde le cedió cuando se retiró. Echa de menos la vida en la ciudad y la acción de su juventud, pero a la vez desdeña a los jóvenes caballeros, a los que ve como imberbes botarates.

Padre O'Brien. Clérigo local de la rama original del cristianismo britano, es un joven e imberbe muchacho que llegó hace poco a la ciudad. De rasgos suaves y algo femeninos, pronto se ganó la confianza del pueblo por su enorme sabiduría y grandes conocimientos de plantas y animales. No es un gran clérigo, y apenas sabe tres frases en latín, pero tiene ese encanto especial de la gente que cree profundamente en su fe.

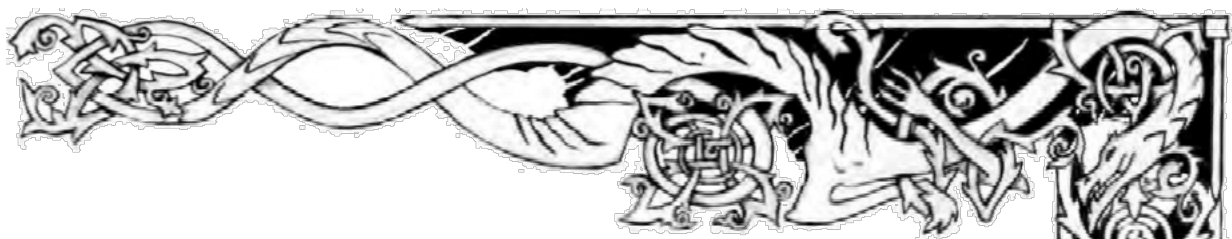
Otros personajes menores:

Daisy. Prostituta local regente de la posada que lleva su nombre. Fuente de rumores, vino barato e infecciones incómodas.

Boltus Essex, herrero local, que por un precio razonable ayudará a los personajes en cuestiones de su equipo.

Lex. Paje de la fortaleza de Coventown, sueña con ser escudero y después caballero, con lo que ayudará a cualquier personaje que le trate bien, con la esperanza de ser tomado como escudero.

Igraine, Anna, Juliet. Jovencitas de la corte de Coventown, estarán deseando captar la atención de los personajes.



## Llegada al Torneo

Los pj llegarán a Coventown, la capital del condado de Warringshire en pos del evento que ya se denomina como El Torneo Imprudente. Con toda Britania convulsionada por la muerte de Ambrosious, el turbulento carácter de Uther Pendragón, y la llegada de los sajones por el sur, todo ello hace que organizar un torneo sea visto por la mayoría de los nobles como un acto febril y tendencioso. El joven Duque Ulfius ha intentado meter en vereda al viejo, pero ha prestado la mayoría de sus hombres a Uther, con lo que es incapaz de llamar al orden al viejo loco. Ha mandado a uno de sus mejores hombres con la intención de presionar al viejo para que cancele el torneo o, por lo menos lograr poner a un servidor leal frente al condado.

### **Los caballeros de la granada**

Los personajes irán de camino al condado de Warringshire cuando, en una de las entradas a la ciudad se encontrarán un campamento con dos caballeros bajo el estandarte de dos espadas cruzadas sobre una granada. Los caballeros, Charles y Jonathan Kent afirmarán ser caballeros justadores con la promesa de no dejar pasar el puente a menos que reconozcan la maldad del amo y señor del condado. Les contará que el viejo conde está perdiendo la cabeza y perjudicando y que está reuniendo a un grupo de justos caballeros que se unan contra él. Les desafía a vencer a uno de ellos si quieren pasar el puente y demostrar, ante Dios Todopoderoso, que su causa no es justa. Pero si vence al campeón del grupo se quedarán con su pendón y él les deberá un favor que será cobrado en el futuro con respecto a su noble causa (Las estadísticas de los retadores están en la pág 22). Independientemente del resultado, los caballeros no querrán generar mala sangre entre los pj, serán educados pero firmes en su propósito, y tanto si ganan como si pierden no buscarán más que los jugadores se unan a su causa.

- Una tirada exitosa de Cortesía podría informar a los jugadores de toda la información de la introducción, así como de datos sobre los la familia del conde.
- Una tirada exitosa de Reconocer mostrará no menos de 4 pendones diferentes asomando una mochila de los caballeros.
- Una tirada exitosa de Percepción hará que los pj se den cuenta que los Kent tiene un gran número de pertrechos, tales como baules, cestas, comida abundante y mobiliario, que no podría ser transportados por sólo sus caballos. Alguien está pagando por todo esto.





## Entrada a Coventown

La ciudad bulle con la vida asociada a un torneo. Un centenar de casas, muchas de ellas de calidad rodean una enorme fortaleza de piedra, construida con esmero por los dos últimos señores del condado. Está hecha para durar y para resistir un asedio largo, con grandes estancias, pozos independientes y un pequeño foso que se encuentra en fase de ampliación. La ciudad cuenta con una pequeña empalizada de madera que está siendo sustituida progresivamente por piedra. En unas pocas décadas Coventown se convertirá en una poderosa capital.

Decenas de caballeros de diverso pelaje se codean con cientos de campesinos ociosos mientras otros tantos comerciantes, bardos o prostitutas venden su género a quien quiera o pueda comprar. Hay dos posadas en la ciudad, la respetable “La tinta y la Pluma”, y la más que cuestionable “Daisy’s”. Los participantes del torneo cuentan alojamiento libre en el salón central de la fortaleza, pero el pj que quiera gastarse unas monedas en la ciudad también podrá conseguir alojamiento (y una valiosa información local) en cualquier casa de aldeano.

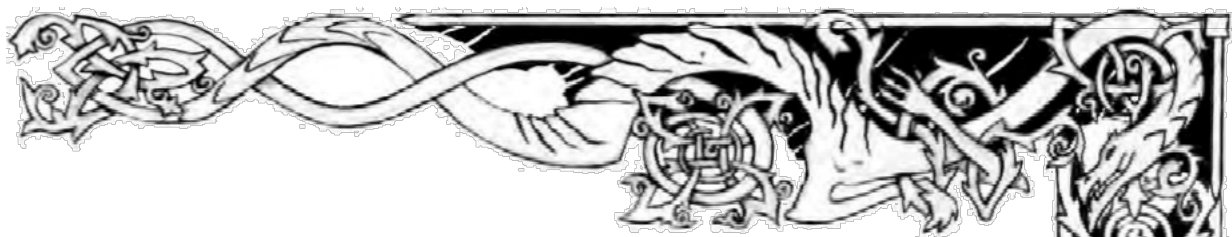
## Presentación del Torneo

La presentación se lleva a cabo a medio mañana en la plaza de Coventown. Dos docenas de caballeros y una multitud de ciudadanos se agolpan alrededor de una tarima, donde el anciano Lord Ryons Bolton II da un pequeño discurso sobre el honor, la lealtad, la propia valía y la necesidad de luchar por lo que se quiere en esta vida. Los caballeros lo vitorean pensando en el premio del torneo, pero los campesinos lo hacen embriagados por la fiesta, la bebida y la esperanza de ver a un buen número de nobles sangrar delante de ellos. Los caballeros van presentándose, diciendo su nombre, linaje, escudo y unas breves palabras. Una tirada de Expresión hará que los pj digan alguna frase que impresione a la concurrencia y hagan que se queden con su nombre. Una tirada de Reconocer podrá identificar a varios nobles locales y/ conocidos. Es llamativa para todo el mundo la ausencia de todos los hijos de Bolton.

### Nobles identificables:

- Eudes Crook, el Caballero Pelirrojo. Leal servidor del duque Ulfius de Somerset.
- August Drake. Guerrero norteño de oscuro linaje, reputado luchador con hachas.
- Adam Summers, el Caballero del Molino, antiguo senescal del conde, retirado.
- Lady Susan Dolan, viuda de McDougall y chismosa por excelencia de la zona.





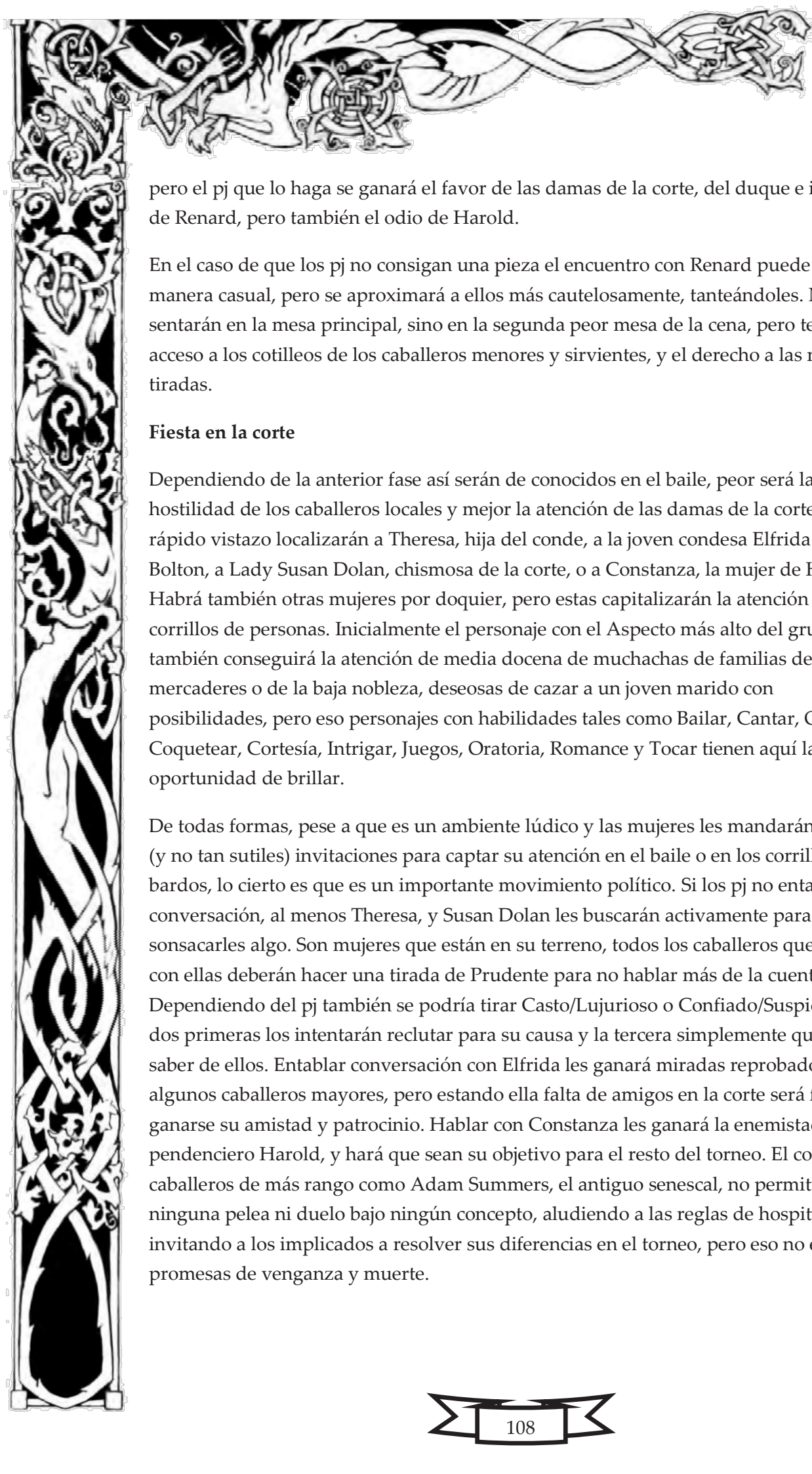
## Día de caza

Tras la presentación, el conde informa que es necesario reponer las despensas de la fortaleza, de manera que ha organizado un evento de casa. Divididos por grupos, los caballeros se dividirán en partidas, y tendrán hasta el atardecer para traer la mejor pieza. El grupo ganador podrá sentarse en la mesa del conde. Los pj se organizarán para la caza. Una tirada de Cortesía logrará que los campesinos locales les indiquen la mejor zona de caza de la región. Si lo consiguen tendrán un +5 las siguientes tiradas. Durante la caza podrán hacer 3 tiradas grupales a dificultad 18 de Caza o Cetrería contra la Evasión de la criatura. Cualquier resultado por exitoso les llevará a las siguientes presas:

- Lobo. Evasión 10 – Tam 20 – Des 7 – Daño 2d6– Arm 2 – Pg 18 – Herido grave 12
- Jabalí. Evasión 10 – Tam 20 – Des 15 – Daño 6d6– Arm 5 – Pg 45 – Herido grave 25
- Ciervo. Evasión 15 - Tam 20 – Des 25 – Daño 5d6 – Arm 4 – Pg 40 – Herido g 20

Si consiguen al menos una de las piezas se dará una situación curiosa. Cuando van a cobrarla encontrarán una flecha clavada fuertemente en el cuello del animal. Una tirada de heráldica informará a los pj que es la flecha de Renard, primogénito del conde. Si más tarde deciden contárselo les dirá que estuvo a punto de cazarla y entablará una amigable conversación con ellos. Depende de la actitud, el Narrador podría permitir tiradas de Honesto, Generoso o Prudente, lo que hará que Renard se muestre aún más favorable. Una buena tirada hará que suelte la lengua, afirmando que su padre está loco, y que “alguien” debería hacer algo por el bien del condado, ya que el duque de Somerset no parece interesado. En ese momento los interrumpirán y dejará así la conversación.

Conseguir una de las piezas les pondrá en la mesa principal, dos los pondrá al lado de la Condesa, tres los pondrá al lado del mismo Lord Bolton. Los dos primeros lugares les una gran oportunidad de ganarse el favor del conde, que gustosamente parloteará sobre los buenos viejos tiempos. Una buena interpretación de los pj les dará la oportunidad de tirar Intriga, Cortesía o Percepción les podrá informar del carácter general de los pñj, así como de que sólo Renard y Harold Bolton están en la fiesta. El primero parece muy intrigante, hablando constantemente con unos y con otros, ganando apoyos para “algo que prepara”. Harold, sin embargo, está con un grupo de caballeros y mercenarios pependencieros muy de su cuerda, montando jaleos, acosando a las damas y, en definitiva, siendo la molestia de la noche. Si el Narrador quiere tensar un poco las cosas, una tirada de Justo, Valiente e incluso Casto podría hacer que uno de los pj se levante a poner en su sitio a uno de los compinches de Harold. El conde no permitirá que la cosa vaya a más,



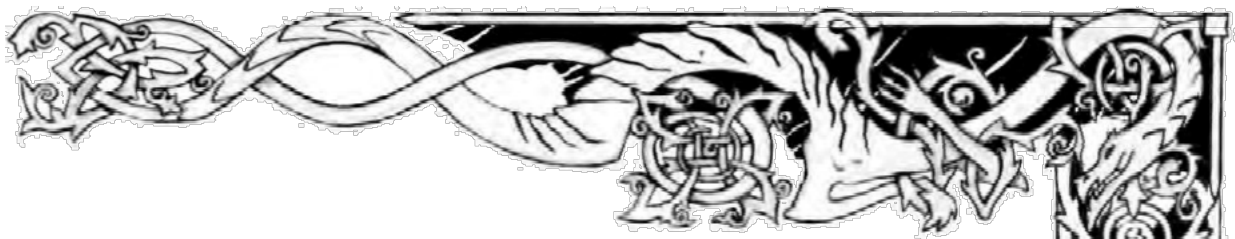
pero el pj que lo haga se ganará el favor de las damas de la corte, del duque e incluso de Renard, pero también el odio de Harold.

En el caso de que los pj no consigan una pieza el encuentro con Renard puede pasar de manera casual, pero se aproximará a ellos más cautelosamente, tanteándoles. No se sentarán en la mesa principal, sino en la segunda peor mesa de la cena, pero tendrán acceso a los cotilleos de los caballeros menores y sirvientes, y el derecho a las mismas tiradas.

### **Fiesta en la corte**

Dependiendo de la anterior fase así serán de conocidos en el baile, peor será la hostilidad de los caballeros locales y mejor la atención de las damas de la corte. Con un rápido vistazo localizarán a Theresa, hija del conde, a la joven condesa Elfrida Fritz-Bolton, a Lady Susan Dolan, chismosa de la corte, o a Constanza, la mujer de Harold. Habrá también otras mujeres por doquier, pero estas capitalizarán la atención y los corrillos de personas. Inicialmente el personaje con el Aspecto más alto del grupo también conseguirá la atención de media docena de muchachas de familias de mercaderes o de la baja nobleza, deseosas de cazar a un joven marido con posibilidades, pero eso personajes con habilidades tales como Bailar, Cantar, Oratoria, Coquetear, Cortesía, Intrigar, Juegos, Oratoria, Romance y Tocar tienen aquí la oportunidad de brillar.

De todas formas, pese a que es un ambiente lúdico y las mujeres les mandarán sutiles (y no tan sutiles) invitaciones para captar su atención en el baile o en los corrillos de los bardos, lo cierto es que es un importante movimiento político. Si los pj no entablan conversación, al menos Theresa, y Susan Dolan les buscarán activamente para sonsacarles algo. Son mujeres que están en su terreno, todos los caballeros que hablen con ellas deberán hacer una tirada de Prudente para no hablar más de la cuenta. Dependiendo del pj también se podría tirar Casto/Lujurioso o Confiado/Suspica. Las dos primeras los intentarán reclutar para su causa y la tercera simplemente querrá saber de ellos. Entablar conversación con Elfrida les ganará miradas reprobadoras de algunos caballeros mayores, pero estando ella falta de amigos en la corte será fácil ganarse su amistad y patrocinio. Hablar con Constanza les ganará la enemistad del pendenciero Harold, y hará que sean su objetivo para el resto del torneo. El conde y los caballeros de más rango como Adam Summers, el antiguo senescal, no permitirán ninguna pelea ni duelo bajo ningún concepto, aludiendo a las reglas de hospitalidad, e invitando a los implicados a resolver sus diferencias en el torneo, pero eso no evitará promesas de venganza y muerte.



La fiesta acabará a media noche, pero si el Narrador desea dar más oportunidades de interacción con los pñj se pueden entablar encuentros nocturnos y privados. Esto da especialmente juego con las mujeres y las consiguientes tiradas de Romance y Casto/Lujurioso. Los personajes que accedan a uno de estos encuentros se marcarán directamente Temerario, aquí ya no hay prudencia que valga.

## Comienza la competición

### Concurso de tiro

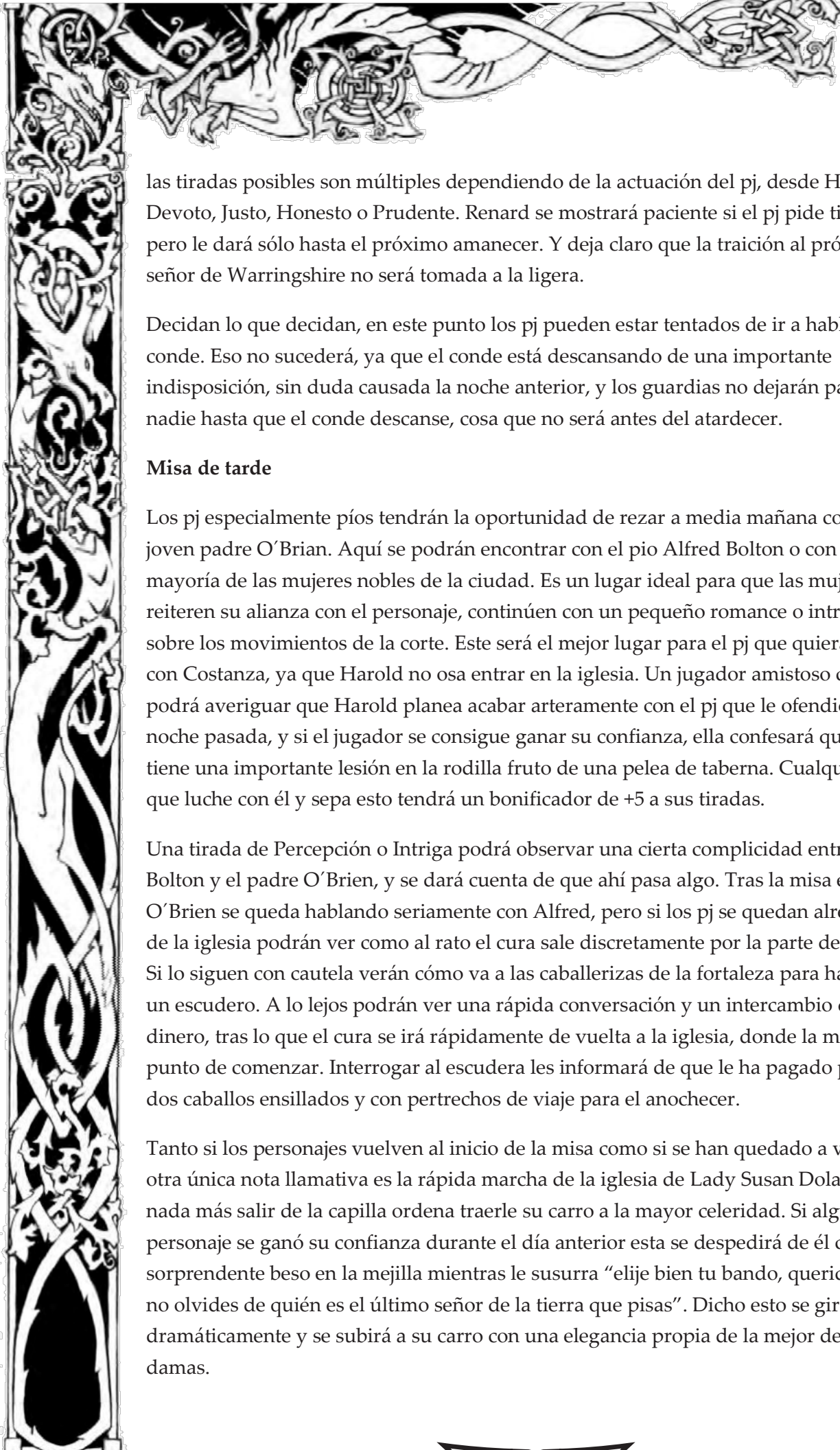
Tras una noche intensa los pj se levantan al amanecer. Tras un frugal desayuno se encaminan a las afueras de la ciudad. Un enorme terreno ha sido acotado para el concurso de tiro, rodeado por decenas de campesinos que, incluso a estas horas, ya empiezan a mostrar signos de embriaguez. Las rondas son rápidas, algunos caballeros incluso faltan a causa de los excesos nocturnos, y bastante antes del medio día el campeonato llega a la semifinal. El entrenamiento básico de caballero les permite a los pj llegar a esta ronda, pero cada uno de ellos competirá con un pñj, tales como Jules de la Isla de Man, Lorrin el Verde, August Drake el Vikingo o Lord Oswald Walsh III. Para ser justos, cualquier oponente que se enfrente a un pj tendrá su misma puntuación en Cazar, excepto Renard Bolton y Eudes Crook, que tendrán una puntuación en la habilidad de 15, recomendando al Narrador que sortee la posibilidad de a qué pj se enfrentarán.

El torneo consistirá en hacer una ronda de 5 tiradas, y pasará quien gane más de ellas. En caso de empate se repetirá la ronda. El ganador recibirá de manos de la condesa un arco de cedro del bosque de Camelot, un carcaj de las mejores flechas de Logres, un saco con dos libras y 50 puntos de gloria. El conde, que asiste al evento, parece cansado, malicioso y distraído, sin duda ha abusado del alcohol la noche anterior. Nada más acabar la competición se retira a sus aposentos.

Si alguno de los pj compite con Renard Bolton, este se mostrará amistoso y cordial. Tanto si gana como si pierde le acabará invitando a tomar una copa en su pabellón. Allí, tras una charla animada, se ofrecerá a contarle algo en confianza, pero sólo si jura secreto por su honor, por Cristo y por el reino. Tras aceptar le intentará reclutar para su causa, planea reunir a un grupo de caballeros para parar el torneo en el día de mañana. Dice contar con veinte leales, casi dos tercios de los asistentes, y planea tomar el control antes de que alguien le arrebatase lo que por derecho de sangre es suyo. Si él acepta (y extiende su invitación al resto de pj) les recompensará con un lugar en su corte. Aquí







las tiradas posibles son múltiples dependiendo de la actuación del pj, desde Honor, Devoto, Justo, Honesto o Prudente. Renard se mostrará paciente si el pj pide tiempo, pero le dará sólo hasta el próximo amanecer. Y deja claro que la traición al próximo señor de Warringshire no será tomada a la ligera.

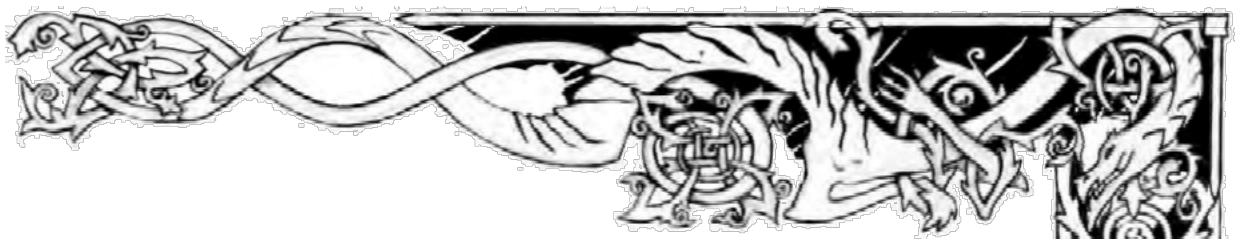
Decidan lo que decidan, en este punto los pj pueden estar tentados de ir a hablar con el conde. Eso no sucederá, ya que el conde está descansando de una importante indisposición, sin duda causada la noche anterior, y los guardias no dejarán pasar a nadie hasta que el conde descanse, cosa que no será antes del atardecer.

### **Misa de tarde**

Los pj especialmente píos tendrán la oportunidad de rezar a media mañana con el joven padre O'Brian. Aquí se podrán encontrar con el pio Alfred Bolton o con la mayoría de las mujeres nobles de la ciudad. Es un lugar ideal para que las mujeres reiteren su alianza con el personaje, continúen con un pequeño romance o intriguen sobre los movimientos de la corte. Este será el mejor lugar para el pj que quiera hablar con Costanza, ya que Harold no osa entrar en la iglesia. Un jugador amistoso con ella podrá averiguar que Harold planea acabar arteramente con el pj que le ofendió la noche pasada, y si el jugador se consigue ganar su confianza, ella confesará que Harold tiene una importante lesión en la rodilla fruto de una pelea de taberna. Cualquier pj que luche con él y sepa esto tendrá un bonificador de +5 a sus tiradas.

Una tirada de Percepción o Intriga podrá observar una cierta complicidad entre Alfred Bolton y el padre O'Brien, y se dará cuenta de que ahí pasa algo. Tras la misa el padre O'Brien se queda hablando seriamente con Alfred, pero si los pj se quedan alrededor de la iglesia podrán ver como al rato el cura sale discretamente por la parte de detrás. Si lo siguen con cautela verán cómo va a las caballerizas de la fortaleza para hablar con un escudero. A lo lejos podrán ver una rápida conversación y un intercambio de dinero, tras lo que el cura se irá rápidamente de vuelta a la iglesia, donde la misa está a punto de comenzar. Interrogar al escudero les informará de que le ha pagado por tener dos caballos ensillados y con pertrechos de viaje para el anochecer.

Tanto si los personajes vuelven al inicio de la misa como si se han quedado a verla, la otra única nota llamativa es la rápida marcha de la iglesia de Lady Susan Dolan, que nada más salir de la capilla ordena traerle su carro a la mayor celeridad. Si algún personaje se ganó su confianza durante el día anterior esta se despedirá de él con un sorprendente beso en la mejilla mientras le susurra "elije bien tu bando, querido, pero no olvides de quién es el último señor de la tierra que pisas". Dicho esto se girará dramáticamente y se subirá a su carro con una elegancia propia de la mejor de las damas.



En este momento los personajes pueden estar tentados de acudir a alguno de los caballeros de la ciudad para buscar respuestas. El maduro Adam Summers, el Caballero del Molino desdeñará a los personajes; es un hombre retirado que ve con desdén a los jóvenes, mostrando el típico orgullo y estrechez de miras de los nobles ingleses que acabaron conquistados por los sajones. El vikingo August Drake estará bebiendo sonoramente en Daisy's y aunque no hablará mucho, un pj avisado se dará cuenta de que los parroquianos susurrarán sobre la inesperada fortuna que el vikingo está derrochando en el día de hoy. Por otro lado Eudes Crook, el Caballero Pelirrojo y servidor del Duque Ulfius está desaparecido.

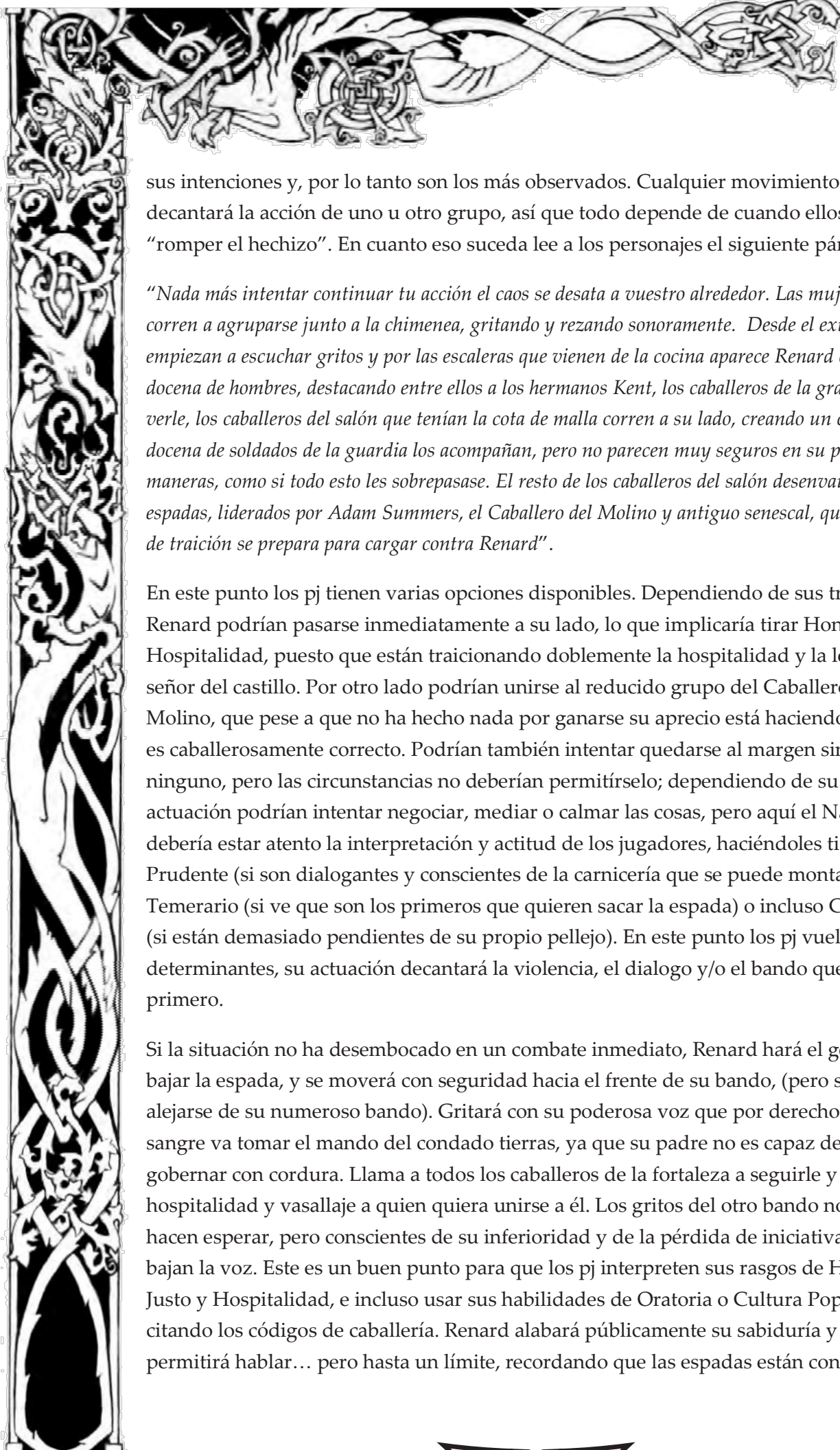
### Tarde de juegos

La tarde comienza agradablemente con juegos, cantos de bardos y bailes regionales. El conde Ryons sigue convaleciente, pero su mujer Elfrida asegura que estará recuperado para la prueba de bardos y juglares. Se espera que los pj acudan con sus mejores galas, y el Narrador debería hacer hincapié en que ir armado con algo más que la espada sería visto como algo grosero e insultante con el anfitrión. Los personajes con Hospitalidad alta deberían hacer una tirada, puesto que aunque el más torpe de los escuderos pueda suponer que algo va a pasar, ellos son caballeros, y sólo el más zafio de los patanes insultaría a Lord Bolton.

Una vez en el enorme salón, los personajes que quieran probar suerte entre los participantes amateur se llevarán unas sonoras risas y unas amistosas palmadas. Sin embargo, una tirada exitosa de Percepción les indicará que hay algo raro en el ambiente (si ya sospechan activamente el Narrador podría darles un +5). Alguno de los caballeros, pese a no llevar su armadura puesta, llevan la cota de malla bajo el tabardo; cualquier pregunta al respecto a cualquiera de ellos recibirá una queda respuesta acerca de que va a ir al campo de entrenamiento "tras la siguiente canción", y se giran a hablar con sus compañeros. En este momento los pj pueden tener la tentación de ir a por sus pertrechos, pero en cuanto intenten irse, tanto discreta como directamente, un grupo de muchachas les pararán, empujándoles al centro de la sala para que canten un relato de sus aventuras. Los pj pueden tirar Suspica en este momento; los que pasen la tirada se darán cuenta que alguna de las muchachas está demasiado nerviosa, mirando constantemente alrededor, como para ser todo esto sea movimiento espontáneo en pos del arte.

Esta escena se alargará tanto como los pj estén en el centro de la sala, tanto si cantan y bailan como si se deciden salir abruptamente de la situación. Para los distintos grupos implicados en los acontecimientos de este día ellos son los más ajenos, nadie se fía de





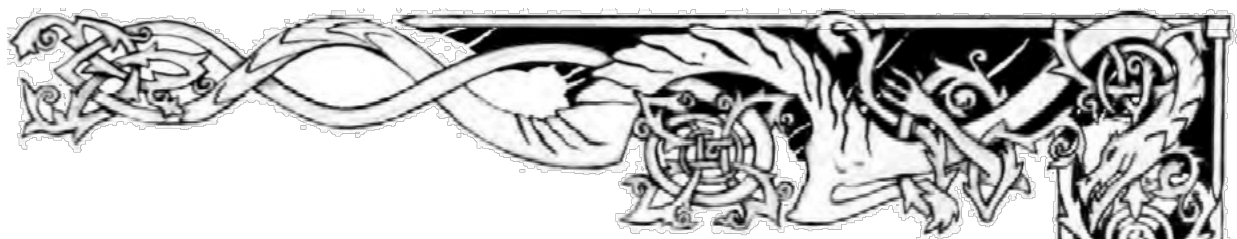
sus intenciones y, por lo tanto son los más observados. Cualquier movimiento decantará la acción de uno u otro grupo, así que todo depende de cuando ellos quieran “romper el hechizo”. En cuanto eso suceda lee a los personajes el siguiente párrafo:

*“Nada más intentar continuar tu acción el caos se desata a vuestro alrededor. Las mujeres corren a agruparse junto a la chimenea, gritando y rezando sonoramente. Desde el exterior se empiezan a escuchar gritos y por las escaleras que vienen de la cocina aparece Renard con media docena de hombres, destacando entre ellos a los hermanos Kent, los caballeros de la granada. Al verle, los caballeros del salón que tenían la cota de malla corren a su lado, creando un corro. Una docena de soldados de la guardia los acompañan, pero no parecen muy seguros en su posición y maneras, como si todo esto les sobrepasase. El resto de los caballeros del salón desenvaina las espadas, liderados por Adam Summers, el Caballero del Molino y antiguo senescal, que al grito de traición se prepara para cargar contra Renard”.*

En este punto los pj tienen varias opciones disponibles. Dependiendo de sus tratos con Renard podrían pasarse inmediatamente a su lado, lo que implicaría tirar Honor y Hospitalidad, puesto que están traicionando doblemente la hospitalidad y la lealtad al señor del castillo. Por otro lado podrían unirse al reducido grupo del Caballero del Molino, que pese a que no ha hecho nada por ganarse su aprecio está haciendo lo que es caballerosamente correcto. Podrían también intentar quedarse al margen sin unirse a ninguno, pero las circunstancias no deberían permitirselo; dependiendo de su actuación podrían intentar negociar, mediar o calmar las cosas, pero aquí el Narrador debería estar atento la interpretación y actitud de los jugadores, haciéndoles tirar por Prudente (si son dialogantes y conscientes de la carnicería que se puede montar), Temerario (si ve que son los primeros que quieren sacar la espada) o incluso Cobarde (si están demasiado pendientes de su propio pellejo). En este punto los pj vuelven a ser determinantes, su actuación decantará la violencia, el dialogo y/o el bando que actuará primero.

Si la situación no ha desembocado en un combate inmediato, Renard hará el gesto de bajar la espada, y se moverá con seguridad hacia el frente de su bando, (pero sin alejarse de su numeroso bando). Gritará con su poderosa voz que por derecho de sangre va tomar el mando del condado tierras, ya que su padre no es capaz de gobernar con cordura. Llama a todos los caballeros de la fortaleza a seguirle y ofrece hospitalidad y vasallaje a quien quiera unirse a él. Los gritos del otro bando no se hacen esperar, pero conscientes de su inferioridad y de la pérdida de iniciativa pronto bajan la voz. Este es un buen punto para que los pj interpreten sus rasgos de Honor, Justo y Hospitalidad, e incluso usar sus habilidades de Oratoria o Cultura Popular citando los códigos de caballería. Renard alabará públicamente su sabiduría y les permitirá hablar... pero hasta un límite, recordando que las espadas están con ellos.





Llegará un momento de tensión en el que dará el ultimátum final. “O conmigo o contra mí”. Justo cuando los pj van a hablar...

Un grito espeluznante se escucha desde la torre. Todo el mundo mira alrededor, asustado y confundido. Antes de que nadie pueda siquiera moverse, Elfrida Fritz-Bolton, la joven condesa, baja gritando y sollozando, arrancándose pelos de su dorada melena. “*Está muerto, mi señor, está muerto. ¡Envenenado! ¡Han envenenado a mi esposo!*”. Una rápida tirada de Percepción de los pj (con un bono de +5) les indicará que Renard está verdaderamente sorprendido, con su rostro lleno de confusión y casi balbuceando este giro inesperado a su plan. El Caballero del Molino se lanzará contra él al grito de “*¡Parricidio!*”, pero los pj tienen una buena oportunidad de interceptarlo o, de lo contrario, lo harán los hombres de Renard.



En este momento un sonido de trompetas llegará a lo lejos, sumándose al caos del momento. Harold, el pendenciero tercer hermano entrará con varios hombres por la puerta principal gritando en busca de Renard. “*¡Hermano! ¡El duque! ¡El duque viene hacia la ciudad! ¡Son una docena de caballeros y dos patrullas de soldados! ¿Qué hacemos?*”. Llegará nervioso y con la espada sacada y, de primeras, no comprenderá qué está sucediendo, aunque un rápido vistazo hacia los pj dejará traslucir un intenso odio que no podrá esperar desatar por mucho tiempo.

Este es un buen momento para que los pj tomen la iniciativa. Renard está en shock, las mujeres gritando desconsoladas, el Caballero del Molino retenido por la guardia. Si deciden subir a inspeccionar el cuerpo encontrarán al viejo caído en el frío suelo de piedra, con una espuma verde en la comisura de los labios. Una tirada de Primeros Auxilios identificará el veneno como arsénico, utilizado por boticarios locales para matar ratas. Una rápida inspección localizará una copa derramada junto a la cama, y una jarra de vino a medio terminar; parece que el conde ha estado bebiendo de esto durante todo el día. Una tirada de Percepción descubrirá unas astillas al lado de la enorme cama con dosel. Bajo ella encontrarán un trozo de madera que, supuestamente, debería cubrir un espacio oculto ahora vacío, del tamaño de un cofre mediano. Las huellas del suelo indican que ahí había algo pesado, y que fue retirado hace poco.

### Se acabaron los juegos

Al volver al salón los personajes se encuentran una situación altamente llamativa. En un lado de la sala se encuentran Renard y Harold y la docena de hombres de su bando. Al otro lado está Eudes Crook, el Caballero Pelirrojo, servidor del Ulfius de Somerset, junto con una docena de caballeros bien pertrechados del duque. Entre medias está el Caballero del Molino, sostenido a duras penas por su escudero. Parece que la edad y la





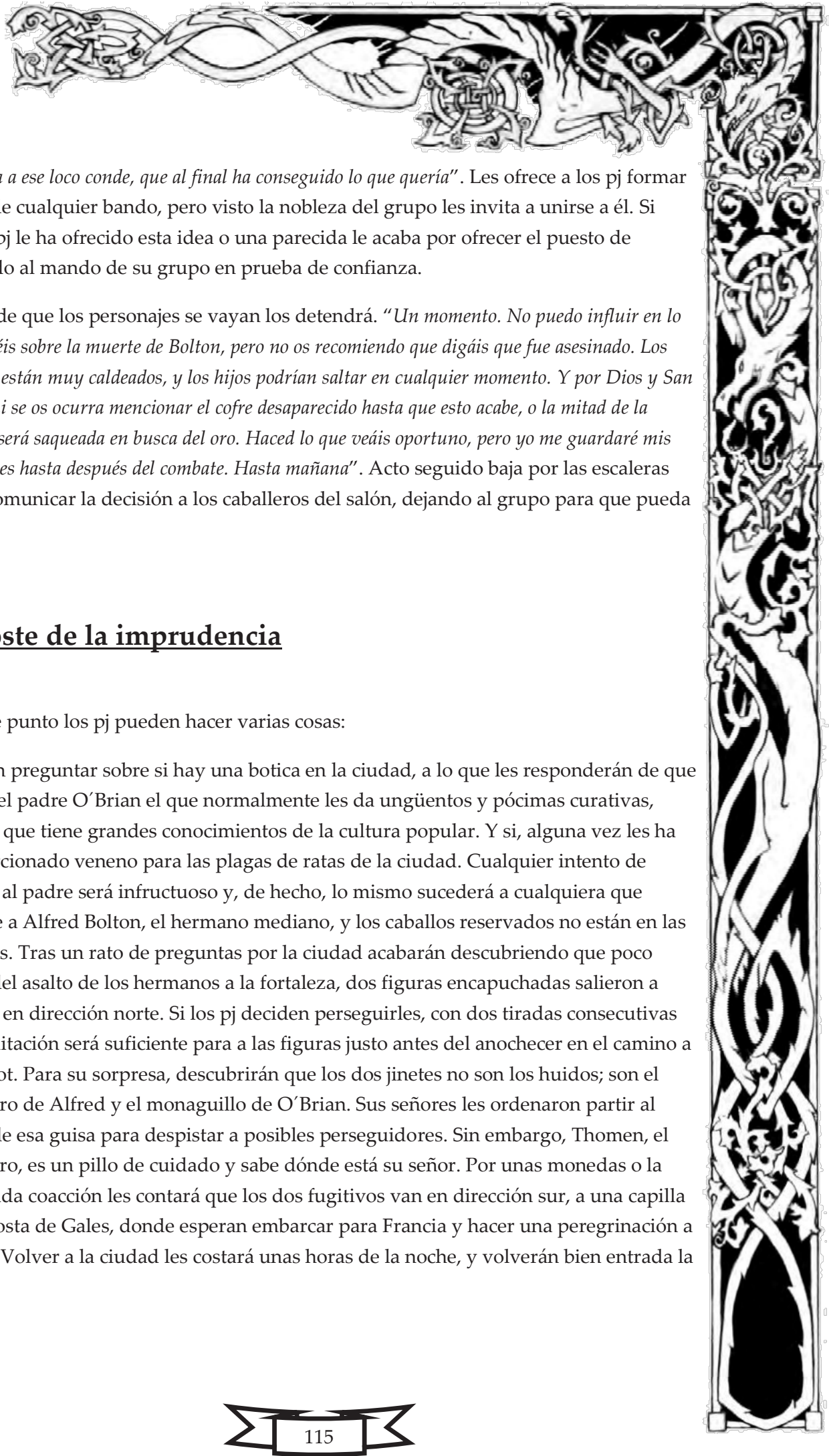
emoción le han dado un golpe al anciano caballero más duramente que ninguna espada en su vida. Todos gritan y amenazan, a punto de saltar, pero ya sea la prudencia, que muchos no están bien equipados, la cantidad de mujeres en la sala o que, simplemente, nadie tiene muy claro que está pasando, todo esto hace que la cosa no pase a más. Por ahora.

En cuanto los personajes aparecen Eudes toma la iniciativa. Grita que se acabó el sinsentido de este torneo. *“El duque está harto de la locura del conde. El rey Uther no puede permitir que sus mejores caballeros estén perdiendo el tiempo en torneos frívolos mientras los sajones atacan el sur, y que esto debe acabar aquí y ahora. El condado queda bajo mi autoridad, y en su nombre tomaré las decisiones como si él mismo estuviese aquí. Si algo le ha sucedido al conde con más razón. Sus hijos permanecerán aquí hasta que averigüe qué ha pasado”*.

Renard y Harold parecen a punto de atacar, pero el resto de sus hombres ya están bajando las armas, y deciden esperar a que el viento vuelva a soplar en su favor. Eudes, que ha visto cómo los pj bajaban de la habitación, llama al grupo y les pide que le acompañen arriba, y que les expliquen lo que han visto. Un vistazo rápido tras de sí delatará la mirada de odio de Harold; sólo la presencia de Eudes ha impedido que salte a por ellos.

Tras explicarle lo que han encontrado en la habitación mientras inspecciona la escena, Eudes se queda en silencio unos segundos, y pronuncia unas palabras que desmienten la afable apariencia del joven caballero. *“Señores, lo que aquí ha pasado es una tragedia. Este torneo era una locura del principio a fin, y la muerte del conde no ha mejorado la situación, puesto que puedo poner en el asiento de la fortaleza a un borracho conspirador, a un pendenciero desquiciado o, en el mejor de los casos a uno que además será un parricida. Investigar esto escapa a mis posibilidades, y mañana mismo los refuerzos del duque deben de partir de vuelta al frente, lo que me dejará con menos de cinco caballeros. Necesito una solución definitiva a este asunto antes del amanecer”*.

Los pj pueden aportar distintas ideas y soluciones, Eudes estará receptivo, pero al final rechazará las más lógicas. Renard y Harold se negarán a participar en una justa, puesto que son malos montando a caballo y para eso no habrían montado todo su plan. Tampoco aceptarán la mediación del duque a largo plazo, porque este no puede asignar caballeros para garantizar que si son desterrados cumplan su palabra. Y en el improbable caso de que aceptarán una investigación sobre la muerte de su padre esta duraría unos días, lo suficiente para que asienten su poder en la zona. Meditará sus posibilidades y tomará una decisión. *“Esto es lo que he decidido. Mañana al amanecer se hará una batalla campal, al estilo de los torneos. No tenemos tiempo de duelo de lanzas. Doce caballeros contra doce caballeros, los Bolton contra mis hombres, el bando vencedor será el que decida el señor de estas tierras. Que la justicia de Dios ponga a todos en su sitio.... Y que*



*maldiga a ese loco conde, que al final ha conseguido lo que quería". Les ofrece a los pj formar parte de cualquier bando, pero visto la nobleza del grupo les invita a unirse a él. Si algún pj le ha ofrecido esta idea o una parecida le acaba por ofrecer el puesto de segundo al mando de su grupo en prueba de confianza.*

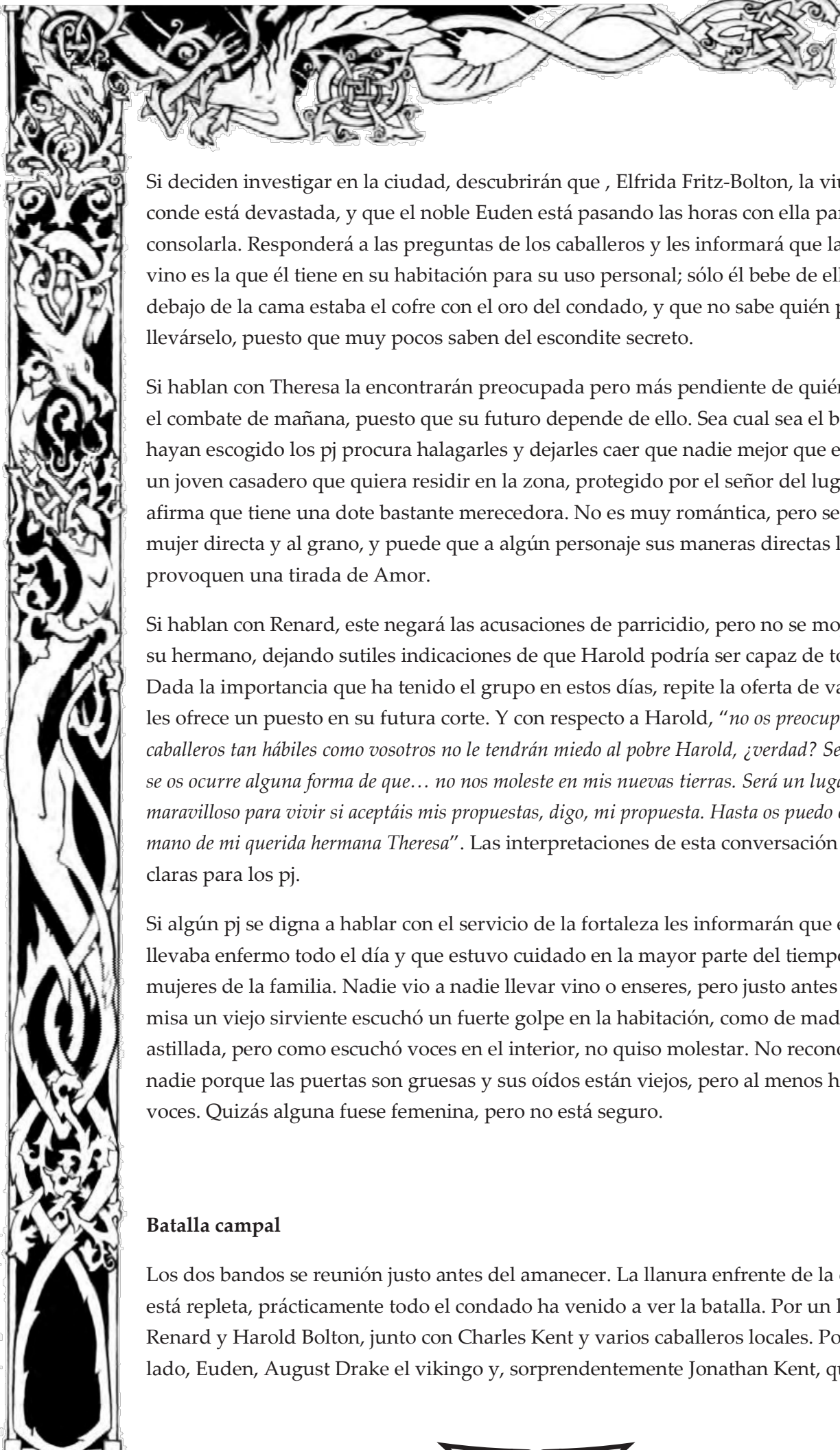
*Antes de que los personajes se vayan los detendrá. "Un momento. No puedo influir en lo que diréis sobre la muerte de Bolton, pero no os recomiendo que digáis que fue asesinado. Los ánimos están muy caldeados, y los hijos podrían saltar en cualquier momento. Y por Dios y San Jorge, ni se os ocurra mencionar el cofre desaparecido hasta que esto acabe, o la mitad de la ciudad será saqueada en busca del oro. Haced lo que veáis oportuno, pero yo me guardaré mis opiniones hasta después del combate. Hasta mañana". Acto seguido baja por las escaleras para comunicar la decisión a los caballeros del salón, dejando al grupo para que pueda hablar.*

## **El coste de la imprudencia**

En este punto los pj pueden hacer varias cosas:

Pueden preguntar sobre si hay una botica en la ciudad, a lo que les responderán de que no. Es el padre O'Brian el que normalmente les da ungüentos y pócimas curativas, puesto que tiene grandes conocimientos de la cultura popular. Y si, alguna vez les ha proporcionado veneno para las plagas de ratas de la ciudad. Cualquier intento de buscar al padre será infructuoso y, de hecho, lo mismo sucederá a cualquiera que busque a Alfred Bolton, el hermano mediano, y los caballos reservados no están en las cuadras. Tras un rato de preguntas por la ciudad acabarán descubriendo que poco antes del asalto de los hermanos a la fortaleza, dos figuras encapuchadas salieron a galope en dirección norte. Si los pj deciden perseguirles, con dos tiradas consecutivas de Equitación será suficiente para a las figuras justo antes del anochecer en el camino a Camelot. Para su sorpresa, descubrirán que los dos jinetes no son los huidos; son el escudero de Alfred y el monaguillo de O'Brian. Sus señores les ordenaron partir al norte de esa guisa para despistar a posibles perseguidores. Sin embargo, Thomen, el escudero, es un pillo de cuidado y sabe dónde está su señor. Por unas monedas o la adecuada coacción les contará que los dos fugitivos van en dirección sur, a una capilla en la costa de Gales, donde esperan embarcar para Francia y hacer una peregrinación a Roma. Volver a la ciudad les costará unas horas de la noche, y volverán bien entrada la noche.





Si deciden investigar en la ciudad, descubrirán que , Elfrida Fritz-Bolton, la viuda del conde está devastada, y que el noble Euden está pasando las horas con ella para consolarla. Responderá a las preguntas de los caballeros y les informará que la jarra de vino es la que él tiene en su habitación para su uso personal; sólo él bebe de ella. Y que debajo de la cama estaba el cofre con el oro del condado, y que no sabe quién pudo llevárselo, puesto que muy pocos saben del escondite secreto.

Si hablan con Theresa la encontrarán preocupada pero más pendiente de quién ganará el combate de mañana, puesto que su futuro depende de ello. Sea cual sea el bando que hayan escogido los pj procura halagarles y dejarles caer que nadie mejor que ella para un joven casadero que quiera residir en la zona, protegido por el señor del lugar. Hasta afirma que tiene una dote bastante merecedora. No es muy romántica, pero se ve una mujer directa y al grano, y puede que a algún personaje sus maneras directas le provoquen una tirada de Amor.

Si hablan con Renard, este negará las acusaciones de parricidio, pero no se mojará por su hermano, dejando sutiles indicaciones de que Harold podría ser capaz de todo. Dada la importancia que ha tenido el grupo en estos días, repite la oferta de vasallaje y les ofrece un puesto en su futura corte. Y con respecto a Harold, *“no os preocupéis, unos caballeros tan hábiles como vosotros no le tendrán miedo al pobre Harold, ¿verdad? Seguro que se os ocurre alguna forma de que... no nos moleste en mis nuevas tierras. Será un lugar maravilloso para vivir si aceptáis mis propuestas, digo, mi propuesta. Hasta os puedo ofrecer la mano de mi querida hermana Theresa”*. Las interpretaciones de esta conversación son claras para los pj.

Si algún pj se digna a hablar con el servicio de la fortaleza les informarán que el conde llevaba enfermo todo el día y que estuvo cuidado en la mayor parte del tiempo por las mujeres de la familia. Nadie vio a nadie llevar vino o enseres, pero justo antes de la misa un viejo sirviente escuchó un fuerte golpe en la habitación, como de madera astillada, pero como escuchó voces en el interior, no quiso molestar. No reconoció a nadie porque las puertas son gruesas y sus oídos están viejos, pero al menos había dos voces. Quizás alguna fuese femenina, pero no está seguro.

### **Batalla campal**

Los dos bandos se reunión justo antes del amanecer. La llanura enfrente de la ciudad está repleta, prácticamente todo el condado ha venido a ver la batalla. Por un lado, Renard y Harold Bolton, junto con Charles Kent y varios caballeros locales. Por el otro lado, Euden, August Drake el vikingo y, sorprendentemente Jonathan Kent, que parece



haber cambiado de bando y ahora combatirá contra su hermano. El caballero del Molino, por ser el antiguo senescal de la ciudad y uno de los caballeros más viejos del lugar actúa como maestro de ceremonias y juez del combate. Todos los caballeros se arrodillan para implorar justicia ante sus dioses mientras el senescal dicta las normas con una voz vieja pero cargada de energía: *“Se declara que el combate será sin cuartel hasta que sólo quede un luchador en pie. Caer al suelo o arrojar la espada para rendirse se considerará honorable y honroso, puesto que no es una lucha a muerte. Rematar a los heridos será motivo de juicio sumario y muerte aquí mismo a mano de los caballeros de la ciudad. Dios tenga piedad de vosotros.”*

Los personajes, después de elegir bando, se disponen a la pelea, que comienza con el sonido de una trompeta. Durante el combate lo más caballeroso sería que cada jugador se enfrentase contra un pnj únicamente, y determinar el resultado de la pelea de acuerdo a su resultado. Euden y Renard lucharán exclusivamente el uno con el otro y deberían ser los últimos en caer; si los pj han derrotado a la mayoría de sus oponentes entonces su bando ganará; si han perdido sus combates entonces sus enemigos consiguen vencer al resto de los oponentes. Puede que haya habido muertes accidentales, pero a menos que haya habido un descarado intento de rematar a un combatiente caído el juez no dictaminará sentencia en contra del luchador, aunque será sonoramente abuchado.

Tras el combate se dará unos minutos de descanso para que los quirurgos revisen las heridas más graves de los luchadores. Si Renard ha ganado se proclama inmediatamente conde de Warringshire, pero en un acto de clemencia, buen ganar y respeto a los hombres de su señor invita a Euden y a su grupo a pasar los próximos días en sus tierras. Este lo agradecerá, pero al día siguiente partirá a luchar contra los sajones. Si Euden gana ordenará arresto domiciliario sobre los hermanos Bolton hasta que se aclare la muerte del anciano.

Suceda lo que suceda, el pueblo estalla en vítores; sabe que la victoria siempre conlleva fiestas y, en realidad, no importa quien gobierne sus tierras mientras tengan pan en la mesa, una cerveza a la semana y un techo en el que cobijarse.



## Epilogo

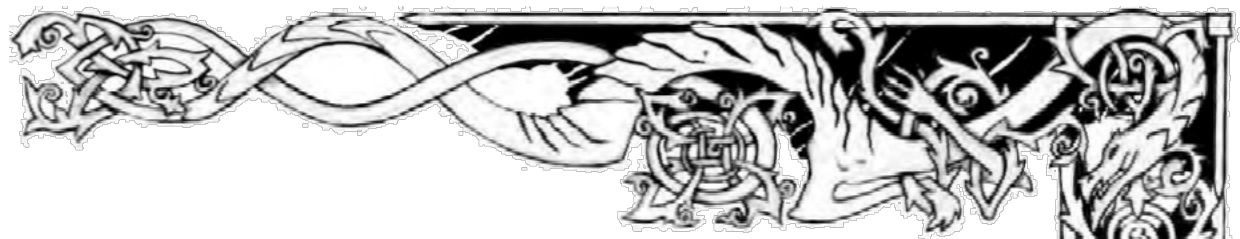
Hay numerosas consecuencias de esta partida introductoria, contando que los personajes sobrevivan al combate final. No importa el bando ganador, si han estado en él se les ofrece un puesto en la ciudad como caballeros y un futuro prometedor para la corte, algo que supone una gran base de operaciones para una campaña futura. Esta es una partida corta pero ofrece multitud de semillas para siguientes aventuras dentro del condado de Warringshire.

Si el bando de Renard y Harold gana la situación dependerá de si el segundo ha sobrevivido al combate, y la actitud de los personajes al respecto. Si Harold murió, obviamente la situación es más cómoda para los jugadores; este caballero brabucón y pendenciero no era apreciado por nadie, incluido su hermano, que lo veía como un futuro obstáculo a su mandato. Los personajes le han hecho un favor y no le importa agradecérselo, algo que además le hace quedar como magnánimo. Hasta ofrece la mano de la viuda a uno de ellos, matando dos pájaros de un tiro y ofreciendo a un personaje una gran oportunidad de desarrollo futuro. Si Harold sobrevivió, éste no osará desafiar a su hermano luchando con los personajes directamente, pero más pronto que tarde causará un enfrentamiento con ellos, y en unas circunstancias en las que tenga las de ganar.

Si el bando de Euden gana, el caballero pelirrojo toma posesión del condado hasta que el mismo duque viene en persona a otorgarle el título y las tierras. Al poco tiempo acabará casándose con la viuda, una jugada que terminará por asentar su legitimidad en la zona. Este condado se convertirá en una de las zonas próxima a los combates con los sajones, ofreciendo múltiples aventuras a los personajes si aceptan quedarse. Siendo magnánimo, concede a Renard y a Harold una pequeña granja donde retirarse e intentar medrar de nuevo. Que esté cerca de la frontera con los territorios sajones es una mera casualidad que horroriza al acomodado Renard y emociona al pendenciero Harold. Es una buena semilla de campaña, puesto que podrían volver dentro de algunos años a buscar venganza contra Euden y los personajes.

Curiosamente, pocas personas hacen indagaciones por la muerte del anciano conde y, a menos que los personajes hablen con alguien, poca gente fuera de los pnj mencionados sabrá sobre este asunto. Ha resultado terriblemente conveniente la muerte del viejo, y sea quien sea quien mande en el condado no quieren remover más el tema. Con respecto al oro sucede algo parecido; todo el mundo asumía que los costes de organización del torneo debieron vaciar las arcas, pero algo tuvo que quedar merecedor del robo. Sin embargo, los sajones pronto comienzan a extenderse por la zona, y es son el trigo y el centeno lo que se convierte en la moneda necesaria para sobrevivir, no el oro y las joyas.



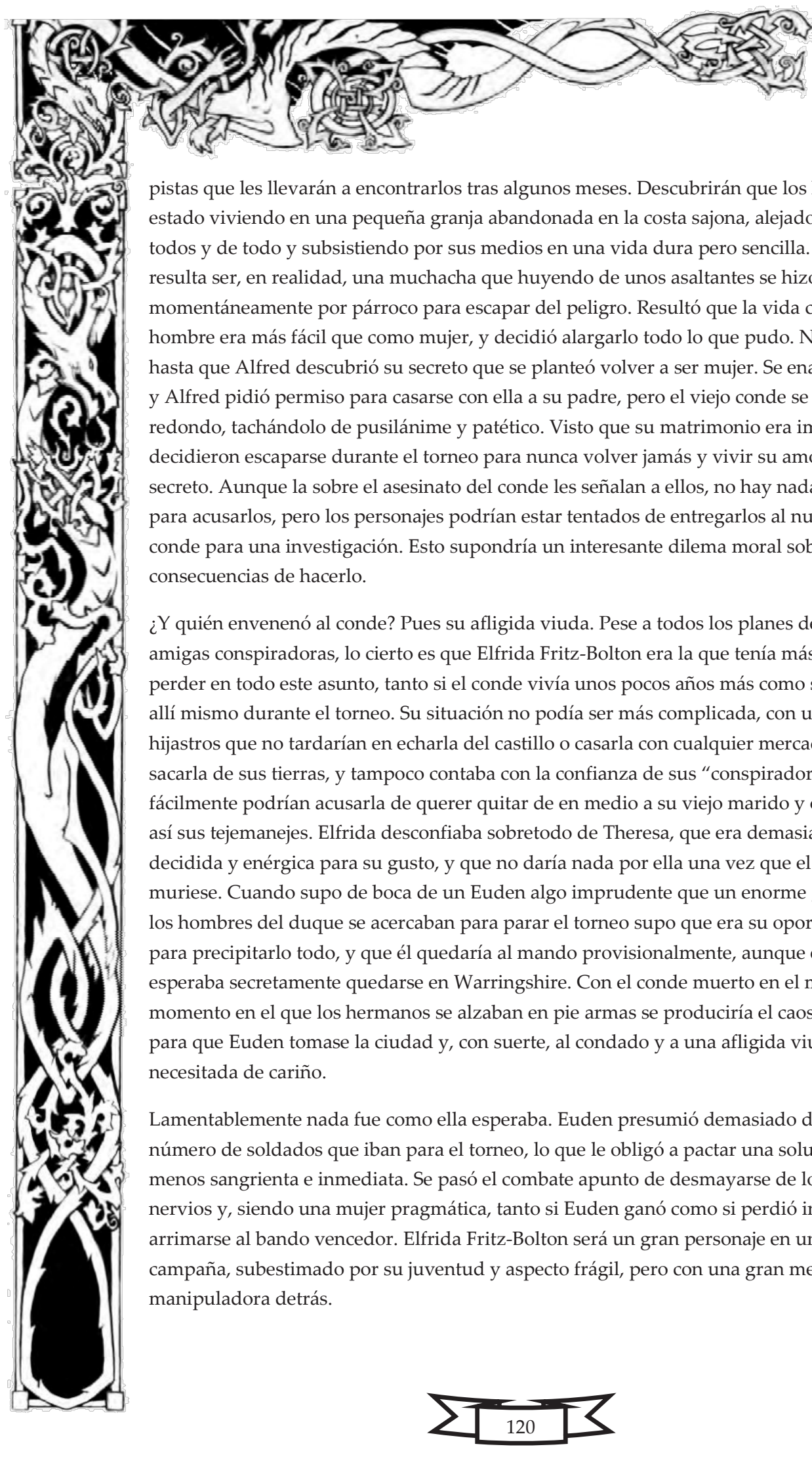


Hablando de oro, Theresa Bolton pide permiso para quedarse en la corte de Euden como noble y regentar unas pequeñas tierras que acaba comprando al conde con la intención de mejorar su dote y conseguir cierta independencia. Las tierras, por otro lado, son ofrecidas por Euden a un precio ridículamente bajo, sospechándose una intervención favorable de la condesa. Con el tiempo no cesará en intentar seducir a uno de los personajes, probablemente al que tenga menos riquezas; es una mujer pragmática, y sabe a qué tipo de caballero puede enganchar. Directa y algo mandona, no será una mala esposa, y un poco de romance con ella puede convertirla en un personaje interesante en una campaña.

Sólo y únicamente un personaje se casa con Theresa o con alguna de las nobles de alta alcurnia del condado acabará averiguando la verdad sobre el oro. Durante los últimos años han sido las mujeres de la corte las que han gobernado las tierras; el conde cada vez más enfermo y los botarates de sus hijos estaban llevando el condado a la ruina. Theresa, Elfrida Fritz-Bolton y Lady Susan Dolan habían llevado secretamente las cuentas, controlando discretamente pero eficientemente las tierras mediante encanto, seducción y bastante inteligencia. El Torneo Imprudente destrozó todos sus planes y, sabiendo que en manos de Renard no podrían durar ni dos inviernos, urdieron un plan. La noche antes del torneo ahogaría al anciano en su propia cama y dejarían pruebas de que los dos hermanos mayores habían hecho una conspiración. Esto dejaría el condado en manos del tercer hermano, el beato de Alfred, altamente manipulable y con nulo interés por el gobierno.

Todo esto se fue al traste por tres eventos inesperados. En primer lugar, descubrieron que Renard preparaba una revuelta, haciendo que el plan de envenenar al conde no fuese muy coherente. En segundo lugar se encontraron con que alguien había matado al conde antes que ellas. Y, en tercer lugar, descubrieron que sospechosamente pocos minutos después del asesinato Alfred había escapado de la ciudad con destino desconocido. Viendo que la situación escapaba de sus manos, decidieron robar el dinero del cofre por si necesitaban huir y, además, retomar el papel de compungidos floreros que lloran, gritan y son ignorados a la menor oportunidad mientras re-evaluaban la situación. Este grupo de mujeres tendrá un gran potencial de conspiraciones y amoríos imposibles para una campaña, y un personaje casado o enamorado de alguna de ellas podría dar gran juego.

Por último, hay que mencionar al fugado Alfred Bolton y al padre O'Brien. Los hermanos Bolton parecen no echar de menos a su hermano, al que de por sí no apreciaban. Sospechan, al igual que la mayoría, de que fue él quien mató a su padre, y dependiendo de si ganaron o no el combate así de aprecio le tendrán. En todo caso nadie parece hacer una búsqueda activa de estos dos hombres; sin embargo, si los personajes lo intentan podrán descubrir con el tiempo y con algo de suerte algunas



pistas que les llevarán a encontrarlos tras algunos meses. Descubrirán que los han estado viviendo en una pequeña granja abandonada en la costa sajona, alejados de todos y de todo y subsistiendo por sus medios en una vida dura pero sencilla. O'Brien resulta ser, en realidad, una muchacha que huyendo de unos asaltantes se hizo pasar momentáneamente por párroco para escapar del peligro. Resultó que la vida como hombre era más fácil que como mujer, y decidió alargarlo todo lo que pudo. No fue hasta que Alfred descubrió su secreto que se planteó volver a ser mujer. Se enamoraron y Alfred pidió permiso para casarse con ella a su padre, pero el viejo conde se negó en redondo, tachándolo de pusilánime y patético. Visto que su matrimonio era imposible decidieron escaparse durante el torneo para nunca volver jamás y vivir su amor en secreto. Aunque la sobre el asesinato del conde les señalan a ellos, no hay nada firme para acusarlos, pero los personajes podrían estar tentados de entregarlos al nuevo conde para una investigación. Esto supondría un interesante dilema moral sobre las consecuencias de hacerlo.

¿Y quién envenenó al conde? Pues su afligida viuda. Pese a todos los planes de sus amigas conspiradoras, lo cierto es que Elfrida Fritz-Bolton era la que tenía más que perder en todo este asunto, tanto si el conde vivía unos pocos años más como si moría allí mismo durante el torneo. Su situación no podía ser más complicada, con unos hijastros que no tardarían en echarla del castillo o casarla con cualquier mercader para sacarla de sus tierras, y tampoco contaba con la confianza de sus "conspiradoras", que fácilmente podrían acusarla de querer quitar de en medio a su viejo marido y ocultar así sus tejemanejes. Elfrida desconfiaba sobretodo de Theresa, que era demasiado decidida y enérgica para su gusto, y que no daría nada por ella una vez que el conde muriese. Cuando supo de boca de un Euden algo imprudente que un enorme grupo de los hombres del duque se acercaban para parar el torneo supo que era su oportunidad para precipitarlo todo, y que él quedaría al mando provisionalmente, aunque él esperaba secretamente quedarse en Warringshire. Con el conde muerto en el mismo momento en el que los hermanos se alzaban en pie armas se produciría el caos perfecto para que Euden tomase la ciudad y, con suerte, al condado y a una afligida viuda necesitada de cariño.

Lamentablemente nada fue como ella esperaba. Euden presumió demasiado del número de soldados que iban para el torneo, lo que le obligó a pactar una solución menos sangrienta e inmediata. Se pasó el combate apunto de desmayarse de los nervios y, siendo una mujer pragmática, tanto si Euden ganó como si perdió intentó arrimarse al bando vencedor. Elfrida Fritz-Bolton será un gran personaje en una campaña, subestimado por su juventud y aspecto frágil, pero con una gran mente manipuladora detrás.

## Estadísticas

Nombre				Riqueza		Rasgo 16+		Rasgo 16+		Rasgo 16+	
Renard Bolton, "El Cerdo"				Rico		Egoísta		Arbitrario		Sibarita	
Edad	Gloria	APP	Odio	Lealtad	Honor	Hosp	Amor	Espada	Lanza	Equit	Batalla
41	3400	7	13	9	11	5	13	15	11	7	12
Escudo de cinco espadas rojas coronadas sobre fondo negro											

Nombre				Riqueza		Rasgo 16+		Rasgo 16+		Rasgo 16+	
Harold "Draco" Bolton				Rico		Vengativo		Enérgico		Temerario	
Edad	Gloria	APP	Odio	Lealtad	Honor	Hosp	Amor	Espada	Lanza	Equit	Batalla
31	1900	11	15	3	5	7	9	13	7	9	13
Escudo de cinco espadas rojas coronadas sobre fondo dorado											

Nombre				Riqueza		Rasgo 16+		Rasgo 16+		Rasgo 16+	
Eudes Crook, el Pelirrojo				Normal		Confiado		Generoso		Valiente	
Edad	Gloria	APP	Odio	Lealtad	Honor	Hosp	Amor	Espada	Lanza	Equit	Batalla
21	2500	17	7	14	16	14	12	15	14	16	17
Escudo con Ciervo rampante sobre campos verdes											

Nombre				Riqueza		Rasgo 16+		Rasgo 16+		Rasgo 16+	
Adam Summers				Normal		Mundano		Frugal		Orgullosa	
Edad	Gloria	APP	Odio	Lealtad	Honor	Hosp	Amor	Espada	Lanza	Equit	Batalla
18	2100	8	8	15	10	14	9	10	5	12	12
Escudo con molino sobre campo marrón											

Nombre				Riqueza		Rasgo 16+		Rasgo 16+		Rasgo 16+	
Charles Kent				Pobre		Temerario		Enérgico		Honesta	
Edad	Gloria	APP	Odio	Lealtad	Honor	Hosp	Amor	Espada	Lanza	Equit	Batalla
19	1100	14	6	11	15	9	12	13	14	11	8
Escudo con dos espadas cruzadas sobre una granada roja y fondo negro											

Nombre				Riqueza		Rasgo 16+		Rasgo 16+		Rasgo 16+	
Jonathan Kent				Pobre		Justo		Prudente		Devoto	
Edad	Gloria	APP	Odio	Lealtad	Honor	Hosp	Amor	Espada	Lanza	Equit	Batalla
21	1320	12	9	11	13	7	7	14	13	13	9
Escudo con dos espadas cruzadas sobre una granada roja y fondo dorado											



Nombre				Riqueza		Rasgo 16+		Rasgo 16+		Rasgo 16+	
August Drake				Pobre		Lujurioso		Arbitrario		Valiente	
Edad	Gloria	APP	Odio	Lealtad	Honor	Hosp	Amor	Espada	Lanza	Equit	Batalla
30	1000	12	15	3	3	5	7	16	3	7	14
Sin escudo											

Nombre				Riqueza		Rasgo 16+		Rasgo 16+		Rasgo 16+	
Jules de la Isla de Man				Rico		Prudente		Honesto		Confiado	
Edad	Gloria	APP	Odio	Lealtad	Honor	Hosp	Amor	Espada	Lanza	Equit	Batalla
36	2900	11	8	12	14	15	17	13	19	19	14
Escudo con guantelete azul sobre fondo amarillo											

Nombre				Riqueza		Rasgo 16+		Rasgo 16+		Rasgo 16+	
Lorrin el Verde				Normal		Sibarita		Egoísta		Falso	
Edad	Gloria	APP	Odio	Lealtad	Honor	Hosp	Amor	Espada	Lanza	Equit	Batalla
27	1680	11	9	7	9	15	12	11	14	7	13
Escudo con torre con un león rampante											

Nombre				Riqueza		Rasgo 16+		Rasgo 16+		Rasgo 16+	
Lord Oswald Walsh III				Rico		Casto		Devoto		Indulgente	
Edad	Gloria	APP	Odio	Lealtad	Honor	Hosp	Amor	Espada	Lanza	Equit	Batalla
51	2980	7	7	7	16	9	3	9	9	12	7
Escudo con doce cruces rojas sobre fondo escarlata											