

# El torneo

Un Torneo es una oportunidad única de conocer a personajes influyentes de la nobleza, codearse con bravos caballeros, conocer a damas casaderas y sobre todo, llevar el nombre de uno mismo a lo más alto, coronarse capeón de un torneo nos deparará gloria y renombre, fama y fortuna, tanto a nosotros, como a nuestro señor, en el nombre del cual en este torneo, participaremos.

En esta aventura, los PJS serán invitados a un torneo regional al que asistirá lo más selecto de la nobleza, puede que sea el más concurrido torneo al que hayan asistido, así que deberán entregarse al máximo si quieren aprovechar la oportunidad que se les ofrece.

Nuestra aventura comenzará con los PJS reunidos frente a su señor, Sir Robert, el cual les ha hecho llamar invitándoles a presentarse ante él en la mayor brevedad posible pues tiene algo importante que ofrecerles.

Así pues, los caballeros descubrirán que han sido invitados por su señor para asistir a un torneo regional que se celebra en el bosque de Campacorentin. Se trata de un torneo de gran importancia organizado por el Duque de Leicester y pide a los PJS que se encarguen de portar con orgullo su estandarte, azul y oro en franjas horizontales, lo cual debe suponerles un grandísimo honor.

El bosque se encuentra a varios días de camino a caballo al norte de Sarúm. Con una tirada de **Cultura mágica** sabrán que de ese bosque se asegura que está repleto de criaturas extrañas.

En este bosque, además, se sabe de un rumor que asegura que hay una rica princesa encerrada en una torre rodeada por un jardín de rosas gigantes y espinosas, además de estar custodiada por dos enormes y peligrosos centinelas negros. Habladurías, sin duda.



El torneo se celebra dentro de cinco días, y está organizado por el Duque de Leicester, el cual disfruta cada tres o cuatro años en organizar este evento que repercute en su propia gloria y sirve además para descubrir a los más valientes y bravos caballeros, pues los participantes son invitados desde todos los confines del país. Estos torneos suelen reunir la nada despreciable cifra de dos mil participantes, sólo superado en número por los torneos reales que organiza en pentecostés el Rey Arturo.

De esta manera, Si Robert da la oportunidad a los PJS de codearse con la nobleza además de medir sus habilidades en un torneo que no hará más, presumiblemente, aumentar su Gloria y la de su Señor.

## El viaje

Se tardarán varios días en llegar al bosque de Campacorentin. Y la ruta es como sigue:

De Sarum a la abadía de Amesbury no habrá ningún incidente remarcable. Los PJS viajarán a lomos de sus monturas equipados adecuadamente entre enormes campiñas rodeadas de distantes bosques bajo el sol de justicia acompañados de sus escuderos.

De la abadía de Amesbury, rodeando el bosque de Chute hasta la ciudad de Upavón que queda junto al monte de Collingbourne y el río Avón.

Sobre estos lugares, tus PJS pueden saber que:

**El Monte de Collingbourne.** Este monte es uno de los lugares de caza favoritos, tanto de caballeros, como de plebeyos.

**El Río Avon.** Se trata de la principal vía de drenaje de la llanura de Salisbury y discurre hacia el sur a través del bosque de Camelot y de Dorset hacia el mar de Britania.

**Ciudad de Upavon.** Bajo el control del Duque de Leicester, es una ciudad grande y sin amurallar que sirve de mercado para los granjeros de la parte alta del río Avon. Esta alrededor de un día de Sarum a caballo, en la llanura de Salisbury. Aquí pasarán noche los PJS, en caso contrario, tendrán un 40% de

posibilidades de recibir la visita de un osado grupo de bandidos a los que el hambre les llevará a no dudar en intentar desplumar a estos tipos tan bien pertrechados que dormitan alrededor de esa hoguera...

La ruta más tarde les llevará de Upavon, rodeando el monte de Collingbourne hacia el bosque de Savernak. Este bosque es fronterizo, se encuentra divisorio entre las tierras del Conde de Salisbury y las del señor de Marlborough, siendo motivo de considerables disputas entre ambos señores. Aquí no se han visto criaturas mágicas, aunque se dice que la madre del Conde vió una vez un unicornio.

Si los PJS no se han encontrado con bandidos hasta ahora, este es un buen lugar para que tengan este encuentro. No sea que tras tanto viaje se vayan a agarrotar.

Del bosque del Savernak, cruzando el dique de Ambrosio llegarán a la ciudad de Mildenhall.  
¿Y sobre estos lugares que?

**El dique de Ambrosio.** Aurelio Ambrosio, el primer Pendragón construyó estos enormes terraplenes como parte del sistema defensivo contra los sajones. Delimita la frontera septentrional del país.

**Ciudad de Mildenhall.** Se trata de una ciudad no amurallada. Es el mercado que atiende a las granjas que hay a lo largo del río Kennet, es propiedad del castellano de Marlborough.

Más tarde cruzarán el río Kennet hacia las colinas de Badon, rodeando las colinas de Marlborough.

**Puente del río Kennet.** Al cruzar este puente los PJS encontrarán a un caballero con una armadura roja y negra. El caballero niega el paso por su puente a cualquier caballero que no juste con él. Una tirada de **Heráldica** les llevará a averiguar que su escudo rojo y negro lo identifica como al mismísimo castellano de Marlborough. No conseguir cruzar el puente les obligará a buscar un lugar adecuado siguiendo el cauce del río. Una hora larga más tarde encontrarán un buen lugar en un vado donde las aguas son de apenas un palmo de profundidad.

**Colina de Badon.** En lo alto, podrán ver un antiguo fuerte. En él, Arturo obtuvo su mayor victoria contra los sajones. Corre la leyenda de que en el aniversario de su muerte en masa se oye el furioso aullido de los fantasmas de los hombres que murieron aquí. Aquí deberán pasar noche.



La ruta continuará entonces desde la colina de Badon a la ciudad de Wandborough y de aquí, y finalmente, al bosque de Campacorentin.

**Ciudad de Wandborough.** Es una ciudad que gobierna el duque de Leicester, organizador del torneo, a tres días de Sarum a caballo.

**Bosque de Campacorentin.** Este enorme bosque se extiende durante kilómetros, principalmente hacia el este y hacia el oeste. En él hay muchas heredades, algunas de las cuales aún no son independientes del mandato del Alto Rey. En su interior se agazapan muchas criaturas extrañas, según se afirma.

## Wandborough

Por el camino a la ciudad, los PJS se habrán encontrado con algunos caballeros con sus escuderos dirigiéndose también al torneo. La ciudad de Wandborough está de fiesta, como atestiguan las guirnaldas que cruzan las principales calles de lado a lado, muchísimos carros de comerciantes están dispuestos en la plaza de la ciudad ofreciendo sus mercancías a los transeúntes. La población de la ciudad para esta ocasión se ha duplicado.

Encontrarás una tabla de precios en la página 162 del manual, a dicha lista le deberás incrementar los precios en un 10%, es día de fiesta y esto se nota hasta en los precios.

### ¿Qué pueden hacer los PJS en Wandborough?

Los PJS pueden visitar la ciudad, su iglesia, sus comercios, etc. Si se acercan a la “Cantina del caballero” (la más famosa cantina de la ciudad) encontrarán que sus puertas están atestadas de curiosos y escuderos que se afanan en encargarse de equipo y monturas, y en su interior, toda suerte de caballeros, todos ellos luciendo los colores de otros caballeros o familias más o menos notorias. Entre otros colores, encontrarán los de Sir Robert, duque de Salisbury en otros caballeros además de los mismos PJS, como por ejemplo, los hermanos Valaine.

Aquí los caballeros cuentan sus aventuras y se lo pasan bien en un increíble ambiente de camaradería.

Por otra parte, es aquí donde los caballeros deberán apuntarse al torneo si es que desean participar, por tanto, donde deberán dirigirse los PJS tarde o temprano. Para ello será necesaria una tirada de **Torneo**. Si la pasan correctamente sabrán que deben preguntar por el Alguacil de la lista, quien les tomará nombre, requisito indispensable para participar.

Puede que los PJS tengan un encuentro (35%) con el caballero negro, como describiremos más adelante. No hace falta decir cuáles son sus colores, el negro más absoluto le cubre todo el equipo, desde el escudo hasta la montura. Una tirada de **Heráldica** no les aportará nada. No reconocerán sus armas, el escudo negro no les dice nada.

El caballero negro alardea rodeado de muchos de los presentes de su bravura y de sus pasadas aventuras, sus bravuconadas son constantes y cuando la última que ha contado parece no poder ser superada, sorprende con una nueva que es todavía mayor. Esto sigue así hasta que un caballero de los presentes, al parecer harto de tanta zarandaja le pide explicaciones sobre un dato que según éste afirma, es incorrecto o falta a la verdad.

El caballero negro cuenta que estuvo en la batalla del castillo de Bones (año 530) y que su comportamiento fue más que destacable, también cuenta que nadie estuvo a su altura, ni siquiera el mismo Pendragón.

Con esta última afirmación muchos son los caballeros que se levantan en defensa del nombre del Rey pero uno concretamente va más allá y desenvaina su espada enfrentándola al caballero negro. Con este gesto, todos los demás dan un paso atrás pues la disputa ha quedado limitada a ellos dos.

El caballero negro acepta de buen grado el envite y hace lo propio iniciándose al momento una lucha con gran alboroto. Todos los presentes se van apartando observando la lucha que pronto parece decantarse por el caballero negro. Poco después, el caballero que había desenvainado en defensa del Rey cae al suelo y pide que en el nombre del honor de los caballeros le perdone y que ya tendrán oportunidad de enfrentarse de nuevo en el torneo al que ambos van a asistir.

El caballero negro propina un potente puntapié contra la cara del caballero en un gesto cargado de desprecio enviándolo derechito al suelo con la nariz partida y dejando a todos los presentes boquiabiertos. El caballero negro reirá a carcajadas y dando media vuelta abandonará el lugar.

Si algún PJ decidiera intervenir desenvainando su espada o similar, será interceptado por otro caballero que le sugerirá que no haga tal cosa. Si es cierto que ese caballero negro piensa participar en el torneo ya habrá oportunidad allí de dejarlo en evidencia y demostrar que no es más que un farsante.

Si el PJ insistiera en sacar su arma y atacar al caballero negro, haz que en ese instante un grupo armado y muy nutrido de soldados del señor local entren en el local casualmente. Cuando vean las armas fuera de sus vainas exigirán respuestas al PJ momento en que el caballero negro, desaparecerá irremisiblemente de escena. Huelga decir, que nadie conoce al caballero negro.

Ahora sólo queda esperar al día siguiente a que empiece el torneo. Por más que los PJS traten de encontrar al caballero negro, no podrán localizarlo, al parecer, ha sido llevado a las dependencias locales.

## El gran día

Cuando los PJS se dirijan hacia el bosque, se encontrarán con cientos y cientos de caballeros con lujosas armaduras, portando los estandartes y pendones que indican de donde proceden y a su lado, otros tantos escuderos. Ellos cargan con las armas, e incluso hay algunos que en un claro gesto de ostentación mantiene a su servicio hasta tres escuderos. También pueden ver carruajes extremadamente lujosos que portan a la nobleza, a su alrededor se agolpan los guardias de la ciudad amen de una muchedumbre de mirones, gente de a pie que no quiere perderse esta demostración de lujo y quizá, con algo de suerte, obtener algo con lo que después comer o poder negociar.



Tras varias horas de camino llegan al bosque, y tras una larga travesía por su frondoso interior, llegan a un inmenso claro. En sus bordes se han instalado infinitas hileras de tiendas de campaña con la insignia de cada una de las casas, señoríos o castillos participantes. También se han instalado grandes pabellones y enormes gradas para los observadores. En el centro mismo, y rodeado de soldados se encuentra el palco principal, donde descansará el duque de Salisbury y el conde de Marlborough, así como otros personajes notables de alta cuna, hermosas señoras siempre rodeadas de atentas damas de compañía y muchísimos soldados que se aseguran que nada les ocurra a tan ilustres invitados.

En el centro mismo de este escaparate de lujo y ostentación hay un gran trono desocupado. Parece que todavía no ha llegado el Duque de Leicester.

Ahora los PJS deberán colocarse en sus tiendas de campaña y organizarse. Tienen cerca de dos horas libres antes de que todo comience.

Como decía, hay cientos y cientos de tiendas de campaña y pabellones, lo que llena el claro de vivos colores y si los PJS están atentos, podrán descubrir una tienda de campaña con un pendón negro. Completamente negro. Un vistazo a su interior les revelará que no hay absolutamente nada ni nadie en su interior.

Durante este rato pueden hacer lo que les venga en gana. Pueden visitar las instalaciones, pueden hablar con otros participantes al torneo, pueden entrenar, comer, rezar...

Los caballeros podrán comer tranquilamente en el comedor por ser participantes, atentas enfermeras se cuidarán de los enfermos, etc.

Después de un rato, sonará una alegre fanfarria de trompetas y tambores que llama a la atención de todos los presentes, el Duque de Leicester ha llegado.

Todos los caballeros participantes se presentan ante el palco principal y presentan armas y honores. El Duque de Leicester saluda a los participantes y les desea buena suerte mientras la multitud rompe en aplausos y vítores que logran acallar las trompetas. Todo el mundo en pie, todo el mundo aplaudiendo exultante. A su lado, la duquesa saluda también con una medida sonrisa.

En el palco de honor se encuentran también el conde Robert, Sir Gondrius, único hijo de Sir Robert, Sir Jaradan, alguacil de Salisbury, Sir Magloas de Du Plain, Castellano del castillo de Du Plain, también hay diversas damas de prestigio, como Lady Gaille de Wilton, la heredera más rica del condado, la condesa Katherine, condesa de Salisbury, Lady Anne de Gongcot, y por último pero no menos importante, los mismísimo Sir Lanzarote del Lago y Gawain que han tenido a bien acudir respondiendo gentilmente a la invitación del duque.



# Torneo

Antes de comenzar, se dará comienzo a **La exhibición de los yelmos**. Se trata de una ceremonia en la que los dos mil caballeros participantes se prestan a inspección sin sus cascos. Esto da a los espectadores la oportunidad de observarles y si se descubre que algún PJ es culpable de algún oprobio deben señalarlo y a continuación ser expulsado del torneo.

Como muestra, un caballero al que acaban señalando y acusando de ser el jefe de una compañía mercenaria, siendo de esta manera, expulsado inmediatamente del torneo.

¿El caballero negro? Desde la posición de los PJS no podrán verlo por ninguna parte, pero claro, hay tantos caballeros que sería difícil lo contrario.

Tras esto, los PJS pueden regresar a sus tiendas y aguardar a que sean llamados para participar en las diferentes pruebas del torneo. Será en algún momento mientras aguardan a ser llamados cuando podrán ver al caballero negro en su tienda. Sentado en soledad, diríase que velando armas, sin escudero. Si decidiesen acercarse a hablar con él, ni siquiera se volverá hacia ellos, parecerá no oírles, o ignorarles completamente.

Y finalmente, con nuevas notas de fanfarria de trompetas, los pendones representativos de cada familia o apellido participante en el torneo se alzan en los mástiles dispuestos para tal efecto. Momento en que los caballeros que representan esos apellidos o familias deben acudir a la llamada pues es su turno.

Las pruebas que se encontrarán los PJS y el orden de las mismas se explicarán a continuación, pero **para saber si llaman a los PJS o no**, usaremos el siguiente método.

Tiraremos 1d10 y 1d100. Si en algún momento el resultado del d10 es 1, 2 o 3 significará que llaman a participar a uno de los PJS. Si en el d10 no sale ninguno de esos dos resultados, se restarán del total de



participantes tantos como número hayamos obtenido en el d100. Según la prueba que sea, habrá más o menos participantes, reflejando así con el número cada vez menor, la descalificación de caballeros, las bajas por heridas, abandonos, etc. Si no sale el número 1, 2 o 3 en el d10 y van quedando pocos participantes a medida que restamos el d100, haz que salgan a dedo, sin problemas.

En cada prueba indicaremos el total de participantes del que tendremos que descontar el resultado del d100 mientras no obtengamos en el d10 los resultados de 1, 2 o 3.

Por otra parte, es costumbre, y pueden hacerlo los PJS, que en el momento de su actuación soliciten el favor de alguna de las damas presentes, ellos deciden. Ellas estarán por la labor y se mostrarán coquetas si el caballero demuestra suficiente arrojo y gallardía.

## La Justa

**Participantes:** 1500

**Favorito en la prueba:** Sir Arthur de Malahaut.

Esta competición es una ocasión única de exhibir la habilidad y la suerte de cada uno.

Cuando sean llamados, los PJS deberán acercarse a caballo hasta el lado de la pista de justas que le corresponda (lo indica la posición del pendón en el mástil) y aguardar hasta la señal para lanzarse contra el jinete contrario. El objetivo es derribar al oponente sin caer del caballo. Para ello debe superar por ronda, tanto una tirada de **Equitación** como una de **Lanza de caballería**. Fallar cualquiera de las dos es recibir el golpe del contrario y acabar de espaldas en el suelo recibiendo 1d6 puntos de daño.

El caballero que participe en esta prueba no parará de justar hasta que sea eliminado. Debe apuntarse un punto en el apartado de Victorias en justas de la hoja de personaje por cada victoria conseguida.

Por cada pasada victoriosa en la justa, el PJ obtendrá 1 punto de Gloria.

Gana la justa el que derrota a más caballeros. Obteniendo además 200 puntos de Gloria. Si alguno de tus PJS encarrila una buena cantidad de victorias y sus tiradas de dados son especialmente gloriosas, puedes decidir que sea él el campeón de la justa, no hace falta que hagas, si no quieres, las tiradas contra tantos participantes. Como DJ, tú decides.



### El estafermo

**Participantes:** 6d100+400

**Favorito en la prueba:** -

Se realizan las tiradas de rigor para saber cuando son llamados los PJS, una vez salga el pendón de uno de ellos, deberá presentarse a caballo y lanza de caballería en la pista del estafermo.

El jinete cuando reciba la señal deberá salir al galope contra el estafermo y golpear en su escudo con la suficiente fuerza, destreza y velocidad como para no recibir a continuación el golpe del contrapeso. Lo cual, daría posiblemente con sus huesos derechos al suelo.

Esta prueba se realiza haciendo una tirada de **Equitación**, a continuación otra de **Destreza** y finalmente otra de **Lanza de caballería**. Si esta última es un éxito, se deberá hacer a continuación otra tirada de **Destreza**. Si se falla esta última se recibe un golpe con el contrapeso de 1d4 puntos de daño. Si se recibe este golpe, debe hacerse enseguida una nueva tirada de **Destreza** para no caer del caballo y recibir 1d6 de daño extra.

Gana la prueba quien haga cinco pasadas sin recibir un solo golpe del contrapeso del estafermo. Igual que antes, si alguno de tus PJS ha estado especialmente destacado en esta prueba, puedes decidir que sea él el campeón de esta prueba, de nuevo, tú decides.

### Desafíos a combates

Los desafíos es una prueba abierta en la que puede que ninguno de los PJS llegue a participar si el DJ no lo considera oportuno, aunque quizá podría aprovechar esta ocasión para ajustar alguna cuenta con algún caballero de alguna aventura anterior con quien se la haya tenido que ver alguno de tus PJS.

Los desafíos funcionan de la siguiente manera:

Cualquier caballero puede retar a cualquiera con solo decir su nombre. Rechazar uno de estos desafíos sin tener una excusa razonable (como las heridas), puede provocar que se consiga una marca de **Cobarde** e incluso que corran otros rumores peores.

Un caballero puede declarar cualquier tipo de desafío. Algunos ejemplos son:

- \* Contra cualquiera a combatir en justa y espada.
- \* Contra cualquier sajón.
- \* Contra cualquier caballero a justa a primera sangre.
- \* Contra cualquier caballero de la tabla redonda.
- \* Combate a pie con espadas.
- \* Combate a pie con mazas, etc.

Se ganará **Gloria** de la forma habitual.

Por otra parte, es posible que alguno de tus PJS tenga algo que decirle al caballero negro. Pues sí, estará ahí para ser desafiado y por supuesto, aceptará.

### Combate en la contienda

Este es el acontecimiento principal del torneo, todo el mundo aguarda impaciente a su comienzo. Se trata básicamente de... una batalla de mentira. Para ello, se usan armas romas.



Las reglas son las mismas que las utilizadas en una autentica batalla, pero la gloria que se obtiene es igual a **1/10 de la normal**. Finalmente, los jueces escogerán al combatiente mas destacado, elegido de cualquiera de los bandos y se le declara campeón de la contienda, siendo el ganador del torneo y quien obtiene el premio mayor.

Los jueces, dos caballeros que además son los Alguaciles de lista donde se presentaron los PJS en Wandborough para apuntarse al torneo, pasean entre los combatientes y

pueden descalificar a cualquiera si no cumplen las normas.

### Tamaño de la batalla.

Pequeña. 1000 participantes en dos grupos, locales y visitantes, repartidos como sigue:  
Locales 600 – Visitantes 400

Desde este punto deberás dirigirte al manual de juego donde encontrarás todas las reglas para llevar esta batalla adecuadamente (páginas 181 a 185 del manual), no obstante, tendrás que tener en cuenta una serie de modificaciones, por ejemplo que, la **Tabla aleatoria de enemigos en batalla** será la siguiente:

D20	Equipo en caballero	Habilidad	Grupo
1	Aspirante	05	1d6-2
2	Pobre	10	1d6
3	Normal	10	1d6
4	Rico	10	2d6
5	Pobre	12	2d6
6	Rico	12	2d6
7	Muy rico	13	3d6
8	Normal	13	1d6
9	Pobre	14	2d6
10	Rico	14	2d6
11	Normal	15	1d6
12	Muy rico	15	3d6
13	Pobre	16	1d6
14	Rico	16	1d6
15	Normal	17	1d6
16	Muy rico	17	3d6
17	Rico	18	2d6
18	Normal	19	2d6
19	Muy rico	19	3d6 *
20	Muy rico	20	3d6 *
* Tirar 1d20. Con resultado 1 a 10, el Caballero negro. 11 a 20 seguir resultado de tabla.			

Otro cambio a tener en cuenta es con la **Tabla de blancos en la contienda**. Deberás usar la siguiente:

1D20	Resultado
1 – 5	Ataque ventajoso. +3 a la tirada con arma
6 – 10	Blancos normales
11 – 15	Blancos desventajosos. -3 a la tirada con armas
16 – 18	Héroe enemigo
19	Estandarte enemigo*
20	Comandante enemigo *
* Tirar 1d20. Con resultado 1 a 10, el Caballero negro. 11 a 20 seguir resultado de tabla.	

Recuerda que se entregará Gloria por asalto de combate en la batalla, tenlo en cuenta a la hora de llevar el control.

## Anexos

Si en algún momento un PJ decide, vaya usted a saber porque, **internarse en el bosque**, deberá hacer tiradas de **Caza** para salir airoso sin perderse. A continuación consulta los resultados posibles:

**Éxito crítico:** Encuentra una pequeña patrulla que están en una improvisada base. Encuentra allí además a un comandante que por si fuera poco, no parece haberse percatado de la presencia del PJ. Obtienes un +10 a tu arma durante dos asaltos.

**Éxito:** Vas por buen camino.

**Fallo:** Perdido. Deberás tirar en las tablas de la cacería (página 1914 del manual)

**Pifia:** El PJ observa que una extraña niebla se está formando alrededor suyo. Poco a poco dejará de oír el sonido de la batalla, el clamor del público y todo lo demás y al rato, se encontrará siendo el protagonista de una variante de la aventura “La tumba de los leones” de la página 212 del manual.

La variante es que encontrará también la torre con la doncella apresada en ella de la que hablamos al principio de la aventura. Desde la torre se pueden ver todos los valles cercanos, los ríos, el torneo, los pueblos y villas, pero resulta curioso que la torre no podía verse desde ninguna parte antes de que llegara esa misteriosa niebla.

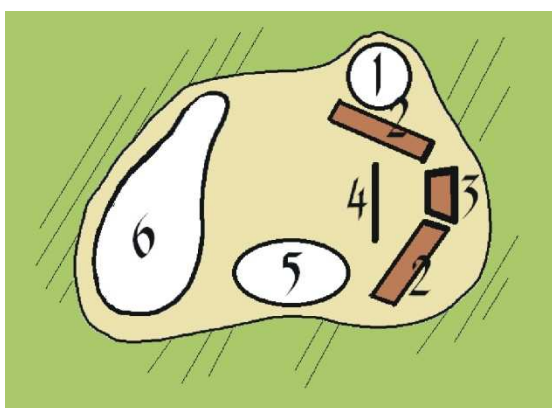
### El Caballero negro

Resulta que no es más que un caballero mágico que combatió en la Batalla del castillo de Bones contra Arturo y sus hombres. Sus armas parecerán embotadas durante toda la batalla, pero a su voluntad, harán el daño normal.

Al acabar el torneo, cuando todos se presenten ante el Duque, el caballero negro se adelantará y le desafiará provocando el asombro general. Puede que algún caballero sea el primero en prestarse para castigar este ultraje, pero... ¿y si resulta que es uno de tus PJS quien de éste paso al frente? Perfecto pues, a fin de cuentas en esta fiesta los protagonistas son ellos, así que si alguno desea ser el centro de la atención, adelante. Nadie intervendrá y todo el mundo estará atento a lo que suceda a continuación.

El caballero negro deberá ser derrotado, sino por el PJ, por el siguiente que ose enfrentarse a él, aunque si lo deseas, puedes hacer que se volatilice a ojos vista entre un grito de asombro general y quizá... usarlo a tu conveniencia más adelante en otra aventura.

Tú decides.



## Plano de las instalaciones

1. Zona de servicios. Enfermería, comedor, herrerías, establos, etc.
2. Gradas.
3. Palco.
4. Zona de Justas.
5. Zona de combate. No Batalla.
6. Tiendas, pabellones. Lugar para los caballeros.

## Gloria

En las páginas 68 y 69 del manual de juego encontrarás las tablas de referencia para la gloria que pueden haber obtenido durante la aventura. Por mi parte el valor fijo es este:



**Torneo regional:** 200 para el Campeón de la contienda, para el ganador de la justa y para el organizador; y 20 puntos como media para los participantes.

## Artistas invitados

### Bandidos

TAM 12 Velocidad 2 (+1)  
DES 10 Daño 4d6  
FUE 12 Puntos de golpe 24  
CON 12 Armadura 4 + escudo  
ASP 08

Ataques: Lanza larga 8, Ballesta ligera 8 (1d6+10), Daga 8  
Rasgos significativos: Cruel 13, Valiente 8, Suspica 16  
Pasiones significativas: Odio (caballeros) 12  
Habilidades significativas: Cazar 16, Percepción 18

### Soldados

TAM 10 Velocidad 2 (+1)  
DES 10 Daño 3d6  
FUE 10 Puntos de golpe 24  
CON 13 Armadura 4 + escudo  
ASP 10

Ataques: Lanza 10, Espada 10, Daga 6  
Rasgos significativos: Valiente 12  
Pasiones significativas: Ninguna  
Habilidades significativas: Percepción 10

### Guerrero sajón

TAM 16 Velocidad 2  
DES 08 Daño 5d6  
FUE 14 Puntos de golpe 30  
CON 14 Armadura 6 + escudo  
ASP 12

Ataques: Lanza 13, Hacha 14, Jabalina 13  
Rasgos significativos: Valiente 12  
Pasiones significativas: Honor 10  
Habilidades significativas: Manejo de botes 12, Nadar 10, Percepción 15

### Caballeros de reparto

*Gloria actual 1800*

TAM 14 Velocidad 3  
DES 11 Daño 5d6  
FUE 14 Puntos de golpe 28  
CON 14 Armadura 12 + escudo  
ASP 11

Ataques: Lanza de caballería 15, Espada 20, Daga 10, lanza 10, Batalla 15, Equitación 15  
Rasgos significativos: Valiente 15  
Pasiones significativas: Lealtad (Señor) 15  
Habilidades significativas: Percepción 10, Cazar 10, Cortesía 10, Heráldica 10, Torneo 10  
Caballo: De batalla 6d6

## Caballero del puente

Gloria actual 2500

TAM 11 Velocidad 2  
DES 08 Daño 4d6  
FUE 11 Puntos de golpe 22  
CON 11 Armadura 12 + escudo  
ASP 08

Ataques: Lanza de caballería 18, Espada 21, Daga 10, lanza 10, Batalla 18, Equitación 18

Rasgos significativos: Valiente 15

Pasiones significativas: Lealtad (Rey) 18

Habilidades significativas: Percepción 15, Cazar 15, Cortesía 15, Heráldica 15, Torneo 10, primeros auxilios 15, Torneo 15

Caballo: De batalla 6d6



## El Caballero negro

TAM 20 Velocidad 4  
DES 20 Daño 7d6  
FUE 20 Puntos de golpe 40  
CON 20 Armadura 18 + escudo  
ASP 20

Ataques: Lanza de caballería 21, Espada 23, Daga 10, lanza larga 21, Batalla 15, Equitación 21

Modificador al valor: -5

Rasgos significativos: Valiente 16

Pasiones significativas: A elección del DJ

Habilidades significativas: Percepción 15, Cazar 15, Cortesía 10, Heráldica 8, Torneo 10, Cortesía 15, Primeros auxilios 15

Caballo: De batalla mágico 7d6, velocidad 10 y otros misteriosos objetos mágicos a decisión del DJ.

Gloria por matarlo: 250

## Leones

TAM 40 Velocidad 8	Herida grave 20
DES 20 Daño 7d6	Inconsciente 15
FUE 30 Puntos de golpe 60	Derribo 40
CON 20 Armadura 10	Velocidad de curación 7

Evasión: 10

Modificador al valor: -5

Ataques: 2 zarpazos 21 (cada uno), ataques separados contra uno o dos blancos. También puede pegar un mordisco a un enemigo que esté caído en el suelo a 20, daño +2d6.

Gloria por matarlo: 200