



AVENTURA DE LA DAMA DIFAMADA

PENDRAGÓN

En un dossier dedicado a la caballería no podía faltar un módulo de Pendragón, el juego que se dedica la visión más clásica del tema. Y qué hay más clásico que la defensa de una dama desvalida... El módulo está centrado en aquello tan bonito de la defensa del honor ajeno contra la maldad de los ignorantes. El módulo debería transcurrir en un lugar no demasiado concreto de Occitania, preferiblemente, una población relativamente nueva que sea lugar de celebración de ferias.

POR LA BELLE DAME SANS MERCI

Resulta que los PJs han acudido a la hipotética ciudad de Nuevo Burgo (llámale como quieras), para tomar parte en un grandioso torneo llamado Gran Torneo General. Es una ocasión magnífica para que los PJs conozcan a toda una serie de personas que les pueden ser útiles en el futuro.

La entrada al torneo les ha sido proporcionada por una joven dama viuda llamada Martine que vive en la ciudad, a la que conocen por los motivos que se quiera. Aunque es una dama noble, es también bastante pobre, ya que desde que su marido murió apenas ha podido valerse por sí misma sin convertirse en una servidora en la corte. Su ocupación actual es escribir la crónica de los últimos hechos, enseñar a escribir a niños y redactar poemas no del todo malos, lo que la convierte en una de las pocas mujeres que llevan a cabo tales menesteres.

Ocasionalmente el Gran Torneo General tiene lugar cerca de la festividad de Todos los Santos y es una de las grandes fiestas populares de la región, junto con la Jornada de Justas, cerca de

Pascua. Ambas fiestas acogen un buen número de caballeros que suelen llegar en compañías a la ciudad, donde también se celebra una feria con las últimas novedades en armamento, a la que acuden incluso herreros de allende los mares, para enseñar las últimas técnicas.

La entrega de premios

Suele pasar que durante las fiestas, cada compañía se encarga de preparar una parte de las justas y concede premios especiales. Durante los torneos, la dama Martine se encontrará con el hijo del señor de Nuevo Burgo, un caballero amigo suyo que de vez en cuando ha colaborado con ella en la escritura de alguna de sus crónicas. Éste trabaja en la organización del Torneo, y aunque piensa participar en alguna de las justas (donde, por cierto, se ha ganado una merecida fama de sanguinario), debe cuidar que el armamento que desde la armería de su padre ha sido traído para el torneo se venda correctamente. Se ofrecerá a acompañar a los PJs y a la





dama a través de toda las casetas de la feria a fin de que puedan elegir mejor.

En ese punto llegará a ellos un caballero con cara de prisas y saludará (se llama Raimond). Mantendrá una charla con el hijo del señor del Nuevo Burgo acerca de las armas y armaduras que ha traído a la feria. El caballero, una vez termine la conversación, aprovechará para saludar a la dama Martine, el primo de la cual fue escudero con él y ahora se encuentra de aventuras por tierras heladas a cuenta de otro. Es bastante común que damas y caballeros trabajen en compañías de sostenimiento, en la zona, sobre todo cuando se trata de tierras fronterizas o de influencia occitana (por aquello de la liberación femenina). Tras intercambiar información sobre el primo de la dama Martine, a quién no le van mal del todo las cosas, el caballero Raimond terminará por exhortar otra vez al hijo del señor para que le haga unos buenos precios. La dama Martine se despedirá de Sir Raimond diciendo que se acercará al lugar que ocupa su compañía en el torneo y sugiriendo que los PJs la acompañen. En ese momento, Raimond se pondrá muy nervioso y dirá entrecortadamente a la dama Martine que es mejor que no lo haga. Ante la curiosidad de la dama de saber por qué, le dirá finalmente que a una dama, llamada Sibile, de su compañía, no le cae nada bien la dama Martine y que no sería bueno que la viera, lo que dejará atónita a la dama Martine, dado que jamás ha conocido a ninguna dama llamada Sibile, por lo que es imposible que ésta pueda tener nada contra de ella.

Resuelta a llegar al fondo de la cuestión, la dama Martine renunciará a acercarse por la compañía de Raimond y hablará discretamente con otros caballeros conocidos de ambas damas. Por lo visto, Sibile se dedicó a propagar falsedades sobre la dama Martine, pero como nadie ha oído más que unos pocos comentarios, no han considerado dignos repetirlos. La cuestión es que la visión de conjunto de lo que Sibile está procurando hacer con Martine es que parece que se quiera cargar su reputación, pero al tratarse de comentarios aislados, nadie le ha hecho demasiado caso y la opinión que tuvieron de la dama Martine (fuera ésta buena o mala) se ha mantenido. El problema es que también ha estado hablando con gentes que no conocen directamente a la dama, por lo que esto puede ir en perjuicio suyo. La dama Martine se quedará durante el torneo e incluso verá como Sibile, una dama muy poco agraciada, saluda a varios caballeros conocidos suyos mientras ella está presente, aunque Sibile no será lo bastante educada para saludarla ni lo suficientemente valiente para atreverse a criticarla en la cara.

Puede que en este momento te preguntes, amigo, máster, cuales son los motivos de la dama Sibile. En realidad, es una bruja cuervo (ver manual, página 211) que ha logrado vivir disimulando entre humanos y sospecha que Martine pueda haber descubierto su condición de bruja. Sibile está equivocada y su error nace de una mala interpretación de uno de los poemas de Martine.

La compañía de Sibile

Sibile y su compañía tienen una historia muy particular. Esta compañía vivía en una torre en un claro situado en el centro exacto de un bosque, justo al lado del camino que lo atravesaba. Allí vivían felices hasta que un día empezaron a haber cambios en el señorío, que empezó a volverse menos rico a cada administrador que entraba y salía. El Señorío del Centro del Bosque, uno de los más prósperos y antiguos de la comarca, orgulloso y feliz, empezó a venir a menos y muchos caballeros que lo formaban emigraron a otras latitudes. Al final, el rey (o, si quieres, el señor del Nuevo Burgo) decidió cerrar la Torre en el Claro con todo lo que había dentro, lo que fue considerado un agravio comparativo a los caballeros de la Torre, que si bien no habían pagado las armas o los muebles de sus soldadas, así como la valiosa colección de libros allí guardados, consideraban que habían hecho una contribución significativa al mantenimiento del lugar. La compañía se desperdigó por otros lares y la Torre en el Claro quedó pasto de grupos de saqueadores que han ido robando de las riquezas que quedaron allí encerradas y la han utilizado como base de operaciones para sus fechorías. Lo que nadie sabe es que Sibile no sólo se quedó con una parte de los libros, sino que además es ella quién dirige a los salteadores que se han establecido en la Torre. A los caballeros toda esta historia (menos la pertenencia de Sibile al grupo de ladrones, desconocida por ella) se la puede contar a los PJs la dama Martine, quién ha dedicado alguna que otra crónica a denunciar el estado de abandono de la Torre en el Claro y a solicitar que ésta se reintegre a sus antiguos habitantes, otro motivo que la hace odiosa a los ojos de Sibile, que vería disminuir sus nada honestos ingresos. Martine nunca ha deseado más que lo mejor a los moradores del Señorío del Centro del Bosque, y no entiende porqué Sibile la odia tanto. Su estado es entre confuso e irritado. Los PJs harán bien en no hacerle de abogado del diablo quitándole importancia al tema, porque es algo que Martine nunca ha soportado. Sería hora de

que se ofrecieran a desfacer el entuerto, yendo a hablar con la dama y si conviene, retando en combate a quien ella designe como sus valedores. Martine les pedirá que pasen del tema, pero ningún caballero que se precie podrá dejar pasar una oportunidad como ésta, más teniendo en cuenta que el resto de caballeros no pueden ni desear entrar en un enfrentamiento como éste. Al amanecer, cuando probablemente los caballeros se preparen para salir hacia la Torre en el Claro o estén discutiendo que hacen, llegará hacia ellos galopando el caballero Raimond, que viene a interesarse por la dama Martine, a quién ha visto de bastante mal humor. Intentará explicar que cuando Sibile ha sabido su metedura de pata ha decidido dejarle de hablar.

En el caso de que los caballeros comenten cuál es su misión intentará disuadirlos. Si Martine está remotamente cerca de ellos le dirá que él no tiene ninguna culpa de lo sucedido y que sólo repitió lo que Sibile decía. Además, el propio Raimond dirá que lamenta no haber defendido a Martine cuando Sibile se metía con ella, pero que le meterá en un aprieto y blá, blá, blá. Los PJs deben decidir qué es lo que hacen, pero Martine siempre los ha acogido en su casa a pesar de que no nadara en la abundancia y que la afrenta a la que se ha visto sometida no tiene ninguna causa justa.

Opciones

Torneo y feria de armas se habrán terminado ya, por lo que, los PJs tienen dos opciones ante sí: -Si deciden ir a denunciar la difamación a quien quiera que sea el señor local, éste dirá que se trata de una disputa entre facciones privadas en la cual no puede impartir justicia al tratarse de algo relativamente nimio.

– Buscar a Sibile para hablar con ella. En estos momentos se encuentra en las cercanías de la herrería que ella y su compañía poseen, hablando con la gente de otros temas. El resto de la compañía, en realidad, no guarda relación con el asunto. Los que conocen a Martine, o ya no están en la compañía o no han tenido el valor de defenderla. El resto se fía de la palabra de Sibile sin cuestionar sus palabras. Cuando los caballeros lleguen allí serán acogidos cálidamente en principio e invitados a pernoctar, si así lo desean. De hecho, la herrería está a más de un día de marcha del pueblo, por lo que sería aconsejable que aceptasen el ofrecimiento. La compañía de la Torre del Claro no es la única de la zona, y siempre es agradable recibir visita de los vecinos. Se les atenderá bien, hasta que se mencione el asunto que los ha llevado



hasta el lugar. Entonces, Sibile se pondrá ligeramente a la defensiva e incluso hará ver que no sabe de que va el tema (ante la cara de sorpresa de sus amigos, que la han oído despotricar a lo bestia de Martine día sí, día también). Puede que llegue a afirmar que los PJs la han estado ofendiendo con su falso testimonio (sólo corroborado por la mitad de la gente que había en la feria y algún otro que pasaba) y exija un combate a primera sangre para recuperar su honor (si ya se sabe, encima, va a ser culpa suya). Designará a alguien como su paladín. El combate que se lleve a término debe tener dos claves:

- 1) Debe ser ganado por nuestros PJs haciendo que parezca muy duro, con lo que si debes inclinar la balanza a favor de ellos en el último momento acostúmbrate a pedir las tiradas ocultas, que siempre despista.
- 2) Recuerda también que se trata de un combate limpio. El odio es personal de Sibile contra Martine, y la Compañía de la Torre en el Claro no tiene nada contra los PJs, por lo que no habrá armas envenenadas, puñaladas traperas ni nada semejante. Resultado de todo esto es que al final, Sibile deberá, muy a pesar suyo, pedirle perdón a Martine.

Los planes de Sibile

A fin de no dar su brazo a torcer, la noche después del combate, mientras los PJs duermen en la herrería, Sibile se transformará en cuervo y volará hasta la torre, donde quedará de acuerdo con dos de los rufianes que ahora ocupan la torre para que vayan esa misma noche a casa de Mar-

tine para incriminarla en un delito. Se harán pasar por mercaderes que desean que les escriba un libro dedicado a diferentes historias que les han pasado mientras iban por el mundo de aventuras. Martine les ofrece el poco vino que quedó en las bodegas de su marido y en un momento de descuido de su anfitriona le echan un potente somnífero en el vino, tras lo cual dejan algunos objetos que llevaban en sus bolsas y que estaban entre los más destacados de los que constaba que se habían quedado en la Torre del Centro del Bosque. Tras ello, salen gritando de la casa y avisan a la guardia, acusando a la dormida Martine de haber intentado seducirles a través de brujerías y luego intentar venderles las piezas robadas, todo ello a fin de sacar dinero.

Finalmente, Martine es conducida a los calabozos de la ciudad bajo las acusaciones de robo, venta de objetos robo de objetos robados, brujería y prostitución. Vamos, que la pobre tiene todos los puntos para acabar ahorcada. Estas noticias, cuando lleguen, aparte de alegrar mucho a Sibile, deberían ser algo desmoralizadoras para el grupo, que no tiene motivos para dudar de la inocencia de Martine. Lo lógico ahora sería que partieran hacia Nuevo Burgo para ofrecerle su ayuda.

Investigando el caso

O los caballeros ayudan a Martine o ésta lo tiene muy mal. Aunque proclamará su inocencia, no faltarán personas crueles que hablarán de que después de la muerte de su marido han entrado muchos hombres en su casa (de hecho

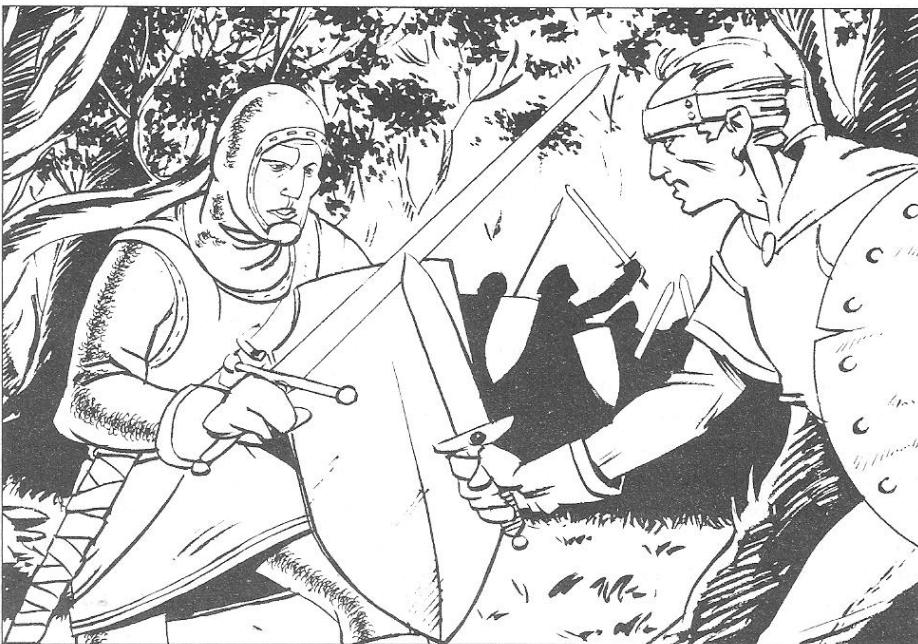
se trata de amigos y parientes, porque a Martine la viudedad le ha proporcionado la oportunidad de ser libre por primera vez en su vida, pero ya se sabe que en los pueblos la gente es malpensada y no es muy normal que una dama joven viva en su casa con los libros como único divertimento). Martine ha estado viviendo de sus escasos ingresos e incluso se ha dedicado a la costura de vez en cuando, lo que no le ha proporcionado demasiado buena fama entre las damas de la corte.

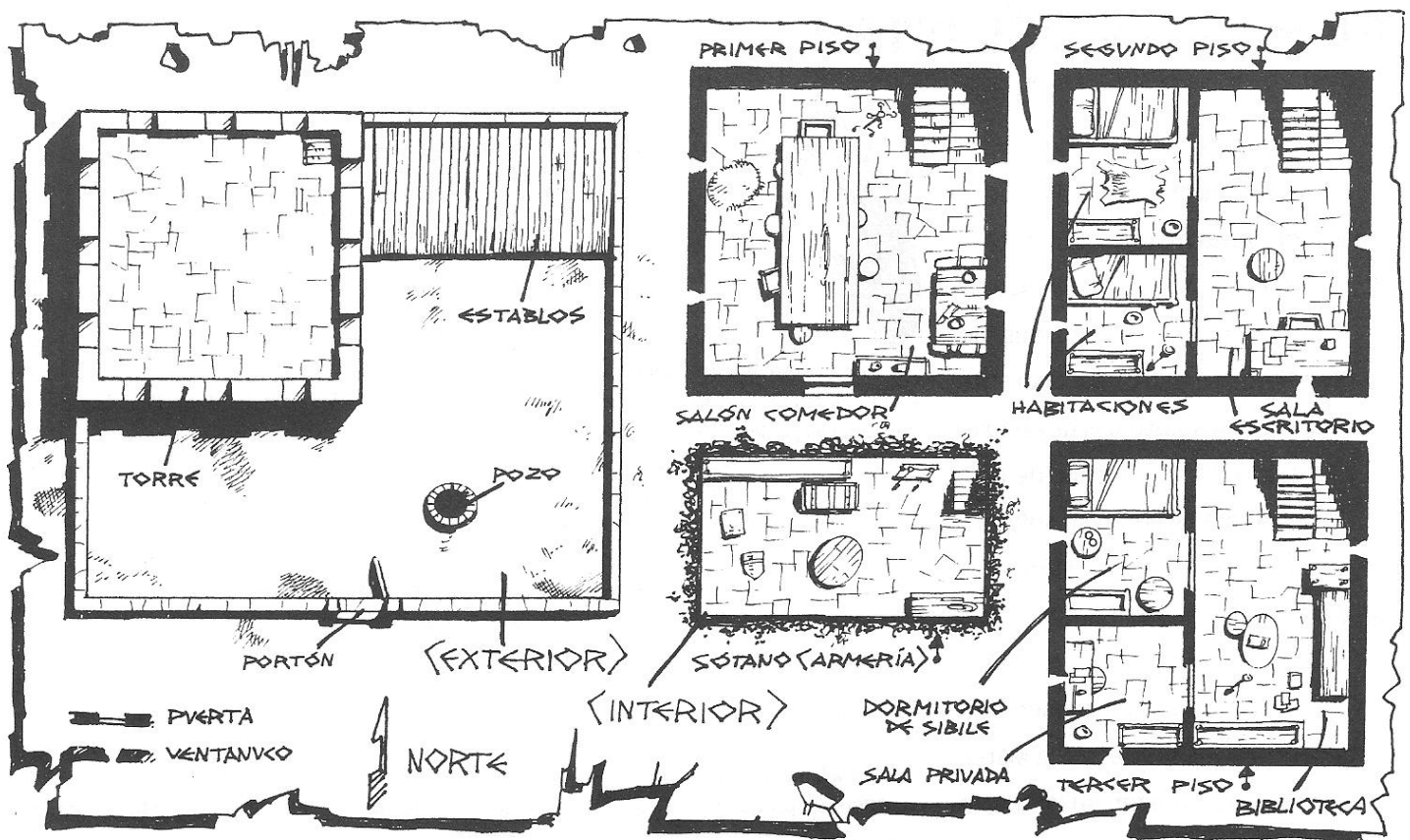
Tratándose de una dama noble, el alguacil del pueblo no la ha encerrado con el resto de las mujeres, que en este caso son sólo una mendiga desastrada y medio loca llamada Sorosia y una ladronzuela sordomuda (y por tanto sin identificar), sino que está encerrada en sus habitaciones privadas, pero no lleva grilletes e incluso se le ha proporcionado pergamino y pluma para que pueda escribir. La dama está muy preocupada pero lo demostrará luciendo su enfado, en vez de admitir que está triste.

Si se le pregunta por lo sucedido, explicará que la vinieron a ver unos mercaderes, a los que ofreció vino. Sólo se ausentó de la habitación un momento para ir a buscar unos libros que quería mostrarles como ejemplo de su trabajo. Luego le cogió sueño y no recuerda nada más hasta que los alguaciles la despertaron. Iba con la ropa medio desabrochada y a su lado había varias piezas como espadas, cálices y demás piezas de orfebrería que no había visto jamás en su vida, así como un montón de incunables de valor altísimo. Ella afirmará que si realmente hubiera tenido esas piezas las habría vendido antes, pero no tiene forma de probar su inocencia.

Puede que a los caballeros se les ocurra argumentar que jamás vieron las piezas estando en casa de Martine, pero si no estuvieron en el sótano no podrán afirmar taxativamente que las piezas no pudieran haber estado almacenadas allí. El juicio de Martine se producirá al cabo de cinco días. Si hasta entonces no ha habido pruebas de que Martine es inocente, es muy probable que tras el juicio sea ejecutada o, como mínimo, obligada a recluirse en un convento para el resto de sus días (cosa que para ella es mucho peor que morir).

En estas circunstancias, los caballeros pueden ir a hablar con los mercaderes a quienes presuntamente Martine hizo sus ofertas. Los encontrarán en la taberna tomándose unos vinos. Sibile les ha ofrecido una buena tajada por hacer el papelón y llevan muy ensayado lo que tienen que decir y hacer, así es que serán totalmente coherentes en su historia. Sólo si se les hace beber más de la cuenta o se les espía a distancia se delatarán. De hecho, la opción de emborra-





charlos no servirá como prueba al considerar cualquier tribunal que los falsos mercaderes no tenían conciencia del sentido de sus palabras estando bebidos. Sin embargo, al cabo de un par de días se reunirán con Sibile, la cual debe pagarles una parte del precio que pactaron con ella por el trabajito para que puedan pagarse la posada y la estancia hasta el día del juicio en el que deben declarar. No sería muy ético que los caballeros los atacaran por la espalda mientras hablan con la bruja, porque el hecho de que los hayan visto hablando con ella tampoco prueba nada de nada.

Nadie había visto antes a los mercaderes en el pueblo, pero si los PJs se molestan en darse una vuelta por las localidades cercanas, serán reconocidos como saqueadores de poca monta de los que se supone que han ocupado ahora la Torre del Centro del Bosque.

Después de pagar a los dos falsos comerciantes, Sibile se dirigirá a la Torre para ver como les van las cosas a los demás ladrones, muy tranquila por el buen resultado, hasta el momento, de su plan. Pasará en ella un día o dos, y luego volverá a donde está la compañía de la Torre del Claro, ante los cuales se hará la hipócrita, diciendo que aunque siempre afirmó que Martine era un poco rara, nunca quiso terminar de creerlo. Si los caballeros quieren salvar a Martine, la única pista que les queda

por seguir es investigar la Torre, y si van lo bastante rápido, incluso es posible que encuentren a Sibile en ella, reunida con los salteadores.

La torre

Para llegar hasta el claro se tarda más o menos una hora de viaje desde el Nuevo Burgo, durante la cual hay una alta posibilidad (40%) de que encuentren lobos o algún que otro bicho salvaje por el camino, incluyendo algún yale (ver libro de reglas, página 228) si se saca una pifia en las tiradas de Reconocer. El bosque que rodea la torre tiene en su interior una serie de charcas que harán difícil el avance a caballo. En ellas es posible que se encuentren a un grupo de salteadores (número de PJs y escuderos +3) preparados para emboscar a los viajeros que pasan (y, por qué no, a unos desprevenidos PJs). Si alguno de los bandidos escapa con vida, huirá a avisar a sus compañeros de la torre.

Una vez lleguen a la torre verán que esta es una estructura de planta cuadrada bastante antigua que probablemente hubiera servido de reducto y almacén cuando el bosque era pródigo en caza. Esta rodeada de una muralla no demasiado bien conservada, y cuyas puertas hace tiempo que cedieron a la carcoma. En la torre hay

15 salteadores, jugando y bebiendo en el comedor (utiliza los bandidos de la pág 216). Si cuando los PJs llegan a la torre no está en ella Sibile, no les queda otra opción que dejar con vida a alguno de los salteadores (sí, ya sé que esto le va a resultar muy difícil a algún que otro jugador) para que cuente la verdad en el juicio. Si Sibile está en la torre y, como es de esperar, tras un duro combate acaban con su vida (snif), en el lugar habrán las suficientes pruebas incriminatorias (ropas, objetos personales, alguna que otra joya que se la haya visto lucir en público, algún escrito suyo...) como para dejar clara la culpabilidad de Sibile (y la inocencia, por tanto, de Martine).

Recompensas

Todos estos esfuerzos es de esperar que lleven a la liberación de Martine, lo cual propocionaría 50 puntos de gloria. El torneo se considera Torneo Regional, por lo que da unos 20 puntos de gloria a cada participante.

Adicionalmente, si la amenaza de Sibile queda definitivamente conjurada (y te recuerdo que según el libro da 100 puntos de gloria el matarla), y la Torre queda vacía, ésta volverá a sus antiguos colonos. Martine obsequiará a los jugadores con un largo cantar sobre sus hazañas.