

P E N D R A G Ó N

Aventura de los dos hermanos

Este módulo puede jugarse con un grupo de caballeros, o, si uno es un director de juego eficiente, también desde el punto de vista de un mago. La aventura está pensada para servir de iniciación al sistema de magia que se describe en el suplemento Magia Céltica. Si hay grupo de magos en la partida, éstos deben pertenecer al mismo círculo. Es importante destacar los aspectos celtas, familiares y ecologistas de la historia, puesto que ésta gira entorno a familias que sufren en la búsqueda de gente a la que han perdido y también sobre la destrucción de la tierra a manos de la ambición. Las recompensas para los PJs son abundantes... si sobreviven.

por Mar Calpena

La aventura tiene lugar en el año 544. El módulo comienza de distinta manera dependiendo del papel que asuman los jugadores. Lleven el personaje que lleven, cuando entren en el cerro de las hadas hay que recordarles que **no** están en un *dungeon*. La concepción que les vendas a los jugadores sobre el mundo de las hadas debe acercarse mucho más al Puck y al Oberón de Shakespeare que al hada madrina de la cenicienta. Hablamos del tipo de seres de la corte benéfica que resultarán a menudo cargantes y maliciosos, pero casi nunca abiertamente malvados o desagradables, de las hadas que hacen bromas de mal gusto pero luego cuidan de los rebaños de los campesinos

Información para el director de juego

El cerro de Hambleton Hill está habitado por las hadas del reino feérico de Gwynn an Dunn. Los habitantes de este reino sólo permiten la entrada a los druidas de una congregación cercana, que visita el interior del túmulo cada siete años para celebrar sus ceremonias de iniciación y cambio de jefe.

Las hadas han vetado la entrada a cualquiera que no pertenezca a la congregación, aunque de vez en cuando han raptado niños de las cercanías, que no han vuelto a ser encontrados. Se rumorea que debajo del cerro hay cantidades enormes de oro y piedras preciosas. La entrada humana del cerro está guardada por un caballero, el rey solitario, quién es el único que puede dar el acceso al interior. El problema es que sólo hay dos maneras de entrar: Si se le mata, la entrada estará abierta, pero la persona que lo haya matado deberá quedarse para siempre jamás en las inmediaciones del cerro ocupando su lugar, ya que estará obligado por un conjuro que lo ata a la tierra. La otra manera es más simple y consiste en hacer que el rey solitario acceda libremente a dejar entrar a los jugadores (ver el epígrafe "El acertijo").

Hará unos treinta años, un caballero irlandés, sir Cuivin Deiluis y su esposa, la dama Beylath, viajaron a la boda del rey Arturo (año 514). En el camino, la esposa se puso de parto prematuramente y dio a luz gemelos. La dama esperaba poder dar a luz en Camelot, pero los

acontecimientos se precipitaron y tuvo que tener a sus hijos en una pequeña cabaña al borde del camino. La tragedia llegó dos días después del nacimiento, cuando aún sir Cuivin y la dama Beylath no habían vuelto a ponerse en camino. Una mañana, uno de los niños había desaparecido. En su lugar había un muñeco de madera envuelto en los pañales del bebé. El niño fue buscado por todas partes pero no hubo forma de descubrir quiénes o por qué se lo habían llevado. En seguida se descartó un rapto por parte de los campesinos que ocupaban la granja, puesto que estos eran tan pobres que difícilmente hubieran podido mantener al niño. Circularon rumores de que el niño había sido raptado por las hadas o por algún animal salvaje, pero nunca se logró saber qué sucedió realmente.

Ahora, sir Cuivin ha vuelto con su esposa y su otro hijo, sir Aydeen, para tomar parte en el gran torneo de la amistad que organiza el rey Arturo para celebrar sus treinta años de casado.

Lo que sucedió realmente es que las hadas de Gwynn an Dunn raptaron al hijo de sir Cuivin pues detectaron que podía llegar a ser un mago excepcional si se le daba la ocasión de aprender y ejercitar su fuerza. El niño fue adoptado por una comunidad de druidas, que nunca supieron cual era su verdadero origen y lo llamaron Kinnan. Este niño está ahora a punto de ser nombrado cabeza del cónclave de Silent Forest, cerca de Hambleton Hill. Algo de su poder está también presente en su hermano, quién ahora se siente llamado por él y va a ir a buscarlo.

Por otra parte, y no sin razón, se suele decir que quién roba a un ladrón... El rey de las hadas Gwynnap Bein, engendró a una hija con una mortal a la que había secuestrado. Esta hija, a su vez, vivió siempre a medio camino entre los hombres y los seres feéricos, dado que empleaba la mitad de su tiempo entre los campesinos que la criaron (su madre murió en el parto). Con el tiempo, llegó a convertirse en una mujer muy hermosa, aunque tenía un aspecto algo lánguido y una mirada extraña. Semejante belleza no podía pasar desapercibida fácilmente, y la muchacha fue secuestrada por el barón local, un hombre llamado Boldwyn con muy pocos escrúpulos y con un rasgo dirigido de lealtad a



Pendragón bastante penosillo (un valor de dos y sólo porque le debe dinero al rey). Gwynnap Bein sólo puede alejarse del túmulo por períodos muy limitados de tiempo, ya que de él emana su presencia física y visible. Los miembros de su *sidhe* (corte feérica) han intentado infiltrarse también en el castillo, pero no lo han conseguido, pues no son poderosos contra la cantidad de soldados que hay guardando a la chica. Ésta ha intentado escaparse un par de veces, pero de momento no parece que vaya a haber nadie que la salve de casarse con el barón. Como todos los seres con sangre feérica, cuando empieza a entristecerse, va perdiendo color y presencia y al final queda reducida a agua, aunque dado que ella es una mestiza, puede ser que sólo enferme y llegue a morir de pena. El barón Boldwyn tiene planeado excavar en Hambledon Hill una semana antes de la boda, puesto que la tradición popular indica que hay grandes riquezas en los cerros de las hadas.

Además, y por si faltaban problemas, Kinnan ha crecido junto a la hija de Gwynnap Bein, y básicamente, están colgadísimos el uno del otro. Como las reglas de la cofradía del Silent Forest obligan al celibato, él nunca ha dicho nada de su

pasión, y cuando llegue al interior de Hambledon Hill no sabrá nada de la desaparición de Diernaha, que así es como se llama su amada. Caso de enterarse, Kinnan es muy capaz de hacer alguna tontería, por lo que Gwynnap Bein, oliéndose lo que se cuece, no le dirá nada hasta que sea proclamado jefe del círculo de Silent Forest.

Información para los caballeros

Los caballeros se encuentran en Camelot durante el torneo, actuando, poco más o menos, como controladores de las pistas y de ayuda a los árbitros (algo así como los voluntarios olímpicos, para entendernos). Es el séptimo día del torneo, y se van a celebrar una serie de justas como compensación para todos aquellos que no han podido participar al estar ayudando en tareas de organización. Los PJs han pasado los días del torneo atendiendo a los caballeros recién llegados y a sus familias, mostrándoles los alrededores y los monumentos, etc... Alguno de los PJs habrá trabado amistad con la familia Deiluis, (usa el arquetipo de caballero viejo y dama del libro de reglas para los padres) y, en menor

grado, con su reservado hijo Aydeen. Una tirada de percepción indicará que sir Aydeen está preocupado. Más de una dama de la corte descubrirá amargamente lo elevado de su rasgo de casto. Tampoco la oferta del rey de establecerse en Camelot parece satisfacerle. Aydeen es un caballero notable que demostrado en múltiples ocasiones su valor. Últimamente ha estado teniendo extraños sueños en los que se ve a sí mismo (de hecho, se trata de su hermano Kinnan) vestido con unas extrañas ropas y adentrándose en una cueva con

una comitiva de gente. La pesadilla se repetirá con bastante intensidad esa misma noche, hasta el punto de despertar a los sirvientes, por lo que su madre ha decidido hablar con él y ver qué le pasa. Lo poco que la dama Beylath —una mujer que tiene pinta de ser bastante inteligente, si bien es obvio que no parece haber llevado una vida muy feliz— ha descubierto en relación con los sueños es que éstos empezaron al repetirse el viaje por las tierras cercanas a Hambledon Hill que ya llevara a cabo tan dramáticamente treinta años antes. Entonces, Beylath le contará a Aydeen lo que sucedió al nacer, cosa que motivará que éste solicite permiso del rey para investigar lo que sucede por la zona donde nació. Aydeen se halla preso de la certeza de que su hermano todavía vive.

Sir Aydeen

Gloria actual: 4600

TAM 16 Velocidad 3

DES 12 Daño 5d6

FUE 15 Puntos de Golpe 32

CON 16 Armadura 12 + escudo

ASP 16

Ataques: Espada 16, Lanza de caballería 14, Lanza 11, Daga 12, Batalla 13, Equitación 16.

Rasgos significativos: Valiente 16, Casto 15.

Pasiones: Amor (Familia) 16.

Habilidades destacadas: Primeros

Auxilios 13, Percepción 15, Torneo 10.

Equipo: Caballo de guerra.

Sir Aydeen es pelirrojo y bien plantado, uno de los chicos más populares de la corte. Tiene un cuerpo Danone y aunque no es muy diestro, de vez en cuando emplea la táctica de la doble finta en combate. Es un tipo más bien callado y poco expansivo, tirando a autista.

Aydeen tiene un talento innato, pues de hecho él y su hermano son dos mitades separadas de lo mismo. Este talento es el de Amistad con Animales.

Información para los magos

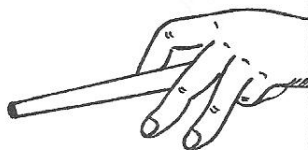
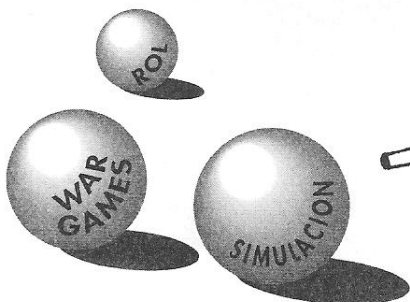
Los magos-jugadores deben ser miembros de la cofradía del Silent Forest, y estarán en misión de acompañamiento al que va a ser el nuevo jefe. Este personaje no tiene porque ser un PNJ, pero la persona que lo lleve no debe saber más que lo indispensable sobre su historial. Se recomienda coger al personaje más cañero y dárselo a un jugador que sea muy de fiar, quien, pese a todo, no sabrá lo que se lleva entre manos.

La cofradía manda sus miembros a Hambledon Hill para que sus futuros diri-



Billares SOLER Jocs i Coses

CASA FUNDADA EN 1904



**ESPECIALIZADOS EN: JUEGOS DE
SOBREMESA Y PUZZLES, WAR GAMES,
TEMÁTICOS, SIMULACIÓN, ROL...**

Gran Via Corts Catalanes, 519
Tel. 454 67 50 - Fax 453 15 69
08015 Barcelona

gentes y aquellos druidas que se mandarán a las diferentes cortes y centros de poder pongan a prueba su poder. Los magos y los seres feéricos de Hambledon Hill están en relaciones de semi buen vecindaje. Normalmente no tienen mucho contacto, aunque a veces se han solicitado favores mutuamente. Los magos educan regularmente a niños robados por las hadas a cambio de la colaboración del *sidhe* en las pruebas de sus candidatos. En ellas, los aspirantes deben prepararse durante tres semanas en el interior del túmulo y luego ejercer exitosamente sus talentos de controlar ser feérico con los miembros del *sidhe*, así como pasar una serie de chequeos (en forma de preguntas y adivinanzas simbólicas) para probar su adecuación a los ideales de la cofradía. Recuerda a tus magos que deberán pagar el coste de energía vital en semanas de preparación o de sueño posterior, con lo que lo más adecuado sea el partir cuanto antes a Hambledon Hill. Si los magos prefieren preparar sus hechizos, aboga por el salto temporal. La aventura empieza para los PJs magos tres semanas antes que para los caballeros. Los magos entrarán al túmulo por su entrada sur, localizable con una tirada de cultura mágica. Una vez allí, recorrerán el pasillo que los lleva hasta la cúpula central, decorada con magníficos tapices. Todos los magos están advertidos que no deben probar ningún alimento de las hadas. Cada dos semanas, hazles hacer chequeos sobre su atributo de frugal, puesto que la aburrida comida del exterior no parece tan apetitosa como los manjares y los vinos que pálidos personajes sirven en platos dorados. En contra de lo normal, aquel que no pase las tiradas no deberá quedarse en el interior del cerro para siempre jamás, pero deberá volver a entrenarse durante 1d4 años. Las hadas harán cuanto puedan para distraer a los magos, tocando lánguidas arpas, recitando poemas, etc. Hay que describir muy bien el ambiente para que los jugadores no se agobien (se recomienda poner a los Nightnoise como banda sonora). Hasta que no llegue el día de la gran ceremonia, hazles hacer chequeos de las virtudes propias de su religión. En realidad, esta es la verdadera prueba a la que están sometidos los magos, y la idea es ver si bajan la guardia durante lo que parecen unas vacaciones. Kinnan, caso de no ser llevado por un jugador, permanecerá al margen de todas estas historias y ayunará, preocupado por no ver a Diernaha por ninguna parte.

En busca del hermano perdido

Los caballeros saldrán de Camelot hacia el alba. La pista más obvia que pueden seguir es la de ir primero a la cabaña donde

sucedió todo. La casucha se halla a un día y medio de camino, y está situada en un valle poco poblado y bastante boscoso. Si te sientes especialmente cruel o tus caballeros tienen ganas de ir templando el acero, sácales un grupo de forajidos cutres cuando acampen de noche. Al otro lado del valle, cuando el bosque empieza a clarear, se encuentra Hambledon Hill, que no aparece a la vista de los PJs. Más allá se encuentra la baronía de Boldwyn.

Las características de los bandidos, y de los campesinos y guerreros que aparecerán más adelante son las del libro de reglas.

Al acercarse a la cabaña, gran parte del terreno parece haber sido arrasado. Hay árboles quemados y, si se pasa una tirada de percepción, se notará que el terreno parece explotado por encima de sus posibilidades naturales.

Cuando lleguen a la puerta de la cabaña, y si se pasa una tirada de cultura mágica, reconocerán la cinta roja colgada en la puerta de entrada como un método de protección contra las hadas. Los campesinos, un padre y un hijo, parecen viejos, tristes, asustados y pobres. Con bastante tacto (es decir, no tratándolos como escoria) se les puede son-sacar sobre lo que ocurrió hace treinta años. Por aquel entonces eran un poco más felices, pero por ser hospitalarios con ese caballero irlandés casi lo pierden todo. Aquella noche no se oyó aullar a los lobos, ni se encontraron pisadas. Los campesinos afirmarán que sin duda el niño fue robado por las hadas (y se santiguarán con cara de asustados), que son bastante poderosas en esa zona. Si alguien trata mal a los campesinos ponle una marca de cruel.

Si alguno insinúa la intervención feérica en la historia, los campesinos dirán que incluso el barón Boldwyn ha perdido la razón con esa chica hija de un duende con la que se va a casar. Los campesinos detestan al barón, pero no se atreverán a manifestarlo abiertamente delante de nobles. Sólo si se les

pregunta por qué los campos están en tan malas condiciones responderán explicando que los nuevos impuestos que el barón ha proclamado para sufragar su boda y un nuevo ejército hacen que tengan que esquilmar la tierra. Si los PJs son un poco avisados, en cuanto observen las propiedades cercanas se percatarán de que los campesinos no mienten, y de que éstas serían noticias de interés para el rey. El director de juego puede insinuarles la idea de mandar un mensajero a Camelot.

Con todo, los campesinos repetirán y repetirán que todo es culpa de las dichosas hadas de Hambledon Hill. A uno de ellos se le escapará que “menos mal que están los magos para controlarlas, porque si no...”

Si los PJs deciden investigar la antigua casa de Diernaha, no encontrarán nada. Su cabaña ha sido destruida hasta los cimientos.

Los PJs tienen ahora dos opciones claras: Ir a Hambledon Hill o ir al castillo de Boldwyn.

El acertijo

Los caballeros accederán a Hambledon Hill por la entrada norte. La puerta es extremadamente fácil de encontrar, pero a la que se encuentren a cinco metros de ella





aparecerá un caballero con aspecto de pocos amigos. Coge los atributos de caballero mágico del bestiario como guía.

“Id ahora –dirá– o vencedme. Yo soy el guardián de la puerta, y quién me mate ocupará mi lugar. Si no os enfrentáis a mi en lucha singular, sólo os queda vuestro ingenio para vencerme, pero si no conseguís con tres preguntas que yo acceda voluntariamente a franquearos la entrada, deberéis aceptar la muerte. Sólo responderé sí o no.”

A todo esto, Aydeen se mostrará cada vez más seguro de que su hermano se encuentra cerca y no habrá manera de disuadirlo que sea creencia no tiene base racional.

Si los caballeros no intentan retroceder (cosa que sería más bien lamentable), deberán enfrentarse al rey solitario.

La manera de vencerlo a través de la lógica es muy simple (de hecho, este problema es bastante clásico) No importa cuál sea la primera pregunta. La segunda debe inducir siempre a que la respuesta a la tercera pregunta (“¿Nos dejarás entrar?”) sea un sí. La fórmula es llevar al caballero a contradicción preguntando algo así como “¿Será la respuesta a mi próxima pregunta la misma que des a ésta?” Si el rey solitario responde que sí, deberá responder también sí la cuestión de la entrada. Si responde que no, la respuesta no podrá ser la misma, con lo que la próxima respuesta deberá también ser un sí.

Dentro del cerro

Si los PJs logran entrar (y es de esperar que para tal fin ninguno de ellos se haya tenido que quedar para siempre encargado de la puerta), la cueva se bifurca en muchos sentidos. Tira un dado de seis para ver lo que encuentran y descarta la opción para la próxima tirada.

1. Sala vacía.
2. León mágico (dormido).
3. Hadas diversas tipo duendecillo. Incordiarán un rato y luego se desvanecerán.
4. Wyverna.
5. Habitación llena de oro. En cuanto alguien lo intente tocar, se convertirá en arena.
6. Cúpula dónde se halla reunida la corte feérica. En menos de lo que se tarda en decir “intrusos”, los PJs se verán atacados por una serie de damas y caballeros que podrían parecer reales de no tener un aspecto neblinoso y orejas similares a las del Dr Spock.

Reencuentro

En cuanto los caballeros lleguen a la opción seis (y deberían acceder a ella si han

sobrevivido a todos los otros eventos) y se vean atados, una voceilla gritará “Kinnan, Kinnan”. Las hadas habrán visto al bueno de Aydeen, que es clavadito a su hermano., y no verán muy claro lo que pasa, aunque probablemente les parezca una broma. Los gritos alertarán al grupo de magos (que podrían perder la concentración).

La escenaria que se plantea ahora se puede inspirar en “Quién sabe dónde” o algo semejante (aunque es de esperar que sea de mejor gusto). Es de suponer que con la sorpresa y toda la movida, a los magos se les pase el cabreo por haber perdido la concentración. Aydeen y Kinnan son realmente parecidos, aunque Aydeen es más fuerte y lleva el pelo muy corto, mientras que Kinnan tiene el pelo más largo y pinta de místico.

Kinnan le dirá a Aydeen que siempre había sabido la razón de su origen, y que, de alguna manera, lo había estado llamando para que estuviera a su lado en un momento tan destacado como el de su proclamación o no como jefe.

En ese momento saltará Gwynnap Bein, quién estará bastante enfadado, por cierto. Es muy raro que haya intrusos en el reino de Gwynn an Dunn, y a Gwynnap Bein le hace muy poca gracia que los caballeros salgan y vayan explicando lo que han visto.

Cuando la situación llegue a un punto crítico (es decir, cuando estén a punto de empezar los piños), Gwynnap sugerirá una solución de compromiso: “Yo nunca podría dejar ir a unos extraños, Kinnan –dirá– y si quieren salir de aquí deberían, en circunstancias normales, pagar por su atrevimiento. Pero los seres feéricos también somos capaces de entender las pasiones humanas. Sé que estás desesperado por mi hija Diernaha. No soy ciego, y yo la amo casi tanto como tú. Te crees que yo he permanecido ajeno a su destino, cuando no he podido hacer nada por ayudarla. Ahora ha llegado el momento. Si tu hermano y vuestros compañeros me ayudan a liberar a mi hija de las garras del cerdo del barón Boldwyn, podréis marchar en paz. Además de todo lo que le haga a mi hija, se de buena fuente que ese bastardo pretende excavar nuestro monte y terminar con nosotros. Los campesinos siempre nos han tratado bien, cediéndonos una parte de la leche de sus vacas, y aunque alguna vez les hayamos gastado bromas pesadas, no merecen que Boldwyn se enriquezca a base de explotarlos. Quizás ha llegado ya el momento de enfrentarse a él.” Con estás palabras, guiará al grupo a la salida sur de Hambledon Hill. Alguien (quizás un PNJ o un PJ que esté herido) deberá quedarse de rehén hasta que el resto vuelva. Y empieza a ser obvio que si tus PJs no mandan un mensajero al rey Arturo infor-

mándole que uno de sus barones se está pasando es que quizás son un poco pardi-llines.

Kinnan

Las características son iguales que las de su hermano.

Habilidades: Cultura celeste 12, cultura mágica 14, Visión 16, Religión 11.

Talentos naturales: Controlar criatura feérica, Invocar criatura feérica, Bendición, Ilusión.

Rasgos destacados: Devoto 18.

Pasiones: Amor (la diosa) 15, amorío (Diernaha) 15.

Ataques: Al igual que su hermano Aydeen tiene un talento innato. Kinnan tiene un don natural para las armas y utilizará las mismas que su hermano con una probabilidad base de 8.

Kinnan tiene la misma pinta que Aydeen, pero con greñas y aspecto “grunge”.

El castillo de Boldwyn

Si los PJs se dirigen primero al castillo del barón Boldwyn, serán recibidos por uno de sus cancilleres, quién los despachará con cajas destempladas alegando que tiene mucho trabajo, que el barón ha salido de cacería y que ahora están arreglando las cosas para su boda y cobrando los diezmos, con lo que ¿por qué no se pasan los PJs en otra ocasión, dentro de unos seis meses o un par de años o...? El castillo, de tamaño normal, tiene un par de cosas un poco raras. En primer lugar, no se ven apenas damas ni sirvientes, y el patio central parece más propio de una guarnición militar que de un centro de población de provincias. En segundo lugar, y para ser que el barón abusa del trabajo de sus siervos y que además se va a casar pronto, no parece que emplee mucho dinero en tapices o muebles que hagan el lugar más confortable (además de deberle pasta a media Britania, Boldwyn está pagando a mercenarios con el fin de sublevarse y declararse independiente del poder real). Naturalmente, los caballeros no serán recibidos si van acompañados por un mago o alguien con pinta rara. Si los caballeros consiguen infiltrarse, Diernaha se encuentra en la torre superior vigilada por dos damas de compañía sospechosamente barbudas y robustas. Una buena idea puede ser disfrazar a los magos como escuderos. Por cierto, que si Kinnan no se cuela en el castillo, Diernaha se arrojará en brazos de Aydeen creyendo que se trata de su hermano...para avergonzarse totalmente en cuanto repare en el error y hacer que Aydeen empiece a mosquearse

de que todo el mundo lo tome por su hermano.

Depende del director de juego la solución a tomar si los PJs han optado por la entrada subrepticia. Pero básicamente es un suicidio para los PJs, a no ser que estos sean muy experimentados o que los magos echen los restos (y luego tengan que pagar el precio correspondiente).

Si la infiltración no se produce y si no ha pasado tanto tiempo que los siervos de Boldwyn se dispongan a excavar en Hambledon Hill, los más normal es que se produzca un asedio al castillo. Si por una casualidad tuvieras el suplemento de *Chaosium The boy king* (que aquí aparecerá próximamente con el título de *El joven Arturo*), puedes emplear las reglas de asedio. El castillo tiene un valor defensivo de ocho y se trata de una escaramuza hasta la llegada de los refuerzos, que la convertirá en batalla pequeña.

Si no dispones de ese suplemento, trata el tema como si de una batalla vulgar y corriente se tratara, pero no habrá primera carga como tal y sólo se producirá un asalto por día. Acuérdate de calcular cuando llegarán los posibles refuerzos desde Camelot. Por cierto, que los caballeros no podrán luchar a caballo (¡esto es un asedio, no un torneo!).

Hasta que aparezcan los refuerzos, la batalla estará comandada por Aydeen. Una vez lleguen las tropas auxiliares, estarán comandadas por sir Ktulu (usa el arquetipo de caballero famoso del libro, con escudo en campo de gules con tres sepias en oro). Si quieres, manda también a sir Cuivin, quién puede morir heroicamente viendo a sus hijos juntos otra vez si te gustan los

finales peliculeros. La llegada del comandante, un tipo muy bestia, hará sumar +5 a la tabla de sucesos de la unidad.

Si el director de juego es especialmente cruel con los jugadores, aparte de conseguir que no le paguen más cervezas, puede hacer salir a Boldwyn amenazando de muerte a Diernaha si no se le deja en paz. La cosa se convertirá en una especie de situación a lo "Hombres de Harrelson" o "Arma letal", pero una intervención mágica de Kinnan puede salvar a la chica (¿no pasa así en las pelis?). Es importante que los PJs recuerden que pueden movilizar a los campesinos de la zona contra el opresor.

Finales

Lo ideal sería que los buenos vencieran, fueran felices y comieran perdices. En esa tesitura, el malo malo terminaría pudriéndose en la mazmorra más profunda de Camelot, o en su defecto, criando malas. Kinnan tendría que dejar el círculo de Silent Forest, pero seguro que Arturo le podría hacer un lugar en la corte, siempre y cuando Diernaha fuera discreta respecto a su origen feérico. O puede renunciar a todo y volverse a su círculo, con lo cual su hermano podría aprovechar los restos del naufragio... En cualquier caso, si todo sale bien y Aydeen sobrevive, éste recibirá la baronía de Boldwyn y será nombrado conde.

En cuanto a los PJs, estos son los regalos que se llevan:

Caballeros:

– Si al principio del módulo participaron

Sir Boldwyn

TAM	17	Velocidad 3
DES	15	Daño 5d6
FUE	12	Puntos de Golpe 30
CON	13	
ASP	16	

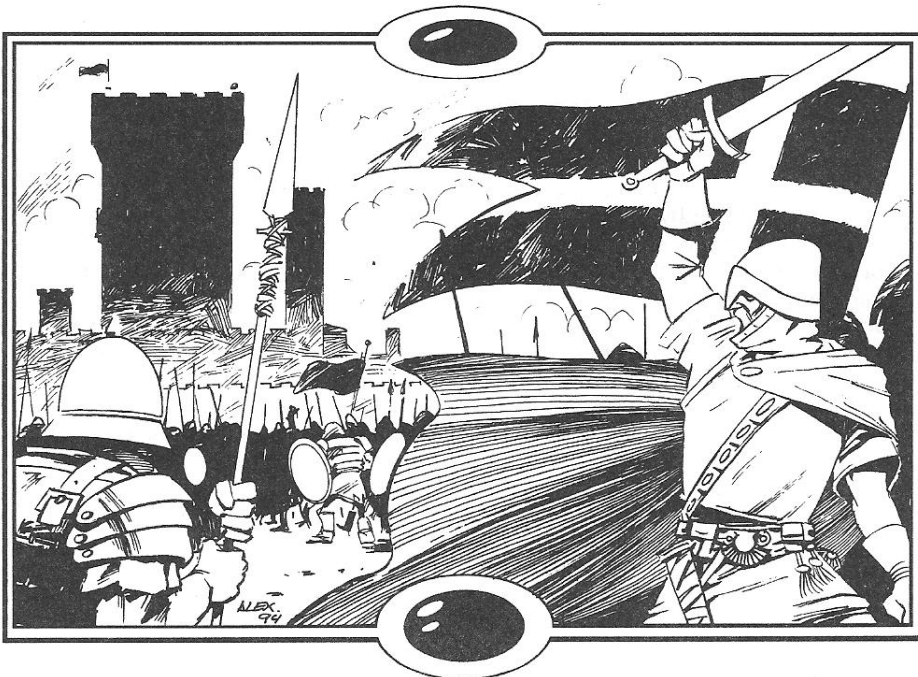
Habilidades: Primeros Auxilios 10, Caza 17, Oratoria 16, Percepción 15. Ataques: Espada 16, Lanza de Caballería 14, Hacha 15, Lanza 8, Daga 16, Batalla 16.

Rasgos destacados: Egoísta 16, Lujurioso 18, Cruel 18.

Pasiones: Odio (Pendragón) 8, Amor (Diernaha) 10, Amor (Juego) 16.

Sir Boldwyn es el villano por excelencia. Sus métodos no son tan refinados como el querría. Aunque es un tipo con encanto, viene a ser tan de fiar como lo sería Charles Manson. Por cierto, es un ludópata acabado y eso ha causado la mayoría de sus deudas. Además, le da por usar la táctica Berserker, con lo que a veces se puede poner francamente desagradable.

No ofrezco las características de Gwynnap Bein o Diernaha, dado que por ser seres feéricos no creo que sean necesarias. Si se necesitaran las estadísticas de Diernaha, es importante destacar su pasión por Kinnan (16). También es posible incluir algunas capacidades mágicas. Además, es una chica de anuncio, aunque repito que tiene un aire un tanto raro, ¿será anoréxica?



en el torneo de compensación, 50 Puntos de Gloria, más lo que saquen durante el torneo.

- Si sólo colaboraron en el torneo real, 25 PG.
- Resolver el acertijo del rey solitario, 150 PG.
- Infiltrarse en el castillo o participar en el asedio, hasta 250 PG según el papel que hagan.
- A todo esto hay que añadir toda la gloria adicional por matar bestias, batalla, etc...
- Si se es un director de juego generoso, se puede premiar los servicios prestados a Pendragón nombrándoles Caballeros Abanderados (100 PG) u Oficiales de Pendragón (250 PG).

Magos:

- Ganancia de Intuición según el uso que hagan de ella.
- Gloria igual que los caballeros, aunque no recibirán ningún tipo de honor excepcional. ●