

El señor de Lithway

por [Oscar Lafuente](#) y [Pablo Lagartos](#)



Esta historia, de ambientación artúrica, está pensada para Pendragón aunque, por supuesto, es fácilmente adaptable a casi cualquier otro reglamento de fantasía medieval si se tienen muy en cuenta las normas de la caballería a la hora de determinar el comportamiento de los PJs. Manténgase alejado de los "Destroza&Destruye".

Este módulo esta basado en una historia de Prince Valiant, escrita y dibujada por Harold Foster, desarrollada en las tiras dominicales del 16 de agosto al 1 de noviembre de 1959. Todos aquellos que tengáis curiosidad por saber cómo se resolvió la aventura en el cómic, podéis encontrarla en los números 38 y 39 de la serie Príncipe Valiente, publicada por Ediciones B S.A.

Contenido

- [La misión](#)
- [Sir Gulag, el Pecador](#)
- [La Emboscada](#)
 - [¡Capturados!](#)
 - [No capturados](#)
- [La justicia del Señor de Lithway](#)
- [No es oro todo lo que reluce](#)
 - [En el bosque](#)
 - [En Lithville](#)
 - [El conde](#)
 - [El dilema](#)
 - [El dichoso cofre](#)
- [Tomando el castillo](#)

- [La batalla](#)
- [¿Qué hace el conde?](#)
- [¿Qué hace Cedric?](#)
- [El final de la aventura](#)
- [Recompensas Varias](#)
- [Dramatis Personae](#)

La misión

Los caballeros llegan a la orgullosa Camelot custodiando los impuestos para el Pendragón que envía su señor. Allí disfrutan unos días de la generosidad del Alto Rey asistiendo a fiestas y acercándose a los entresijos de la corte cuando son llamados por Sir Kay, el senescal para encargarles una misión. Sir Och, el conde de Lithway se ha quejado diciendo que sus bosques están llenos de forajidos, llegando éstos incluso a robar los impuestos del Rey cuando estaban siendo trasladados a Camelot. Su trabajo será informarse de la situación y si resulta tan grave como para que el propio Rey Arturo intervenga.

Así pues los personajes parten hacia el condado de Litway que se encuentra a seis días de camino, son tierras pacíficas y los caballeros no deberían tener problemas pero...

Sir Gulag, el Pecador

Cuando los caballeros se encuentran en la frontera del condado de Lithway vislumbran junto a riachuelo una enorme tienda de campaña con estandartes negros. El inevitable caballero juramentado se interpone en su camino e invita a los personajes a justar contra él. Su heraldo se acerca y presenta a su señor que aguarda junto a dos escuderos y media docena de criados armados, les dice que su señor impedirá el paso a cualquiera que no juste con él y acepte sus condiciones si cae derrotado.

El heraldo les enseña una mesa llena de los más increíbles manjares y les invita a comer antes de combatir. Rechazar la invitación a tan fastuosa comida requiere una tirada de Frugal/Sibarita.

La norma dicta que varios caballeros que viajan juntos deben nombrar a uno de ellos como paladín y aceptar el resultado de la justa. En fin, si el representante de los caballeros pierde deberán aceptar las condiciones de Sir Gulag, que como mínimo son un poco sorprendentes:

"He caído en desgracia por una traición cometida contra mi señor, he pecado de Orgullo y he jurado a los cielos mantenerme en este lugar hasta que encuentre el modo de redimirme. El Orgullo domina mis pasiones y ahora me pongo a vuestro servicio, siempre que me necesitéis, como vuestro más miserable servidor, llamadme y acudiré. Mi soberbia me hizo retar al propio Rey Arturo y fui desterrado de Camelot. Ahora, pese a mi alta cuna soy el más miserable de los mortales y debéis encomendarme una misión como vuestro súbdito antes de un mes y por espacio de una semana".

La emboscada

Ya muy cerca de su destino, ese mismo día, sufrirán una emboscada por parte de un grupo de bandidos. Aproximadamente, una veintena de salteadores, equipados con armas contundentes (porras y cosas por el estilo) y redes lastradas (que manejan con gran habilidad) sorprenderán a los caballeros al atravesar un bosque. La vegetación del lugar escogido dificultará en gran

medida las maniobras de los caballeros, por lo que pueden resultar presa fácil.

Permite a los caballeros tiradas de Percepción sólo si los jugadores declaran que van tomando muchas precauciones, no obstante las redes caen del cielo cubriendo 3d6 de TAM del caballero. Deberán hacer tiradas de Equitación a -5 para evitar caer con caballo y todo. Si se mantienen montados tendrán tantos negativos a combate como el tamaño trabado por las redes. Si les cubren por completo no podrán hacer nada. Los arqueros, en principio dispararán a los caballos para hacer caer a los caballeros y luego apalearlos hasta que se rindan.

¡Capturados!

Lo ideal sería que fuesen capturados con apenas algo más que unas magulladuras y su orgullo herido al haberse dejado atrapar por una miserable banda de rufianes. Los caballeros capturados serán trasladados al interior del bosque, donde se encuentra la guarida de los ladrones. Por el camino se verán obsequiados con un variado repertorio de insultos y/o escupitajos varios. En todo momento se podrá observar que sus captores muestran gran odio por ellos.

Si los aventureros intentan identificarse como mensajeros del Rey en busca de justicia, los bandidos no les harán ni caso y se mofarán de ellos, interpeándoles entre otras cosas que para ellos *"justicia significa castigo"*. En caso de que intenten demostrar sus palabras enseñándoles las acreditaciones reales, deberán esperar la llegada del jefe, ya que ninguno de los allí presentes sabe leer.

Su jefe es un hombre alto, de rostro ceñudo con barba y pelo grises y le falta la mano derecha. Leerá las acreditaciones reales, pero aún así seguirá desconfiando de los portadores de las mismas. Waldoc (así se llama el jefe) les dirá: *"...sólo conocemos la justicia del señor de Lithway, el cual, si osamos abandonar la seguridad del bosque nos caza por deporte, como animales salvajes. ¡Os voy a mostrar la justicia de nuestro señor!"*. Les mostrará una veintena de hombres tullidos y mutilados, castigados por los más variados motivos, como robar comida, oponerse al robo de sus tierras y otros que no conocen el motivo de su castigo.

En todo momento negarán haber robado el cofre que contenía el diezmo del Rey. Incluso aseguran no haber observado últimamente el paso de ninguna comitiva que pudiese haber sido la portadora del impuesto. Admiten, como mucho, haber cazado venados de su señor, así como haber asaltado a algún que otro caballero despistado y comerciantes de paso por el bosque, pero siempre motivados por la necesidad.

Las palabras de Waldoc resultan bastante creíbles, habida cuenta del demacrado aspecto de los proscritos y de los signos de pobreza que les rodean. Pero, ¿qué van a decir?. No van a declararse culpables y entregarse así por las buenas.

Los PJs tienen bastantes posibilidades (a juicio del árbitro, dependiendo de cómo lo roleen) de que les dejen libres si les prometen investigar su caso, exculpándoles si lo que dicen es verdad. Si no convencen a los forajidos serán atados a un árbol, recibiendo el ya habitual repertorio de mofas, befas y escarnios en el proceso, y deberán intentar escapar por sus propios medios. El momento apropiado debería ser por la noche, ya que los ¿forajidos? sólo dejarán un guardia a su cargo, con bastantes posibilidades de que se quede dormido conforme avance la noche.

No capturados

En caso de que los PJs no fuesen capturados por los proscritos, debería quedar alguno de éstos con vida para contarles más o menos lo mismo que les contaría Waldoc. Si les amenazan con la muerte o alguna refinada tortura, les conducirán hasta su escondrijo en el corazón del bosque. El camino es impracticable para los caballos, y los PJs con armadura verán sus movimientos muy dificultados (aplicar las pertinentes penalizaciones).

Una vez allí los PJs podrán optar por lo que crean conveniente (incluso arrasar el campamento). Sería muy fácil sorprenderlos ya que no hay apenas vigilancia. Tienen muy pocas armas de filo y ninguno de los bandidos lleva armadura o escudo. Además, como hemos leído antes, gran parte de ellos están tullidos.

Si dejan alguien con vida (los forajidos se rendirán rápidamente o intentarán huir, sin oponer mucha resistencia) los PJs volverán a oír la misma historia: ellos no saben nada, no han visto ningún cofre... Sí, sí, y todos los presos de las celdas de Camelot son inocentes.

La nobleza de los caballeros les obligará a no matar a los prisioneros (Tiraditas de Cruel/Clemente) conduciéndoles a ser juzgados por el representante del Rey en estas tierras, en este caso, el propio Conde de Lithway.

La justicia del señor de Lithway

Sea como fuere, los PJs deberían llegar (casi) sanos y salvos al castillo de Lithway (liberados por los bandidos, escapados de ellos o tras arrasar su campamento y coger prisioneros). El Conde de Lithway les recibirá con gran cortesía y les ofrecerá hospitalidad (recordar que son enviados del mismísimo Rey Arturo). Es un hombre enorme, entrado en carnes que se ríe estrepitosamente de sus propios chistes y al que sus cortesanos le ríen las gracias sin excesivo entusiasmo. Durante toda su estancia serán atendidos por Cedric, el senescal del conde; un tipo siniestro y francamente desagradable.

Si han escapado de los bandidos, éste les proporcionará nuevo equipo (en no muy buenas condiciones, pero...). En el caso de haber tomado prisioneros, serán juzgados sumárisimamente por Cedric. Actuarán como testigos oficiales de la guardia, que les reconocerán como algunos de los que les asaltaron el día que transportaban el impuesto del Rey. En total, el juicio en grupo de los bandidos no durará más de 5 minutos; la ejecución, en unas horcas que había ya preparadas en el patio, no más de un cuarto de hora (dependiendo del número de prisioneros). Podría decirse que el Conde disfruta con gran intensidad durante el breve proceso.

En todo momento, Och se lamenta del robo de sus impuestos. Se lamenta todavía más de la imposibilidad de poder satisfacer este año la cuota ya que sus arcas han quedado totalmente vacías y la cosecha ha sido muy mala. Según él, está prácticamente arruinado y no puede pagar los suficientes hombres como para acabar con esos bandidos. Efectivamente, en el castillo no hay más de una treintena de hombres mal pertrechados y con cara de no estar muy contentos con el trabajo.

También se encuentra en el castillo Sir Holsig, señor del vecino condado de Rosetadl. Curiosamente, se encuentra de paso, de camino a Camelot para pagar sus impuestos de este año. Si los caballeros se ofrecen a llevar el impuesto a su regreso, Sir Holsig se negará: *"Oh, no, no estoy dispuesto a permitir que asuman semejante responsabilidad"*.

Sir Holsig partirá temprano la mañana siguiente, escoltado por una quincena de hombres de

su guardia personal, fuertemente armados. Dará la impresión de tener mucha prisa por cumplir con la dolorosa obligación de llevar sus impuestos al Rey.

Antes del mediodía Holsig ya estará de vuelta, gritando que le han asaltado y robado el dinero. En la escaramuza ha perdido diez hombres, ya que sólo cinco regresan con él: *"¡Ya lo ven señores!, esos criminales han tenido la osadía de robar por dos veces el tesoro del Rey. Vayan y soliciten un ejército para acabar con ellos". "¡Y yo mismo me haré cargo del mando de ese ejército"*, terciará el Conde de Lithway.

No es oro todo lo que reluce

Si los Pjs han sido algo observadores (tiradas de Percepción o Batalla), se podrán dar cuenta de que ninguno de los supervivientes de la guardia de Holsig tiene herida alguna. Ni un rasguño, ni siquiera un roto en sus túnicas. También parece lógico pensar que aquella banda de desarraigados armados tan precariamente jamás podría derrotar a la guardia de Holsig.

Los dos nobles solicitarán la actuación del Rey para acabar con los bandidos y por ende la exención de sus impuestos por este año. A estas alturas algo les debería empezar a oler mal a los caballeros.

¿Han arrasado los caballeros el campamento? ¿Han entregado a los prisioneros a la justicia del Conde de Lithway? Si es así, habrán cometido un lamentable error (que se verá convenientemente recompensado con la inevitable penalización al final de la partida).

Todo es un truco del señor de Lithway para evitarse pagar los impuestos y acabar con los proscritos de sus bosques; dos pájaros de un tiro, sin ningún esfuerzo. Su senescal, Cedric, está enterado de todo, incluso añadiríamos que de alguna manera fue el impulsor de la idea. Sir Holsig... pasaba por allí y se dijo: "...si el cretino de Och ha podido engañar al Rey, ¿por qué no voy a poder hacerlo yo".

En el bosque

Si los caballeros se aventuran en el bosque no podrán encontrar rastro alguno de la emboscada a la que hace referencia Holsig y mucho menos, los hombres que han muerto en ella. Si los Pjs están en buenas relaciones con los proscritos (esto es, no han arrasado el campamento) averiguarán que Sir Holsig pasó por el bosque por la mañana, se sentó con su escolta en un claro del bosque, almorzaron y se dedicaron a tomar el sol hasta el mediodía. Momento en que Holsig marchó con cinco hombres camino del castillo y el resto tomaron la dirección del condado de Rosetadl.

En cualquier caso, en ninguna parte del bosque se observa rastro alguno de batalla.

En Lithville

Situada a unas dos millas del castillo hacia el noroeste, se encuentra la aldea de Lithville. Es una colección de casas bajas y abigarradas, bastante mal conservadas y por lo general de aspecto bastante insalubre. En ella se pueden encontrar los servicios habituales en este tipo de poblaciones: herrería, posadas, tabernas, a precios normales. Viven en ella unos doscientos habitantes, lo que supone la práctica totalidad de la población urbana del condado. La mayoría de la población es rural y está totalmente desperdigada, dedicada al cultivo del cereal.

En conjunto, el condado parece bastante pobre, pero el Conde y sus cortesanos no parecían precisamente hambrientos, vestían a la última y las defensas del castillo estaban perfectamente conservadas (algo que resulta bastante infrecuente para los condados de este tipo).

Si los PJs se deciden a tantear la población, descubrirán que su conde no es precisamente el personaje más querido del año (ni del último lustro). Se caracteriza por su crueldad, despotismo y nepotismo. Gran parte de la población tiene muchas quejas de él, la más frecuente hace referencia a los altísimos impuestos a que se ven sometidos.

La gente les irá contando todas estas cosas, aunque con muchas reservas. Si se identifican como enviados del Rey Arturo, que goza de mucho predicamento por allí, serán mejor atendidos y se animarán a contar más cosas. En todo momento se podrá observar que la gente tiene miedo de que les sorprendan conversando con los PJs, por si pudiera llegar a oídos del conde.

También se enterarán de algo interesante: algunos soldados en concreto han dado muestras de disponer últimamente de más dinero del habitual. Obtendrán tres o cuatro nombres.

Durante la estancia en la aldea (Tiradas opuestas de Caza o un éxito crítico en Percepción), alguno de los caballeros podría darse cuenta de que están siendo vigilados muy de cerca. Obviamente, son esbirros de Och, controlando todos sus movimientos e intimidando a la gente que intenta hablar con ellos. Si son capturados confesarán haber estado espionando sus movimientos por encargo de Cedric.

A la mañana siguiente les llegarán, através de un mozo de cuadra, noticias de que el granero o la casa de alguna de las personas que ayer hablaron con ellos ha ardido. También pueden averiguar que los tres hombres que han dado muestra de tener mucho dinero son los oficiales de la guardia, responsables de la escolta que transportaba los impuestos. Son los mismos que actuaron como testigos el día del juicio a los proscritos.

¿Quieren más motivos para seguir investigando?.

El conde

Cuanto más se muevan e indaguen, más posibilidades hay de que el Conde se inquiete y los ponga fuera de circulación. Y por supuesto, si en algún momento se atreven a insinuarle que su versión no es la correcta serán rápidamente puestos fuera de circulación; alimentando así el historial de los "malvados forajidos que asolan su condado". No obstante, sólo recurrirá a esta opción en caso extremo, ya que le tiene bastante respeto a la justicia del Rey Arturo (aunque haya intentado engañarle).

El dilema

Los PJs deberían estar en un dilema; aunque parece bastante obvio que todo se trata de un montaje, no disponen de ninguna prueba rotunda de ello y por consiguiente no pueden apelar a la justicia del Rey. No obstante, si pudiesen resolver el caso por su cuenta ganarían reconocimiento y prestigio, siendo un buen impulso para su carrera hacia la Tabla Redonda. También han de valorar que si meten la pata podrán elegir entre dos posibles destinos: las caballerizas de Camelot o unas fascinantes vacaciones con todos los gastos pagados en la muralla de Adriano, departiendo con los simpáticos pictos.

El dichoso cofre

Una posible prueba, y muy buena, sería el cofre donde el Conde guarda sus ahorros: una cantidad notablemente superior a la correspondiente a los impuestos que deberían ser pagados al Rey Arturo. Este cofre se encuentra en las habitaciones privadas de Och, oculto en un gran arcón del que sólo tienen llave el mismo Conde y su senescal, Cedric. Esta habitación está permanentemente vigilada por tres hombres armados (habitualmente hay uno, pero el dispositivo ha sido reforzado con la presencia de los enviados de Arturo). Los soldados no ponen mucha atención a su misión, puesto que los turnos de guardia transcurren entre juegos de dados y bebida, y podrían ser fácilmente sorprendidos. Esta acción es muy arriesgada, ya que si alguno de los soldados pudiese dar la voz de alarma se armaría un buen jaleo en el que los PJs estarían en franca desventaja.

Tomando el castillo

Debería ser obvio que si el Conde ha escamoteado los impuestos debería tenerlos ocultos en alguna parte del castillo. Podrían optar por ocuparlo en nombre del Rey, registrarlo y obligar a Och a confesar su fechoría. Si los caballeros intentan poner en práctica alguna medida de presión de este tipo, argumentado ser los representantes de la autoridad del Rey Arturo, encontrarán fuerte resistencia por parte de Och, hasta que Cedric consiga colocar los "ahorros" de su señor lejos de su alcance, en algún lugar fuera del castillo (momento en el que, por supuesto, no tendrá "ningún problema en que registren su humilde castillo en busca de alguna prueba").

Si deciden tomar el castillo por la fuerza e investigan las defensas del mismo observarán (Con una tirada exitosa de Batalla) el único punto débil: en los cambios de guardia se abren las puertas del arsenal y la poterna, que da al claro exterior, quedando el espacio entre la muralla y la torre del homenaje aislado del patio. Si los PJs creasen alguna distracción, algún incendio o algo parecido, podrían acabar con los guardias (dos que entran, más dos que salen y un guardia en el arsenal) y retener las puertas abiertas, por las que podrían entrar fuerzas desde el exterior.

En el castillo se encuentra un total de veinticinco soldados, medianamente armados. Las guardias se distribuyen de la siguiente manera: dos pasean por el contorno de la muralla; dos en el arsenal; uno en cada garita de las esquinas; dos en la puerta principal y uno en lo alto de la torre del homenaje. Las murallas tienen una altura de cuatro metros.

Para llevar a cabo este plan deberían contar con algunos aliados. Si no han acabado con los forajidos, éstos estarían encantados en participar en cualquier acción que les librase de una vez por todas de su tiránico señor, a la vez que se librarían de toda culpa. Waldoc, el jefe de los proscritos, podría reunir un total de $10+1d20$ hombres, con el único inconveniente de estar pobremente armados. La posibilidad de que el Conde se entere de que existen planes de acabar con él es de 5%, +0,5% por cada hombre que les vaya a ayudar.

Si ya no quedan proscritos por los bosques, cortesía de nuestros fogosos caballeros, podrían intentar convencer a algunos aldeanos de que les apoyen en su misión; conseguirían el apoyo de $10+1d50$ hombres, armados con aperos de labranza y variados cuchillos de caza o cocina. En este último caso habría una posibilidad base de 10%, +1% por cada aldeano que hayan conseguido reclutar, de que la noticia llegue a oídos del Conde. Si los PJs desenmascararon a los esbirros que les seguían en su primera visita a la aldea, la probabilidad base aumentará en 20%, en ambos casos. La otra opción es pedir ayuda a Sir Gulag el Pecador y a sus hombres

La batalla

Si los caballeros mantienen abierto el portón al menos 6 rondas de combate, sus fuerzas podrán entrar en el castillo y pelear contra los soldados. La Escaramuza se resolverá con estas reglas especiales en vez de con el Sistema de Batallas, además no hay Primera Carga:

1. Ya que las fuerzas en conflicto son tan pobres, en vez de utilizar el equivalente "Caballero", utilizaremos el de "Soldado de a pie".
2. Así pues, tendremos por parte del Conde: 25 soldados, Sir Och que vale por 5 y cuatro caballeros mantenidos que valen por 10. En total 40 puntos.
3. Las fuerzas de nuestros chicos: Por cada 25 proscritos/aldeanos que reúnan 1 punto, ellos valen 5 puntos cada uno.
4. Los hombres de Sir Gulag: El propio Sir Gulag vale por 10 y entre sus soldados y escuderos de más tiene otros 6 puntos. En total 16 puntos.
5. Aunque Sir Gulag participe en la Escaramuza se niega a ser jefe del grupo así que uno de los jugadores debe actuar como Comandante.
6. Realiza una tirada opuesta de Batalla (si el Conde desconocía los planes de los jugadores y si estos han mantenido el portón abierto el suficiente tiempo obtienen un +5, aplica también los modificadores por número si fueran menester). Aplica los siguientes resultados:
 - Ganador, éxito crítico: Causas el 40% de bajas en el enemigo. (Modif. +5)
 - Ganador, éxito: Causas un 25% de bajas al enemigo. (Modif. +3)
 - Empate: Causas un 20% de bajas al enemigo. (Modif. +1)
 - Perdedor, éxito parcial: Causas un 10% de bajas al enemigo. (Modif. +0)
 - Perdedor, fallo: No causas bajas significativas al enemigo. (Modif. -1)
 - Perdedor, pifia: Recibes un 10% adicional de bajas, y si el Comandante falla una tirada de Prudente resulta herido y no puede continuar al mando de sus tropas. (Modif. -3)
7. Sigue tirando en esta Tabla cada ronda oponiendo la habilidad de Batalla de los Comandantes con los modificadores que aparecen en ella. Si los hombres de Sir Och pierden el 50% de sus efectivos, se rendirán. Los proscritos y aldeanos deberán tirar contra Valor cada ronda en la que resulten Perdedores o huirán.
8. Tiradas de Temerario resultarán de un modificador de +3 (+5 si es crítico) a la Tabla Aleatoria de enemigos: 01-10 Soldado, 11-15 Escudero, 16-19 Caballero Mantenido, 20 Sir Och.

¿Qué hace el Conde?

Si la noticia llega a oídos del Conde, no dudará en deshacerse de los PJs cuanto antes (con algún refinado método: veneno en sus comidas o una puñalada traperera mientras duermen), o en tomar alguno como rehén si éste se encontrase sólo en el castillo cuando llega la noticia. La línea de actuación a seguir por el Conde depende del DJ, con la única salvedad de que debería ser cruel y traicionera (hay que representar al conde con una adecuada mezcla entre arpía rastrera y chucho patético, según las circunstancias le sean o no favorables). Recordar que si los PJs quieren apoyar a los asaltantes desde dentro del castillo en algún momento estarán a merced de Och y sus esbirros...

¿Qué hace Cedric?

Si el castillo es asaltado, Cedric intentará huir sin contar con el Conde. Por supuesto, escapará con el cofre de los impuestos. Lo hará en el momento en que la batalla esté en el punto más álgido, acompañado de su escudero y dos soldados. Los PJs deberían pasar una tirada de Percepción para descubrir la maniobra. Si la huida pasa inadvertida para los caballeros, se darán cuenta de ella bastante rato después de finalizada la escaramuza cuando

no encuentren tesoro alguno en todo el castillo. Para entonces será demasiado tarde... Si quieren intentar interceptarlo deberán declarar que actúan Solos en la Escaramuza y tirar Batalla a -5 para poder alcanzarlo entre el jaleo, por cierto, él y los soldados van a caballo y su escudero en un carro.

El final de la aventura

La aventura está muy abierta y el DJ puede añadir nuevos elementos conforme se desarrolla la acción. Aquí sólo se muestran dos opciones para resolverla, pero a buen seguro que a los PJs se les ocurrirán muchas más. El objetivo de la investigación debería basarse en encontrar el cofre, ya que aunque existan fuertes indicios de culpabilidad por parte del Conde de Lithway, ninguna de las pruebas es concluyente. Si realizan alguna acción "desafortunada" y no consiguen probar el delito, se verán metidos en un gran lío. Por muy bribón que sea Sir Och no deja de ser un noble, por lo que su palabra tendrá más valor que la de cualquier siervo que le acuse.

Si la aventura se resuelve catastróficamente, los caballeros perderán el favor de su señor y de el Rey Arturo y podrían ser castigados, incluso con el destierro. Podría ser una bonita excusa para iniciar una campaña por Tierra Santa, dedicar su vida a la búsqueda del Santo Grial o a la evangelización de los países bárbaros. Todo ello muy lejos de la verde Inglaterra.

En cuanto a Sir Holsig, la acción debería centrarse en torno al condado de Lithville, dejando al otro defraudador para la actuación directa del Rey. No es el núcleo fundamental del módulo, aunque podría usarse para añadir nuevas opciones a la aventura.

Por contra, si la aventura se resuelve favorablemente, los caballeros ganarán merecida fama y prestigio ante su Rey, que será tenida en cuenta para futuras misiones.

Moraleja: "Hacienda somos todos".

Recompensas varias

- Si la aventura llega a buen fin reciban las felicitaciones del propio Pendragón y 230 puntos de Gloria. Además deberán marcar Honesto, Honor y Lealtad a su Señor.
- Si les ha ayudado Sir Gulag y lo rehabilitan ante el Pendragón marcarán Generoso, y si le ceden el Feudo de Sangre en Litway, que han ganado entre todos, tendrán un amigo de por vida.

Dramatis personae

Sir Gulag el Pecador

Lleva un escudo con campo de sable y la figura de una lágrima en plata, y una tirada de Heráldica (con +4) permitiera descubrir que se trata de Sir Gulag de Lonazep, el hijo del Conde Macsen y Caballero de la Tabla redonda.

TAM 14 DES 14 FUE 16 CON 16 ASP 14

Velocidad 3

Daño: 5d6

Puntos de golpe 30

Armadura 14+Escudo

Ataques: Espada 22, Lanza de caballería 19, Hacha 16, Batalla 16

Rasgos significativos: Valiente 17, Orgullosa 16

Pasiones significativas: Lealtad a Pendragón 21, Lealtad a cualquiera a quien gane 21

Habilidades: Cazar 15, Cortesía 14, Heráldica 14, Torneo 18

Sir Gulag dispone de un séquito tan amplio que puede armar a 6 personas como Soldados a Pie (pag. 216), además de a sus dos escuderos como caballeros jóvenes (pag. 215)

Proscritos

Los hombres de Waldoc no son bandidos al uso, son gente de bien desesperada, pero son duros y acostumbrados a pelear aunque no tienen ningún tipo de disciplina.

TAM 11-13 DES 10 FUE 12 CON 12 ASP 8-12

Velocidad 2 (+1)

Daño: Llevan mazas de madera y palos 3d6 (4d6 vs.cota de malla), Redes lastradas Especial, Dagas y arcos 3d6

Puntos de golpe 24 (de media)

Armadura 2

Ataques: Palos 14, Redes 16, Arco 14

Rasgos significativos: Suspica 15, Valiente 12, Sibarita 14

Pasiones significativas: Odio: Sir Och 16, Caballeros 14

Habilidades: Cazar 16, Percepción 18

Waldoc

Tiene las mismas características que sus hombres pero lleva una armadura de cuero (4 puntos)

Rasgos significativos: Suspica 11, Valiente 14

Pasiones significativas: Odio: Sir Och 16, Caballeros 11

Habilidades: Cazar 16, Percepción 18, con armas 13, Redes 16

Sir Och, Conde de Lithway

Porta un escudo tronchado en sinople y sable con una Merleta en plata.

TAM 15 DES 11 FUE 12 CON 15 ASP 9

Velocidad 3

Daño: 5d6

Puntos de golpe 30

Armadura 12+Escudo

Ataques: Espada 18, Lanza de caballería 17, Equitación 14, batalla 14

Rasgos significativos: Lujurioso 15, Valiente 12, Falso 17, Arbitrario 14

Pasiones significativas: Lealtad a su Señor 4

Habilidades: Cazar 13, Percepción 14

Cedric el Senescal

TAM 11 DES 15 FUE 12 CON 13 ASP 15

Velocidad 3

Daño: 5d6

Puntos de golpe 24

Armadura 12

Ataques: Espada 14, Lanza de caballería 14, Equitación 14

Rasgos significativos: Sibarita 16

Pasiones significativas: Lealtad a su Señor (Sir Och) 9

Habilidades: Administración 15 y las propias de un Caballero joven.

Los hombres de Armas

Como soldados de infantería (pag. 216) con Cazar 12, Espada 12 y equipados con Cuirboully (Armadura 6+Escudo).

Los caballeros mantenidos

Como Caballeros jóvenes (pag. 216) con Cazar 14, Espada 18 y equipados con Cota de malla reforzada (Armadura 12+Escudo).

Los Escuderos

Como soldados de infantería (pag. 216) con, Espada 12 y equipados con Cota de malla normanda (Armadura 10+Escudo).

Aventura de *[Oscar Lafuente](#)* y *[Pablo Lagartos](#)*.

[Sir Roger Mercenario](#), mayo de 1999.

Webmaster: Pedro Arnal Puente, srm.webmaster@kobo.es.

<http://www.kobo.es/srm/>