



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

MONTY PYTHON

Saludos, lector. Lo que tienes entre manos es una verdadera locura no-violenta inspirada en la película homónima del genial sexteto británico Monty Python y, de manera casi imperceptible salvo para los fans más incondicionales, en la genial serie de televisión *Monty Python's Flying Circus* emitida por la BBC en 1968 (distribuida en España por Manga Films). Es muy recomendable que los participantes en este juego de rol en vivo hayan visto al menos una vez la película y que El Señor y los

demás Directores de Juego conozcan con profundidad la cinta y, si fuese posible, la referida serie de televisión para entender bien la mitología y el peculiar sentido del humor Monty Python. Si vas a dirigir Los Caballeros de la Mesa Cuadrada conviene que leas atentamente el texto completo del artículo, así como las fichas que se adjuntan. Si quieres formar parte de esta psicoterapia de grupo como Personaje Principal, vete a dar un garbeo por las otras secciones de RPG o arruinarás tu propia fiesta. Nos vemos luego, colega.

¿DE QUÉ VA TODO ESTO?

Los Caballeros de la Mesa Cuadrada es un concepto bastante innovador de juego de rol en vivo que mezcla muchas ideas en un todo complejo pero muy divertido. A la mecánica tradicional de interpretación habitual en esta modalidad de "roleo", se añade un juego de intercambio de objetos al más puro estilo videoaventura, acciones en el medio físico (combate simulado con espadas acolchadas o periódicos enrollados), actos teatrales con una secuencia predeterminada, fiesta de disfraces convencional, juego de acertijos, concurso memorístico e incluso números musicales en grupo, como veremos más adelante. Procura contar con gente desinhibida e histriónica para que la diversión sea completa. Si vas a ser El Señor o Director de Juego (DJ) es muy recomendable que hayas dirigido o jugado algún vivo para que la acción no te desborde y sepas controlarlo todo adecuadamente.



UNAS POQUITAS REGLAS

• **Atributos.** Las tareas que los personajes pueden realizar (o intentarlo al menos) caen en tres categorías autoexplicativas si, como esperamos, has jugado mucho a rol: Físicos, Sociales y Mentales (como en la serie de Mundo de Tinieblas, acertaste la fuente del plagio). Todo lo que sea mucho más específico, artesanal o no encaje en esas categorías (carpintería, mampostería, fabricación de disfraces, tocar el arpa, rebusar en el estérilcol) puedes incluirlo en la cuarta categoría, Miscelánea. Los atributos tienen cinco niveles, del 1 (lamentable) al 5 (excepcional). La media está entre 2 y 3. Todos los personajes tienen diez puntos repartidos entre ellos. Si creas alguno nuevo, sigue esta regla. Es preferible que prime la interpretación sobre las reglas. Siempre que sea posible, no permitas que una simple tirada de Sociales vs. Sociales determine si la perversa Zoot corrompe finalmente al bueno de Sir Galahad. Rolear es mucho más divertido. De todos modos, si tienes algún jugador tímido, puede ser práctico echar mano de estas sencillas reglas.

• **Enfrentamientos entre jugadores.** Si dos personajes tienen alguna clase de enfrentamiento (combate, robo sigiloso, trepar a una torre, lo que sea) deben comparar los atributos que se enfrentan y calcular la diferencia entre ellos. Ese número es el total de repeticiones en una jugada del clásico piedra-papel-tijera a las que tiene derecho el personaje con el atributo más alto. Si son iguales, se juega una sola vez. Es decir, si Launcelot (Físicos 5) quisiera zafarse del abrazo del insistente Príncipe Herbert (Físicos 1), aquél podría repetir hasta cuatro jugadas de P-P-T en el caso de que el cantarín noble le ganase. Los empates se repiten a menos que uno de los jugadores tenga una ventaja notable sobre el otro (una

espada o un hacha frente a unos puños desnudos, Arturo intentando impresionar retóricamente a un campesino). En este caso, el empate cuenta como éxito para el jugador con ventaja. Reserva las jugadas para las situaciones irresolubles de otra manera (luchas, situaciones dudosas o complicadas, carreras). En los combates, la mecánica se repite hasta que uno de los contrincantes se rinda, quede inconsciente o muera. Un personaje sólo puede causar daño una vez por turno, con la excepción de Sir Launcelot e independientemente del número de atacantes que estén hostigándolo. Cada éxito en una tirada de Físicos contra Físicos resta un punto de este atributo al perdedor de ese asalto. El punto perdido sirve para conocer el estado de salud del personaje. Con nivel 0, el personaje cae inconsciente. Si llega a -1, lamentablemente ese personaje morirá y sólo podrá ser resucitado por Tim el Encantador (si los hados son propicios, le apetece y tiene un buen día, claro).

• **Acciones en solitario.** Si un jugador quiere que su personaje haga algo que no implique enfrentamiento con otro jugador, los DJ deben asignar una dificultad a la tarea y pedir que realice una jugada de P-P-T contra ese número. 1 es una acción tan rutinaria y miserable que no merece una tirada. 3 ya es un pequeño reto... dificultad 5 o incluso más es una hazaña sólo al alcance de los más grandes héroes o villanos.

• **Habilidades especiales:** Cada habilidad especial viene explicada al final de las hojas de personajes con estos dones inusuales. Algunas de ellas tienen un número de usos limitados que los DJ deben marcar con rotulador rojo o de otro color destacado en las casillas dispuestas para ese fin.

ENGLAND
932 A.D.



«Hmm... ¿Cuál es vuestro color... favorito?» Viejo de la Escena 24

en cuenta que no está permitido mostrar la ficha a nadie que no sea un DJ y tampoco se puede tomar nota sobre las aficiones ajenas... Para conocer esas peculiaridades hay que respetar la regla Charla Previa. Nadie le cuenta sus secretos a cualquiera, a la primera de cambio. De este modo, se consigue que todos los personajes se conozcan y se relacionen entre sí para que nadie quede al margen. Después de todo, ¡los jugadores tendrán interés en conocer las intimidades de los demás para minimizar las posibilidades de perecer en el Abismo del Peligro Eterno!

DIRECTORES

En este juego, las relaciones entre los jugadores pueden seguir muchos derroteros, pero hay un orden prefijado de situaciones con las que deben interactuar para salir bien parados de esta aventura. El Señor, DJ que coordina el vivo de manera central, y los demás DJ interpretan una serie de personajes secundarios referidos más adelante a los que pueden añadirse otros que puedan ser de interés según el curso de los acontecimientos: mensajeros, cortesanos, heraldos, soplonos, pregoneros, etc. Los DJ conducen a los demás personajes y son, ante todo, animadores. Son los responsables de que todos se diviertan o estén metidos en la trama adecuadamente; son los árbitros de cada enfrentamiento, actores de apoyo y másters de rol. Juntos, se coordinan para brindar un entretenimiento interactivo total. Es muy importante que todos los DJ tengan una copia impresa de la secuencia de juego que figura más adelante. El paso de una escena a otra se realiza en función de que se hayan cumplido los requisitos precisos para ese avance y, de modo no menos importante, de que los jugadores se estén divirtiendo. Si están animados y centrados en el comercio de objetos y la interpretación de sus personajes, déjales que disfruten un poco más. Sé empático, no les cortes el rollo pero tampoco dejes que se aburran o se den cabezazos contra una pared. Si es preciso, suelta rumores sobre la localización de objetos para mover la maquinaria invisible del vivo. Es ideal pero no imprescindible que la partida se juegue en un entorno abierto. Si las condiciones climáticas y meteorológicas lo permiten, jugar entre árboles o en un recinto histórico (medieval) contribuye a crear un ambiente fantástico. Un bosquecillo o un parque con vegetación podrían servir perfectamente para este propósito.

los caballeros de la mesa cuadrada

SECUENCIA DE JUEGO

• Bienvenida a los jugadores. Ambientación y charla inicial. Entrega de la sección "Introducción a los Caballeros de la Mesa Cuadrada". Conviene que las fichas de personaje se hayan entregado con anterioridad para que quienes quieran preparar sus disfraces puedan hacerlo con tiempo. Los objetos de cada personaje habrán sido comunicados con anterioridad para que puedan traer objetos reales, siempre que sea posible y prudente (los objetos también pueden representarse con una sencilla tarjeta). Reparto de distintivos con el nombre de cada personaje. Se advierte de que al final de la partida, el Viejo de la Escena 24 les hará dos preguntas sobre sí mismos y otra sobre las aficiones de algún otro personaje. Explicación de la regla de Charla Previa. Explicación de las otras reglas. Reuniones individuales para resolver dudas, explicar los objetos poseídos/buscados y detallar las habilidades especiales. Se habilita una zona para dejar los efectos personales de los jugadores y los disfraces y atrezzo de los DJ. También puede haber refrescos y aperitivos comprados entre todos para que la partida se haga más ligera y agradable.

• El Señor se aparece a los caballeros y les ordena que busquen el Santo Grial. Sé duro con ellos. No eres un dios de amor, sino de resentimiento y disgusto por todo.

• Comienza el juego.

• Un DJ lleva a Arturo, Patsy y los demás caballeros junto a una zona marcada como Camelot y les informa de que existe un castillo donde el Grial puede estar escondido (castillo de Ántrax). Que esperen un rato. De camino a Ántrax, la Compañía encontrará al Rey del Castillo del Pantano siguiendo al Príncipe Herbert, que ha escapado de su cautiverio y buscará a Launcelot para que le proteja de su furibundo padre.

• Otro DJ se queda con Zoot/Dingo y las vírgenes en una zona marcada como castillo de Ántrax.

• El resto de los personajes se sitúan a las afueras de Ántrax, en una zona marcada como Bosque. Duck y Freddie persiguen a Shelly para condenarla y quemarla en la hoguera. Dennis, Tim y Maynard (estos dos van juntos charlando de teología o lo que quieran) acuden tras los tres primeros alertados por los gritos de Shelly, que buscará refugio en el castillo de Ántrax, donde hay unas vírgenes, mujeres como ella, que quizá puedan congraciarse con su causa.

• ¡ACCIÓN! Comienza el juego. Disfruta del caos inicial. Cuando la tensión en el castillo de las vírgenes decaiga, dale a los caballeros permiso para que entren allí. Deja que la acción se tranquilice un poco. Esta fase inicial de presentación puede durar media hora.

• Un pregonero avisa de la llegada de Mr. Newt, que es un DJ caracterizado cargado con tres espadas acolchadas, de juguete o incluso periódicos enrollados simulándolas. El herrero explica en conversación privada que puede entregar cada uno de esos filos a cualquiera que le regale una capa de seda, un yunque o unas tenazas. Cuando haya entregado esas tres armas, se marcha por donde ha venido; quizá después de coquetear un poco con su amante Shelly Cooper o de encararse con Duck si éste está siendo demasiado violento con ella.

• Pasa el tiempo que El Señor juzgue conveniente. El DJ caracterizado como Caballero Negro se oculta de camino al castillo de los franceses.

• El Señor anuncia a los caballeros que el Santo Grial se halla en el castillo francés de Guy de Lombard e ilumina la zona con un rayo de luz celestial. Una virgen espía descubre ese mismo hecho y comunica a Zoot/Dingo y las suyas que los caballeros (oh, que desgracia) deben dejar Ántrax para salir en pos de la copa. Si ellas pueden encontrarla antes, podrán negociar los favores de los caballeros. Un campesino moribundo informa a los demás de que en el castillo de los franceses se guarda un formidable tesoro... si pudiesen contar con ayuda táctica, podrían abandonar sus vidas de privación y pobreza para siempre.

• De camino al castillo de Lombard (se supone que los jugadores van a la zona) aparece el Caballero Negro bloqueando el único camino hacia allí. No dejará paso hasta morir. Quien quiera derrotar al Caballero Negro necesita una espada y vencer en un duelo real a este personaje. Las reglas de duelo son sencillas:

1. Los duelos son individuales, de uno en uno.
2. No son válidos los ataques a la cabeza.
3. Cada golpe válido en una extremidad (determinado por un DJ árbitro), obliga al afectado a dejar fuera de uso ese miembro. Los brazos se esconden a la espalda, las piernas se encogen y se lucha a la pata coja.
4. Quien pierde cuatro miembros, muere. La pérdida de cada miembro equivale a la pérdida de un punto de Físicos. Pocos hombres pueden soportar una mutilación cuádruple.
5. A los Personajes Protagonistas les vuelven a crecer los miembros en la siguiente escena. La script-girl estaba mirando hacia otro lado en ese momento.

El Caballero Negro luchará con fiereza, pero no dejes que elimine a más de dos jugadores. Está condenado a perder, es un Secundario. El vencedor puede registrar la zona próxima al cadáver. Encontrará, aparte de la propia espada del Caballero, un ganso, un anillo y una zanahoria.

• La Compañía puede seguir. Más adelante, llegan al castillo de Guy de Lombard, donde un soldado francés (un DJ particularmente borde y ocurrente) les contestará con acritud e insultos de lo más creativo. Si alguien se excede demasiado con él o se acerca demasiado, lanzará una vaca de peluche o similar que representará una vaca real arrojada con una catapulta. Quien sea tocado en el torso o en la cabeza por ese objeto, es considerado muerto. Si el impacto es en una extremidad, ese personaje perderá un punto de Físicos. Amenazará con lanzar más vacas (y lo hará), si el grupo no se marcha en un rato (el que El Señor estime conveniente). Cada 5-10 minutos, los franceses pueden lanzar una vaca si lo desean.

• Sir Bedevere tiene una idea para entrar en el castillo: construir el Conejo de Troya, el arma de intrusión definitiva. Para ello, son necesarios cinco objetos que habrá que recolectar de los personajes mediante comercio, extorsión o amenazas. En concreto, se requiere madera (el hacha puede canjearse por este objeto), martillo, clavos (valdrán los Clavos de San Damián), sierra y los planos del Conejo de Troya. Una vez reunidos, será preciso conseguir la colaboración de Duck, el carpintero airado, para construir el ingenio. Mientras tanto, han podido llover una o dos vacas más (no eliminamos a más de uno o dos jugadores de este modo, basta con asustarles).

• Construido el Conejo, un personaje tiene que superar un chequeo de Mentes contra una dificultad 3 para entrar correctamente en el castillo. Por cada intento fallido, los franceses lanzarán una vaca.

• Una vez en el castillo, el Viejo de la Escena 24 (la misma persona que interprete a El Señor) le concede al primero que se dirija a él una fotografía Kodak a todo color del Santo Grial que acaba de llevarse un encapuchado que se presentó como José de Aramatea.

• Los personajes investigan e interactúan un rato hasta que un confidente informa a varios de los personajes que el Santo Grial reposa finalmente en la cueva de Caerbannog. Tim el Encantador es el único que sabe llegar hasta allí. Si caminan hacia la zona, encontrarán a los terribles Caballeros Que Dicen ¡Ni! en el bosque circundante. Exigen el sacrificio de al menos una almáciga para dejar que la comitiva llegue a las cuevas de la montaña. Si intentan pasar, dirán ¡Ni! Esta palabra sagrada provoca miedo a quien la oiga hasta el punto de perder puntos de Físicos y Mentes ante una exposición continuada.

• Suspense. Si Freddie Stonewall, el campesino muerto, no lo recuerda, necesitará que le recuerden que él es íntimo amigo del Almaciguero Mayor del Reino, ahora retirado y dedicado a la filosofía. Freddie puede llamarle y en cinco minutos de juego aparecerá. A este personaje (un DJ con tres tientos) no le motiva nada salvo los ejercicios de reflexión y lógica. Tras la negociación, concederá una almáciga por cada acertijo que él proponga y algún jugador resuelva. Esforzados para que las preguntas sean realmente complicadas, pero resolubles.

• El personaje que ofrezca una almáciga a los Caballeros Que Dicen ¡Ni! será recompensado con la bendición de ¡Ni! (representado mediante una tarjeta de salvación Deus Ex Machina de un uso que libra a su usuario de la muerte o de cualquier otra situación embarazosa, poniéndole fuera de peligro). Además, ese jugador podrá dirigirse libremente a la zona marcada como Cuevas. Cuando los Caballeros Que Dicen ¡Ni! han recibido tres almácigas, cambian su fe en la palabra ¡Ni! por las palabras Eki Eki Eki Eki Eki Tapam! y se marchan. Si alguien les sigue, le harán cortar todos los árboles del bosque con un areneque.

• La troupe llega a la entrada de la cueva de Caerbannog, pero descubren que hay dos accesos en lugar de uno. La cueva "A" está habitada por una bestia horrenda de múltiples ojos que no debería ser rival para un grupo de aguerridos caballeros. En la cueva "B" se oculta la más odiosa, infame y aterradora criatura del mundo, ¡El Conejo Asesino!! Ahora llega el momento de separar a los justos de los pecadores. Los personajes que hayan reunido los objetos que se les pidió al principio del juego, son asignados a la cueva "A". Los personajes que no lo hayan logrado son conducidos sin piedad a la cueva "B". Una pena. En el caso de que TODOS los personajes hayan logrado su objetivo, el grupo es conducido a la cueva "A" y LUEGO a la "B". ¿Cómo íbamos a permitir que se perdiesen tanta diversión? El combate con estas criaturas se realiza en orden. Preguntales a los jugadores de cada cueva quién entra primero y quién el último, como si estuvieran entrando en un "dungeon". Pon a los jugadores en



«¿Es sólo una herida superficial!» Caballero Negro



«Cegdos ingleses... hijos de mala madre...» Soldado francés

También puede usar *Cánticos Disneyanos* mientras lanza la flecha para que el monstruo no pueda responder al ataque. Tim puede distraer con su magia a las bestias durante un único turno. Las armas otorgan los empates a los jugadores, en lugar de repetirlos. Las ideas originales deberían ser premiadas con heridas de un punto para las bestias.

- Los personajes que sobrevivan al horror, pasarán al siguiente punto. Arturo, Patsy y sus caballeros son arrestados por Scotland Yard y no pueden huir a menos que cada uno de ellos emplee una tarjeta de salvación *Deus Ex Machina* o supere un chequeo de Sociales o Mentales con dificultad 3.
- Más adelante, los personajes llegan al puente sobre el Abismo del Peligro Eterno, donde se encuentran con un viejo conocido, el de la Escena 24. En fila frente al abismo (convenientemente marcado en el suelo), el anciano hará tres preguntas. Quien conteste las tres satisfactoriamente, ¡podrá cruzar el puente y dirigirse hacia el Grial! Siéntete libre de modificar alguna de las preguntas para que los jugadores

fila, según ese orden. La bestia horrenda comienza atacando al primer personaje y luego ataca a los demás. El Conejo Asesino empieza por el más rezagado (como buen villano de película de terror), atacando después a los demás. Todos deberían tener una oportunidad de atacar y defenderse. El combate será muy cruel, pero no importa: no todos pueden llegar al final. De todos modos, déjales cierta libertad para usar objetos en la lucha, aunque no les esté permitido huir (salvo Sir Robin y cualquiera con un *Deus Ex Machina*). Por ejemplo, Herbert puede sacrificar su flecha y su acción de combate para infligir un punto de daño automático.

BESTIA HORRENDA

(características)

Físicos 6 (5 puntos de vida + 1 punto adicional por cada personaje que se enfrente a ella, hasta un máximo de 10). No acepta rendiciones y su vida depende de que al dibujante no le dé un calambre en el brazo.



1 ataque/turno. Cada ataque con éxito causa dos puntos de daño. La *Sta. Granada de Antioquía* usada en conjunción con el manual de armamento le causa 3 puntos de daño. (Nota: no olvides describir bien el aterrador aspecto de la criatura, haciendo énfasis en sus fauces, sus múltiples globos oculares; intimidales, aunque la criatura no sea tan temible como parece.)

los caballeros de la mesa cuadrada

no tengan sensación de rutina; si, súbitamente, te apetece preguntarles cuál es la capital de Asiria, si las cebras son negras con rayas blancas o blancas con rayas negras o su propio color favorito, hazlo (que no dude en esto último o morirá). Lo importante es sorprenderles y divertirlos, aunque caigan en el Abismo. Un sólo fallo significa la muerte automática. El formato de pregunta es el siguiente:

¡Quién el puente desee cruzar, tres preguntas deberá contestar o al abismo irá a dar!

1. ¿Cómo os llamáis? (nombre **completo**, incluyendo todos los títulos nobiliarios de Sir Robin y Arturo, por ejemplo)
2. ¿Qué buscáis? (aquí pueden contestar lo que quieran, sin miedo a morir).
3. ¿Cuál es el [*color favorito/plato favorito/hobby*] de [*personaje escogido al azar*] (aquí no se admiten fallos. Sé cruel, ya lo advertiste al principio. El que avisa no es traidor.)

• Los que crucen el Abismo (si alguno lo logra), podrán identificar el Grial en una escena similar a la de *Indiana Jones* y la *Última Cruzada* si tienen la foto a color Kodak del mismo. Si sólo pasa un personaje y no tiene la foto, concédele el Grial igualmente. Si hay varios personajes afortunados y ninguno puede identificar la copa entre los cientos de modelos disponibles por no disponer de la imagen, hazles una pregunta capciosa o somételes a alguna prueba divertida. Que averigüen el color de la ropa interior de algún jugador es una posibilidad. Una ronda eliminatoria de preguntas sobre las aficiones de los demás es aceptable. Lo que se te ocurra. Trivial Pursuit. Un pulso gitano. Un concurso de andares ridículos. Soborno. Los favores sexuales no están excluidos.

• Finalmente, el ganador consigue el Santo Grial (valorado en miles de libras esterlinas) y debe explicar públicamente lo que hace su personaje con este objeto. Hazle entrega de algún premio ridículo típicamente Pythoniano: un albatros disecado, un arenque, una lata de magro de cerdo, un coco, un pollo de goma o una tiara de obispo.

• Fin del juego. Llega la hora de cantar una canción, iros todos de cañas, contaos los entresijos de la partida y recordar los momentos más divertidos de esta locura comunal.

EL CONEJO ASESINO

(características)

Físicos 7 (6 puntos de vida + 1 punto adicional por cada personaje que se enfrente a él, hasta un máximo de 12). No acepta rendiciones, tiene muy mal aliento y la actitud de un Patrick Bateman.



2 ataques/turno. Cada ataque exitoso MATA automáticamente al personaje perdedor. La *Sta. Granada de Antioquía* usada en conjunción con el manual de armamento le causa 6 puntos de daño. Si esta poderosa arma se encuentra en la otra cueva... mala suerte, chicos. Dios escogerá a los suyos en el más allá.

(Nota: para representar al conejo, puedes usar un conejo de peluche con las fauces ensangrentadas. Si lo mojas en pintura fosforescente y lo cuelgas de una caña de pescar para que aparezca de la oscuridad, el efecto sobre la cordura de tus jugadores puede ser memorable)

PERSONAJES PROTAGONISTAS

(objetos poseídos, objetos buscados y notas)

1. Arturo, hijo de Uther Pendragón del castillo de Camelot, rey de los bretones, vencedor de los sajones y soberano de toda Inglaterra: hasta que llega Mr. Newt, tiene la única espada que hay en juego (Excalibur), y también posee una pluma estilográfica. Busca el Santo Grial y, de vez en cuando, Dios le da pistas sobre su paradero o le impreca para que lo busque (*Revelaciones Divinas*).

2. Patsy, sirviente de Arturo: tiene una ocarina que no sabe tocar y un embudo que podría servir de gorro de bruja, dadas las circunstancias. Busca un coco para acompañar a su señor con el característico ruido simulado de cascos de caballo. Es una vergüenza ser el único escudero sin coco. De vez en cuando, puede hacer preguntas sobre los otros personajes que Dios contestará de manera vaga (*Presentimientos*).

3. Hermano Maynard, un monje: atesora la Santa Granada de Antioquía destructora de Roedores del Infierno aunque necesita el manual de armamento para usarla debidamente. Busca la tabla de penitencia y el incensario de su orden, objetos que ha perdido en la última borrachera y que requiere para evitar que le echen de la Orden de la Tabla de Lavar, de la que disfruta abusando.

4. Dennis, anciano comunero anarcosindicalista: removiendo el estiércol ha encontrado un arco de caza, un hacha (puede usarse como arma y/o cambiarse por madera en cualquier momento), una misteriosa llave, un enorme yunque y unas tenazas de trabajar el metal. Está loco por encontrar dos golondrinas africanas mensajeras para comunicarse con otras comunas anarcosindicalistas e intercambiar pareceres y propaganda política subversiva.

5. La Bruja: tiene la sierra favorita de su ex (Duck); no es gran cosa, pero quizá puedas emplearla para negociar con él. Está buscando un anillo para proponerle matrimonio a un hombre interesante... será cuestión de esforzarse por hallar las dos cosas.

6. Duck, carpintero airado: alguien se dejó junto a tu carpintería un espectacular báculo. (Nota para El Señor: es la Vara de Mago de Tim el Encantador y conforme avance la trama se irá calentando de manera incontrolable para cualquiera que no sea su dueño. Tras el episodio con el Caballero Negro, estará tan candente que nadie que no tenga Físicos 4+ (o Tim, por supuesto) podrá transportarla sin perder puntos de este atributo). Duck, con ayuda de Freddie, está buscando una serie de objetos imprescindibles para iniciar un proceso y quemar a la Bruja. Él se encargará de encontrar unas ropas de bruja decentes, una zanahoria (para la nariz) y una enorme balanza para sopesar la maldad de esta mujerzuela. Por cierto, ¿dónde demonios habrás dejado tu sierra favorita? Ahora no te hace falta, pero podría serte útil más adelante...

7. Campesino muerto por el que alguien podría dar hasta 9 peniques: eres tan pobre que no tienes más que un coco vacío en dos mitades. Fue lo último que comiste, hace años. Vas a ayudar a Duck a empapelar a esa Bruja despreciable buscando un ganso (¡no te lo zampest!) y un embudo (a modo de gorro). (Nota para El Señor: si los campesinos encuentran los objetos, se celebra un juicio o similar y nadie defiende a Shelly, es sentenciada y la cremación tendrá lugar inevitablemente, pero DESPUÉS de acabado el juego. No dejes a la jugadora de Shelly sin jugar sólo porque sí. Eso sí, en cuanto los campesinos reúnan los objetos, han conseguido sus objetivos satisfactoriamente).

8. Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias: en un carro cercano, transportas una enorme balanza de las que se usan para sopesar la maldad de una bruja. Contigo llevas los planos del Conejo de Troya, el arma táctica de intrusión en castillos gabachos definitiva. También buscas el Santo Grial, faltaría más.

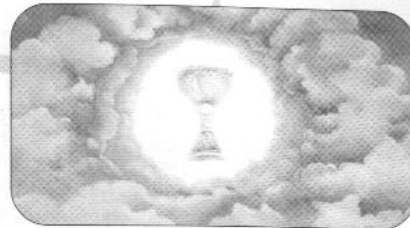
9. Sir Launcelot el Valiente: como el resto de tus compañeros, has perdido tu espada por culpa de un lacayo incompetente incapaz de manejar un puente levadizo que os dejó caer en el pantano del castillo del Rey del Castillo del Pantano. Lo único que pudiste encontrar buceando en las aguas sulfurosas es una estúpida arpa que ahora llevas contigo. A ver si por lo menos encuentras el Santo Grial para Arturo. O un filo decente, ya que te sientes muy irritable desprovisto de él.

10. Sir Galahad el Puro: tienes un espejo que usas para peinarte y una tabla de lavar en la que acostumbras a fregotear tu ropa interior cuando estás de viaje. El Santo Grial es todo lo que quieres hallar, amén de un poco de tranquilidad, lejos de tanta tentación...

11. Sir Robin el No-Tan-Puro, que estuvo a punto de combatir con el dragón de Agnor, que estuvo a punto de enfrentarse con la malvada gallina de Bristol y que se "mojó" personalmente en la batalla de Badon Hill: tienes un liguero verde botella (que no te pregunten por qué; es un poco embarazoso explicarlo y la vida privada es patrimonio exclusivo de uno mismo). Ayudarás a Arturo a encontrar el Santo Grial, siempre que no implique más situaciones desagradables.

12. Zoot/Dingo, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax: en tu castillo custodias los Clavos de San Damián, una reliquia con la que podrías comerciar para obtener fondos y construir unas termas unisex. También posees una jaulita con dos golondrinas africanas a las que has intentado enseñar a hablar (infructuosamente, de momento). Todo tu afán es encontrar una ocarina para tocar junto a la Dra. Piglet una bonita canción que has compuesto sobre la plácida vida en Ántrax.

13. Doctora Piglet, virgen experta en reconocimientos: eres una mujer muy hábil con las manos, y te gusta coser y disfrazarte con tus creaciones. Tu obra maestra (la llevas contigo) son unas ropas de bruja TAN realistas que prácticamente convierten en hechicera a la mujer que las lleve. Trasteando en las abandonadas mazmorras de Ántrax has encontrado un Grial Made In Taiwan, más falso que Judas, pero que podría servirte para convencer a los caballeros de que no os abandonen. Les seguirías adonde fuesen, con permiso de Zoot o Dingo. Por cierto, buscas un arpa para interpretar una canción que ha compuesto esta última. A las tres (o a las dos) os encanta la música.



«Si hay algo que no soporto, es la gente que se arrastra» Dios

14. Doctora Winston, virgen experta en terapia de relajación: en la taberna del pueblo cercano has encontrado un incensario que podrías trocar por cerveza. Tu espejo se ha roto y eso es un inconveniente terrible; tienes que encontrar rápidamente otro o tu secreto podría ser descubierto si no fueses capaz de maquillarte correctamente. ¡También buscas un liguero verde botella que usas para tapar un roto en tus medias por el que asoma tu vello viril! Tienes que encontrar ambos YA. (Nota para El Señor: si la "doctora" no encuentra el espejo para cuando hayan llegado al castillo de Lombard, cualquier persona con unos Mentales de 4+ descubre una sombra de barba cerrada no cubierta por los polvos de arroz...).

15. Tim el Encantador: dispones de un arcano manual de armamento escrito en latín y estás buscando a la persona que ha intentado atentar contra ti con una flecha que guardas entre tus ropajes. Estás buscando desesperadamente tu báculo de poder que te permite seguir con vida pese a que superaste los doscientos años hace muchas primaveras. Sin él no puedes hacer tu magia pero, además, si no lo encuentras rápido ¡podrías desplomarte y fallecer repentinamente! (Nota para El Señor: asusta al jugador de Tim para que se dé prisa en encontrar el báculo. Si para cuando haya sucedido el encuentro con el Caballero Negro no lo ha encontrado, se desmaya y sus físicos quedan reducidos a 1. A partir de ese momento, sólo podrá caminar muy lentamente. No mates a su personaje, pero agóbbale convenientemente: es el único capaz de resucitar a los caídos.)

16. Príncipe Herbert: posee una capa de seda de lo más fashion y un tosco martillo que alguien se dejó en tus aposentos. Sin tu arco y al menos una flecha no podrás mandar mensajes de socorro si Papi decide encerrarte de nuevo en la torre. ¡A buscarlos!

17. Rey del Castillo del Pantano: posee una buena cantidad de madera medio podrida que tus trabajadores sacan del Pantano a diario, como único tesoro de tu reino. Lo que esos patanes descerebrados no han podido encontrar por ningún sitio es la llave del torreón donde encierras a tu hijo para evitar que te ponga en evidencia y haga el ridículo con sus cancioncillas horribonas.

PERSONAJES SECUNDARIOS

• **El herrero Mr. Newt:** forja una estupenda espada por cada uno de estos objetos que le sea entregado: capa de seda, yunque y tenazas.

• **El Caballero Negro:** posee un ganso, un anillo y una zanahoria (amén de su propia espada) que los personajes pueden saquear convenientemente cuando lo hayan derrotado en duelo singular a espada.

• **Soldado de Guy de Lombard:** custodia en el castillo de los franceses al Viejo de la Escena 24.

• **Viejo de la escena 24:** una vez hallado en el castillo de los franceses, entregará una fotografía a todo color Kodak del Santo Grial que permitirá identificarlo correctamente al final de la partida.

• **Los Caballeros Que Dicen ¡Ni!:** conceden una tarjeta de salvación Deus Ex Machina (hasta 3) por cada almáciga ofrendada a ellos en sacrificio.

• **Roger el Almiguero Mayor:** obsequia con una formidable almáciga (hasta 3) por cada acertijo satisfactoriamente resuelto.

RESUMEN DE LA LOCALIZACIÓN DE OBJETOS

PERSONAJE PRINCIPAL	POSEE	BUSCADO POR
Arturo	Excalibur Pluma estilográfica	(Asesina de Caballeros Negros et al) (Para despistar)
Patsy	Ocarina Embudo	Zoot/Dingo Campesino muerto
Hermano Maynard	Sta. Granada de Antioquia	(Requiere Manual de Armamento)
Dennis	Arco Hacha Llave Yunque Tenazas	Príncipe Herbert (Puede canjearse por Madera) Rey del Castillo del Pantano Sr. Newt, El Herrero Sr. Newt, El Herrero
Shelly Cooper	Sierra	(Para construir el Conejo de Troya)
Duck	Báculo	Tim
Freddie Stonewall	Coco	Patsy
Sir Bedevere	Balanza Planos del Conejo de Troya	Duck (Para construir el Conejo de Troya)
Sir Launcelot	Arpa	Doctora Piglet
Sir Galahad	Espejo Tabla de penitencia	Doctora Winston Hermano Maynard
Sir Robin	Liguero	Doctora Winston
Zoot/Dingo	Clavos San Damián Golondrinas africanas	(Para construir el Conejo de Troya) Dennis
Doctora Piglet	Ropas de bruja Grial Made in Taiwan	Duck (Para despistar)
Doctora Winston	Incensario	Hermano Maynard
Tim	Manual de armamento Flecha	(Para usar la Santa Granada) Príncipe Herbert
Príncipe Herbert	Capa de seda Martillo	Sr. Newt, El Herrero (Para construir el Conejo de Troya)
Rey del Castillo del Pantano	Madera	(Para construir el Conejo de Troya)

PERSONAJE SECUNDARIO	POSEE	BUSCADO POR / LO CAMBIA POR
El Caballero Negro	Ganso Anillo Zanahoria	Freddie Stonewall Shelly Cooper Duck
Roger, Almiguero Mayor	Almáciga #1 Almáciga #2 Almáciga #3	(Solución al acertijo #1) (Solución al acertijo #2) (Solución al acertijo #3)
Los Caballeros que dicen ¡Ni!	Deus Ex Machina #1 Deus Ex Machina #2 Deus Ex Machina #3	Almáciga #1 Almáciga #2 Almáciga #3
Sr. Newt, El Herrero	Espada #1 Espada #2 Espada #3	Capa de seda Yunque Tenazas

NOTAS

Es importante conocer bien la película en la que se basa este juego y que los DJ se sepan al dedillo el orden de acontecimientos. Intentar dirigir este juego con menos de tres DJ es demasiado difícil como para intentarlo. Si animas a que los jugadores se disfrazen como sus personajes y el entorno de juego es apropiado, el resultado de la partida puede ser mucho más satisfactorio para todos. Los disfraces de los Personajes Secundarios son importantes también para captar la atención de los jugadores. Si tú o tus jugadores podéis conseguir que la mayor parte de los objetos del juego sean reales (pero no peligrosos, ojo), mejor. El yunque, seamos prácticos, puede sustituirse por una tarjeta; pero siempre es más decorativo que Tim se apoye en un bastón real o que la doctora Piglet toque un arpa verdadera. A fin de confundirlos más, puedes entregarles objetos adicionales que carezcan de utilidad: gñales adicionales, frutas variadas, piezas de lencería, escapularios, carpas cantarinas, un mechero con la efigie de Mao Tse Tung. Lo que quieras.

Si tienes tiempo o quieres incluir más personajes, puedes elaborarlos. El mercader de muertos, Sir-que-no-aparece-en-este-vivo, la vieja estrellagatos del poblado donde los caballeros encuentran al Almaciguero, agentes de Scotland Yard de paisano, la compañera del anciano anarcosindicalista; son personajes que han quedado deliberadamente fuera del reparto pero que, no obstante, constituyen buenas alternativas para complementarlo. También puedes elaborar fichas "genéricas" de personajes de apoyo (vírgenes, escuderos, aldeanos enfervorecidos, cortesanos) y dárselos a un grupo de jugadores sin experiencia para que disfruten de la fiesta también. Estos espectadores disfrazados contribuyen a dar ambiente y pueden ser excelentes soplonos y mensajeros para los Protagonistas. Asimismo, es una buena forma de salir del paso si se te presentan invitados de última hora.

Por último: sed gente cabal, no asustéis ni intimidéis a los espectadores no-jugadores. No uséis ningún arma de aspecto realista; los objetos peligrosos deben ser de juguete, si son de colores vivos, mejor que mejor. Estaré encantado de resolver vuestras dudas en matalha@rpg-magazine.com.

¡Retiradaaa!

miguel angel talha

los Caballeros de la Mesa **MONTY PYTHON** Cuadrada

INTRODUCCIÓN

Bien. Está claro que no tenías nada mejor que hacer hoy. Tu vida social ya no es lo que era... la opción de pasar un buen rato repitiendo los ejercicios de psicomotricidad junto a tu grupo habitual de ex alcohólicos afectados por el síndrome de Korsakov no te ha parecido tan buena como nuestro vivo. Nos alegramos por ello.

Al grano. Se supone que ahora, en estas líneas, debemos hacerte una introducción increíblemente florida en adjetivos y lo suficientemente ocurrente como para que termine de convencerte de la conveniencia de jugar este juego de rol en vivo y evite que cojas tus cosas y te largues justo ahora. ¿Sigues ahí? Estupendo, veo que podemos entrar en materia aprovechando que la curiosidad te ha enganchado definitivamente. Ah, el innegable encanto de una buena retórica...

Inglaterra, año 932 D.B.¹ El país es un hervidero de tensiones territoriales, luchas internas, pactos entre señores feudales y confusión, mucha confusión. En estos años inciertos de oscuridad y temor hacia las hordas de invasores, tentaciones del maligno y castigos infernales proclamados por la Iglesia, un grupo de aguerridos caballeros ha recibido una misión del mismísimo Señor:

HALLAR EL SANTO GRIAL, ahí es nada.

¿Te motiva eso o el gancho no es lo suficientemente bueno para ti? Si crees que no, puedes dejarlo ahora. No olvides que nuestros colaboradores te solicitarán amablemente tus datos si decides dejarnos colgados a estas alturas; dirección, teléfono, ya sabes. No te intimides si comprueban la veracidad de la información, es sólo por motivos estadísticos. No te preocupes, nadie va a seguirte por la calle hasta un callejón oscuro y va a darte una paliza por desertar de una de nuestras concienzudamente preparadas actividades. Seguro que no, tranquilidad. Nuestros colaboradores ucranianos no van a darte problemas, así que no es necesario que te vuelvas si escuchas risotadas y gritos en ruso a tus espaldas. Hasta luego y suerte.

Ah, sí, tú... la persona responsable y con buen gusto. Ya estoy contigo, cariño. ¿Qué vas a encontrarte aquí? Hmmm... buena pregunta. Digamos que grandes dosis de surrealismo medieval y muchas, muchas oportunidades de exorcizar tus fantasmas personales interpretando a uno de los maravillosos subproductos literarios creados por los inmortales MONTY PYTHON. ¿Qué no te suenan en absoluto? No me lo puedo creer... me da la impresión que desde el final de la inesperada Inquisición Española, el sistema educativo no ha levantado cabeza.

INTERMEDIO

Los Caballeros de la Tabla Cuadrada te ofrece:

- **Dramatismo extremo y absurdo** que hará pedazos tu cordura, moral e ideas políticas.
- **Sexo, drogas y violencia extrema** no-stop, ¡sin límites de edad!
- **Ejercicios de reflexión, ingenio y retórica.**
- Una lanzadera para jóvenes talentos de la interpretación, la lírica y la danza.
- Clases magistrales gratuitas a cargo del historiador que NO es J. P. Morgan y un **striptease integral** a cargo de Tim el Encantador.
- Una visita pagada a Camelot, con buffet libre de magro de cerdo, bombones Crunchy Frog y cocos (9 peniques la entrada; no se admiten conejos).
- Dos millones de libras esterlinas para quien halle el SANTO GRIAL y entrevistas gráficas en los principales medios del país.

Te ofreceríamos más extras pero es imposible por dos motivos:

1. Nuestra capacidad para improvisar mentiras tiene un límite.
2. No hemos podido meter en la caja al orangután dopado ni ha sido posible encontrar la suficiente crema antiinflamatoria para untar convenientemente las piernas del señor Belpit.

En cualquier caso, esperamos que te integres en esta terapia de grupo para mentes retorcidas y recuerdes siempre la regla número 1: **IMPROVISA SALVAJEMENTE Y DIVIÉRTETE.**

Uf. Ya está. Dirigir partidas de rol en vivo no está pagado con dinero, aunque las aportaciones voluntarias son bien recibidas. Billetes nuevos sin marcar, a ser posible. Gracias.

FDO: LA DIRECCIÓN.

¹ D.B.: Después de Brian.



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Arturo, hijo de Uther Pendragón del castillo de Camelot, rey de los bretones, vencedor de los sajones y soberano de toda Inglaterra.

Retórica: "Soy Arturo, hijo de Uther Pendragón del castillo de Camelot, rey de los bretones, vencedor de los sajones y soberano de toda Inglaterra."

Gramática: ¿Quién dijo que servir a Dios fuese fácil? El Señor retiró las nubes como las cortinas de un dosel e impregnó a tus tropas, que quedaron paralizadas ante la visión. Te pusiste de rodillas ante Él, pero enseguida te hizo cambiar de postura: "¡Levántate! Si hay algo que no soporto es la gente que se arrastra". La voz de Dios te recordó tu Sagrada Misión: encontrar el Grial a toda costa y defender la causa de los bretones a tu paso por Inglaterra. "¿Para qué demonios querrá el Señor esa copa? ¿Acaso no tiene menaje propio? ¿No podría buscarla él?" Tu autoritaria voz fue suficiente para acallar las quejas de los impertinentes escuderos. Si Dios en persona se ha molestado en pedirte que busques el Sagrado Copón será por algo. Al fin y al cabo, Él Sabe. ¿No?

Dialéctica: eres el rey de los bretones y todos deberían respetar la autoridad que te confirió La Dama del Lago cuando te hizo entrega de tu espada con su brazo cubierto de la más fina seda. La lucha contra los enemigos de tu pueblo a veces te lleva a perder el control de tus actos. En una de tus últimas razas, degollaste por accidente a un historiador-presentador de la BBC (que NO es J. P. Morgan). Ahora supones que te están buscando por ello, pero Tu Misión es lo primero.

Relación con otros personajes y demás vasallos:

- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** un interesante erudito de las ciencias que te cuenta las cosas más curiosas y útiles para el ejercicio de tu profesión. Ahora ya sabes cómo detener un terremoto con la vejiga de una oveja o cómo distinguir un alerce de un campanol.
- **Sir Launcelot el Valiente:** un caballero de lo más impulsivo, que en el combate a veces confunde amigos con enemigos, geranios con franceses, doncellas con sarracenos. Uno de tus hombres de confianza, no obstante.
- **Sir Galahad el Puro:** un caballero tan centrado en el ejercicio de sus deberes que ha hecho voto de castidad. Una mente equilibrada es imprescindible para servir al Señor.
- **Sir Robin el No-Tan-Puro:** quizá no sea la persona más indicada para mandar al frente (sus problemas de ansiedad libre flotante e incontinencia urinaria en la batalla son legendarios), pero desde luego sabe cómo animar una fiesta con sus ocurrencias.
- **Patsy, sirviente de Arturo:** tu mano derecha o algo así. Bueno, la mano derecha no, esa es la que sostiene la espada. ¿La izquierda? Errr... no. Digamos que Patsy es varios dedos del pie izquierdo, parte del plexo solar y los pelos de las caras internas de tus muslos. Imprescindible, no irías a ninguna parte sin él... a menos que encontres un caballo de pantomima o similar.
- **Dennis, comunero anarcosindicalista:** un despreciable anciano ácrata inmune a tu Autoridad que niega las bases mismas del poder monárquico. Alguien debería enseñarle una lección sobre el poder real y el derecho divino del Rey a gobernar a sus súbditos, pero tú no tienes tiempo para darle clases de Teología ni nada parecido. Quizás puedas encargárselo a alguien con tiempo libre...

Color favorito: gris perla, es tan regio...

Plato favorito: te pirras por los haggis desde que estuviste en Escocia veraneando.

Hobby: ahora te ha dado por coleccionar cocos, de todas partes del mundo (no sólo del trópico).

Características:

FÍSICOS: 3 SOCIALES: 3 MENTALES: 2 MISCELÁNEA: 2

- **Especial: Autoridad** (3 usos, permite forzar a un Personaje Jugador para que haga algo no lesivo para él o los demás).
- **Especial: Revelaciones Divinas** (consultar con el DJ).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Patsy, sirviente de Arturo

Retórica: "Clop-clop-clop"

Gramática: eres el leal sirviente de Arturo, rey de los bretones. Le sigues a todas partes como un perro lazarillo y, curiosamente, te sientes cómodo con tu trabajo. Ser un escudero no consiste solamente en cargar con las alforjas y hacer entrecuchar un par de mitades de coco para que suene a galope de caballo, no... es mucho más que eso. Estar todo el tiempo atento a la más mínima petición de tu amo se convierte en un modo de vida. A estas alturas (y considerando todos los atrasos que te adeuda), le seguirías hasta el fin del mundo, hasta el Abismo del Peligro Eterno. Vaya... ¿por qué te ha venido ese nombre a la cabeza?

Dialéctica: obedecer y callar, esas son tus funciones. A veces es un poco triste no poder charlar sobre la filosofía de Sócrates o, especialmente, sobre las implicaciones socioeconómicas del derrumbe del Imperio Romano de Occidente. Maldita sea, tanto tiempo llamado... ¡tienes una vida interior riquísima que estás deseando compartir en cuanto tu jefe te dé permiso! Y luego están las mujeres... una escapadita para flirtear con alguna doncella o campesina no estaría nada mal. Es sólo cuestión de unos minutos y, ¡ping!, la chica estará a tus pies. Ser lacayo del rey Arturo siempre te proporciona anécdotas interesantes con las que romper el hielo. Con ese Grial en tu poder, serías el alma de la fiesta.

Relación con los otros personajes y con otros vertebrados:

- **Arturo, rey de los bretones:** tu amo y señor. Jamás morderías la mano que te alimenta (y mucho menos si está enfundada en cota de malla).
- **La Bruja:** ¡jewe! La clase de mujer que te gusta. El problema es que esa novia de Satán te podría traer más problemas que otra cosa. Empiezas a pensar que estás enamorado.
- **Tim el Encantador:** un tipo sórdido con un gorro cornudo horrible.
- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** un listillo recién llegado. Crees que quiere quemar a la bruja y tú harás todo lo posible para que eso no ocurra.
- **Sir Launcelot el Valiente:** la peor compañía en un combate, tanto para su propio bando como para el contrario. A veces te preguntas si este tipo no comerá demasiada carne; tanta agresividad no puede ser buena.
- **Sir Galahad el Puro:** un perdedor integral que intenta disimular su incompetencia en las lides amorosas con el disfraz del celibato.
- **Sir Robin el No-Tan-Puro:** un cobardica sin méritos. Vendería a Arturo con tal de resultar indemne.

Color favorito: marrón.

Plato favorito: cualquiera que no esté envenenado; siempre te toca probar la comida antes que el rey Arturo.

Hobby: los masajes de espalda y de pies. Eres un experto.

Características:

FÍSICOS: 2 SOCIALES: 2 MENTALES: 3 MISCELÁNEA: 3

- **Especial: Sex Appeal** (3 oportunidades de engatusar a cualquiera a quien le gusten los hombres).
- **Especial: Presentimientos esporádicos sobre la gente** (consultar con el DJ).





los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Hermano Maynard, un monje

Retórica: "Saepe utilior est homo silens quam locuax orator."

Gramática: penitencia, odias esa palabra. La Orden de la Tabla de Lavar te lo prohíbe casi todo, pero el guión de este vivo es sagrado y perteneces a ella aunque no quieras. Frugalidad e incluso ayuno, castidad absoluta, trabajo, rezos, trabajo, rezos, trabajo, ora et labora... los monjes del convento no saben lo que se pierden: tú sí que sabes disfrutar de un fin de semana. Cultivar nabos en el huerto no te ha hecho rico, así que has empezado a comerciar con el vino que fabrican tus compañeros de abadía. Se acabó, estás harto de la rutina monacal y ahora toca divertirse discretamente, sin perder tu trabajo. Si pudieses encontrar a Gonzáles, tu viejo colega de parrandas, todo sería más divertido. Su rastro se perdió en el castillo de Ántrax y no has vuelto a saber de él. El viejo Gonzáles, qué juergas os corristeis juntos.

Dialéctica: tanto sacrificio sólo te ha brindado juanetes, ojos de gallo y unos callos de impresión en las rodillas. Llegó la hora de pasarlo bien. Mujeres, licor, fiesta, cigarrillos medicinales y tisanas de marihuana son las únicas vías para salvarse de una existencia alienante. ¡Al diablo con la Orden! Siempre que no te vigile ningún delator, claro.

Relación con los otros personajes y demás pecadores:

- **Arturo, rey de los bretones:** un rey full-time, un profesional de la corona. Hace de su trabajo un arte... es estupendo que alguien que no sean los directores de éste vivo se crea tanto su papel.
- **Campesino muerto:** ¿cuánto me daría el mercader de muertos por este cadáver?
- **Zoot, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** Santo Cielo, los hábitos a veces son tan útiles... podría esconder hasta una zanfoña bajo ellos. Zoot, qué mujer.
- **Doctora Piglet:** mucho más accesible que Zoot, Piglet es la mujer ideal para una escapadita de fin de semana al albergue prefabricado que te has construido en el bosque de Winck.
- **Príncipe Herbert:** chaval, espabila o te perderás la vida canturreando en tu torreón.

Color favorito: fucsia.

Plato favorito: ragú de codorniz a la pimienta en salsa de ostras marinadas.

Hobby: en dos palabras: karaoke borracho. El problema es contarle, mejor que no te pregunten.

Características:

FÍSICOS: 2 **SOCIALES:** 3 **MENTALES:** 3 **MISCELÁNEA:** 2
(SOCIALES en medio de una celebración no religiosa, 5)

- **Especial:** Resistir (el dolor, la privación y la tentación) con resignación cristiana.



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Dennis, comunero
anarcosindicalista

Retórica: "¡Me están reprimiendo! ¡Camaradas, venid y ved la violencia inherente al sistema!"

Gramática: te ha tocado vivir en un mundo muy desagradable. Tienes 37 años y la gente te trata como a un anciano. Los nobles te tratan como a un inferior porque te pasas el día rebuscando en el estiércol. ¡Rebuscar en el estiércol es parte del trabajo comunal, sometido a turnos semanales para funcionarios y ejecutivos! Ellos tienen palacios y a ti te toca ser explotado, como al resto de individuos que componen la masa obrera. Ellos sostienen un dogma imperialista trasnochado que perpetúa las diferencias socioeconómicas; así NUNCA habrá progreso, viviendo bajo el yugo de una dictadura, una autocracia autopetuada que no valora que el poder ejecutivo no es sino función del mandato de las masas. ¡Revolución!

Dialéctica: te pasas la vida revolviendo en el estiércol de vaca con la esperanza de encontrar algo valioso que abastezca a tu comuna de viveres para el invierno. Has oído hablar de cierta copa de oro revestida de un anticuado simbolismo místico-religioso alienante que podría financiar un pequeño coup. Ese Arturo os reprime y debe pagar por ello. ¡A las barricadas! ¡Abajo el opresor!

Relación con los otros personajes y capitalistas feroces engañados por el establishment corrupto:

- **Arturo, rey de los bretones:** pues yo soy bretón de toda la vida y este tío no es mi rey. Los pueblos tienen el derecho a la autodeterminación. La autocracia, la monarquía, el imperialismo son formas de dictadura basadas en la coerción y la explotación de la masa obrera.
- **Patsy, sirviente de Arturo:** hmmm... la oprimida mano derecha del opresor. Quizá comparta mis ideas y se una a la causa liberadora.
- **Hermano Maynard, un monje:** un lamentable representante de la teocracia que maneja los poderes fácticos, urdiendo sus hilos en la oscuridad de una parroquia. ¡La única iglesia que da luz es la que arde!
- **Duck, carpintero airado:** un camarada furioso que quizá quiera unirse a la causa comunera.
- **Rey del Castillo del Pantano:** un despreciable tirano, casi peor que Arturo. Alguien debería hablar con este hombre y explicarle en un pizarrín el concepto "libertad".

Color favorito: rojo, por supuesto.

Plato favorito: boullabaisse.

Hobby: alfarería fecal.

Características:

FÍSICOS: 2 **SOCIALES:** 3 **MENTALES:** 2 **MISCELÁNEA:** 3

- **Especial:** Cuestionar el poder (resistencia a la Autoridad de los reyes).
- **Especial:** Dotación extra de objetos.



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

La Bruja (Shelly Cooper)

Retórica: "¡No soy una bruja! ¡NO soy una bruja!"

Gramática: si no fuese por los prejuicios, los hombres tendrían que haber inventado otro deporte violento para liberar sus frustraciones. Estamos en la Edad Media y aún falta mucho para que llegue Cocó Chanel jugando al tenis en minifalda para demostrar nuestra valía. El movimiento feminista se encuentra en un estado larvario; de hecho, las únicas feministas de toooda Inglaterra sois tú y Mary "Bloody Scissors" Chapman, de Bitch-Upon-Lad, en el condado de North Yorkshire... no tiene mucho sentido hablar de guerra de los sexos todavía: ni siquiera es una débil escaramuza. Ahora les ha dado por llamarte bruja, y esos primates descerebrados quieren quemarte porque dicen que eres novia de Satán. En fin, aguanta sus vejaciones a menos que quieran hacerte Algo Malo. En el fondo, es divertido verles meter la pata todo el rato. Sigh, hombres, hombres.

Dialéctica: independiente, fuerte de espíritu y ansiosa por encontrar a un buen hombre, inteligente y sensible para variar. Para ello, has ideado un pequeño test que te ayudará a discriminar, si es que tu interlocutor no quiere incinerarte:

1. ¿Roncas por las noches?
2. ¿Qué es para ti una mujer? ¿Y dos?
3. ¿Cuáles son para ti los peores ejemplos de discriminación sexual en el reino animal?
4. ¿Serías capaz de salir con una chica que pesase 600 kilos y apesetase a ajo?
5. ¿Conseguirías el Santo Grial para mí?

Relación con los otros personajes, hombres y otros representantes de la comunidad porcina:

- **Duck, carpintero airado:** tu principal enemigo. Él puso al campesinado en tu contra. Él fue el primero que gritó "¡QUEMADLA!" y desató la pesadilla. Y todo fue porque, cuando estabas saliendo con él, le pusiste los cuernos con el señor Newt, el herrero. Duck insistía en invitarte a todo, en mantenerte, en tratarte como a una idiota inválida (ODIAS que te abran una puerta). Cerdo machista y xenófobo. Además, los músculos son tu debilidad. Una mala tarde la tiene cualquiera, pero ese apuesto no te ha perdonado.
- **Campesino muerto:** otro paleta que busca tu cremación. Lo único que puede decirse de él es que apesta a cadáver. ¿A ti me quieren quemar y permiten que esa abominación se arrastre por la tierra? Qué asco.
- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** un iluminado de pacotilla que pretende convencer al resto de que eres una bruja mediante la lógica proposicional.
- **Doctora Winston:** una mujer muy interesante. No es como las demás calientacalzones del castillo de Ántrax. Te da en la nariz que seríais grandes amigas y conversadoras, si os diesen la oportunidad.
- **Príncipe Herbert:** un hombre interesantísimo, sensible, apuesto, artista... su voz, su ternura, su educación refinada. Es el candidato ideal para someterle a tu test (y a lo que haga falta).

Color favorito: te da igual, cualquiera menos el rosa.

Plato favorito: ensalada de berros (eres vegetariana).

Hobby: escribir panfletos y quemar salones de belleza.

Características:

FÍSICOS: 2 SOCIALES: 2 MENTALES: 4 MISCELÁNEA: 2

- **Especial:** ¡Acoso! (puede dejar fuera de juego durante 3 minutos a cualquier personaje masculino que te toque).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Duck, carpintero airado

Retórica: "¡¡¡QUEMADLA!!!"

Gramática: esa golfa de Shelly Cooper. Te puso los cuernos con Newt, el herrero y ahora tiene que pagar por su afrenta. Puedes ser un campesino maloliente con aliento a cebolla, pero tienes tu corazoncito y esa mala mujer lo ha pisoteado. Tú eras cortés con ella, sacabas entradas para los torneos de caballería, le reservabas siempre los mejores berros del huerto (son su debilidad). ¡Ingrata del demonio! Ahora has ideado un plan para desprestigiarla y, si puedes, quemarla. Cualquier cosa que diga o haga puede malinterpretarse fácilmente para que suene demoníaco. El rey Arturo y, especialmente, Sir Bedevere, un experto lógico e investigador a ratos perdidos, te ayudarán. Si tú puedes encontrar ese Grial para devolverles el favor y/o ponerles de tu parte, mucho mejor.

Dialéctica: eres un hombre de los de antes. Quizá seas algo tosco en ocasiones, pero desde luego sabes cómo hacer tu trabajo y tratar a las mujeres. Al pan, pan y al vino, vino. Está claro, el mundo ha cambiado a peor y los españoles deberían inventar la Inquisición para poner las cosas en su sitio. Ya va tocando y nadie se la espera...

Relación con los otros personajes y con meretrices del Infierno:

- **La Bruja:** ¡Golfa! Merece la hoguera por lo que te hizo.
- **Campesino muerto:** tu compañero de fatigas que, de un tiempo a esta parte, huele fatal. Jurarías que incluso has visto gusanos arrastrarse por su cogote. Es innegable que... Dios... ¡está muerto! Si encuentras al mercader de muertos, podría darte unos peniques por él.
- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** es un honor que este caballero se preste a ayudarte. El problema es que él y los suyos parecen más centrados en buscar el Grial y esas cosas. Quizá tú puedas hacerlo por él y dejar que empapele a Cooper.
- **Dingo, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** una mujer de las de antes, formal y recatada. Te gustaría conocerla mejor.
- **Tim el Encantador:** ese tío es siniestro. Habla enseñando mucho los dientes y, evidentemente, domina la magia negra. Eso sí, cualquiera juzga a ése por nada.

Color favorito: blanco cebolla (es una de tus grandes pasiones).

Plato favorito: cebolla encebollada servida sobre un lecho de cebolla frita.

Hobby: cetrería.

Características:

FÍSICOS: 3 SOCIALES: 1 MENTALES: 2 MISCELÁNEA: 4

- **Especial:** Carpintería (con las herramientas apropiadas, podrías construir cualquier cosa).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Campesino muerto
(Freddie Stonewall)

Retórica: "No estoy muerto, estoy sanísimo. Me siento estupendamente. Me voy a tomar el aire."

Gramática: ¡qué manía, demondre! ¿Cuántas veces tienes que decirle a todo el mundo que no estás muerto? A todos les ha dado por decir que estás kaputt, finito, más tieso que la mojama. Es mentira. Tú estás vivo y no hay más vuelta de hoja. Te late el corazón, respiras y aunque no has comido en años tienes retortijones de vez en cuando. Puedes ser viejo, pero aún te quedan un par de juergas por disfrutar. El peligro verdadero es esa bruja Cooper a la que habría que sentenciar ya a la hoguera. Tu compañero, Duck, te ha hablado de sus malas artes y realmente estás convencido de la conveniencia de darle matarle cuanto antes. Ah, Duck, confías tanto en él que no albergarías ningún género de duda sobre su lealtad. Por cierto, has oído hablar de un mercader de muertos que está rondando los pueblos colindantes... dicen que da 9 peniques por cada muerto recogido a domicilio y te da mala espina, viendo como está el panorama.

Dialéctica: eres un viejo gruñón, enfadado por las ganas que tienen algunos por meterse en el hoyo antes de tiempo. Oíste comentar que los caballeros de Arturo andan buscando una importante pieza de menaje del hogar labrada en oro. Si consigues hacerte con ella, podrías revenderla y vivir feliz el resto de tu vida (que tampoco es decir mucho, claro).

Relación con los otros personajes y demás recolectores de muertos:

- **La Bruja:** la bruja es malvada. La bruja maquina maldades. La bruja debe perecer en la hoguera, lo dice Duck y él sabe de estas cosas. No te dejes engañar por esos ojos de corderillo.
- **Duck, carpintero airado:** tu mejor y único amigo. Él nunca te traicionaría.
- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** vuestro principal aliado para determinar la culpabilidad de la bruja.
- **Sir Robin el No-Tan-Puro:** hey, ese chaval te suena de algo. Ah, claro, coincidisteis en la batalla de Badon Hill. Recuerdas que el chico mojó la armadura del miedo que tenía. Tú cavabas fosos ocultos para fastidiar a los caballeros, y él preguntaba continuamente por la letrina mientras esperabais al enemigo.
- **Rey del Castillo del Pantano:** un terrateniente malhumorado y codicioso a cuyo servicio estuviste durante un tiempo. No sabe qué hacer para casar a su hijo, un julantrón de medio pelo más interesado en el canto y las coreografías que en conocer mujer.

Color favorito: hueso.

Plato favorito: un buen entrecot de choto, con patatas fritas. Quién lo pillase.

Hobby: trabajos de mampostería.

Características:

FÍSICOS: 1 **SOCIALES:** 2 **MENTALES:** 3 **MISCELÁNEA:** 4

- **Especial:** Contactos (conoce al Almaciguero Mayor del Reino y varios amigos campesinos le deben favores).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Sir Bedevere, caballero
aficionado a las ciencias

Retórica: "Lógico."

Gramática: el mundo a veces no funciona como debería. Mientras cabalgas por el prado, piensas en lo inútil que es el sol que abrasa los campos. No es necesario, sencillamente, porque de día hay luz suficiente. Cuando el ser humano disponga de una palanca lo suficientemente grande (y un punto de apoyo al menos como la Luna de grande), podremos mover el Astro Rey a nuestro antojo, según nuestra conveniencia. La ciencia, hasta entonces, debe progresar para estar preparada. El pensamiento mágico, la superchería, las creencias blasfemas sobre magia y la brujería deben ser erradicadas para siempre, aunque sea por el fuego. Estamos en el año 932 D.B. y la mentalidad de las gentes sencillas debe cambiar. Tú eres un hombre de ciencia y gustas de iluminar a los que no son tan doctos como tú. Siempre estarás dispuesto a explicar cómo está sobradamente probado que el canto del mirlo pone verdes las lechugas o las montañas nacen por la decantación del polvo a lo largo de los siglos. Está claro. Ah, la ciencia.

Dialéctica: eres una mente cabal y racional. Los problemas más complejos y aparentemente irresolubles tienen solución si se analizan y se aplica el método hipotético-deductivo. El principio de parsimonia y la navaja de Ockham (que aún no ha nacido) funcionan a la maravilla cuando los ejerce una persona como tú. ¿Por qué vuelan las aves? Porque son más ligeras que el aire, lo mismo que una piedra lanzada con fuerza. ¿Por qué cantan las cigarras en verano? Para alertar de su posición a las aves y así contribuir con su muerte a la conservación de las especies. ¿Por qué flotan los barcos? Porque son estancos y el agua no puede entrar para hundirlos. Dadas las premisas correctas, es posible prevenir un terremoto usando una vejiga de oveja o demostrar, sin ninguna duda, que la Tierra tiene forma de plátano.

Relación con los otros personajes y demás seres irracionales:

- **Arturo, rey de los bretones:** un espléndido noble nombrado rey en una absurda ceremonia acuática oficiada por una furcia natatoria o algo así. Lo más importante es que te ha dado la oportunidad de ser su consejero.
- **Dennis, anciano comunero anarcosindicalista:** un peligro para la convivencia y la legitimidad del poder real. Un individuo subversivo al que convendría no perder de vista.
- **La Bruja:** el representante último de la superstición que impide el progreso y aturde a las mentes sencillas. Si fueses capaz de probar que es una bruja, podrías mandarla a la hoguera por el bien de todos. O mejor, tirarla al agua. Si flota, es un ganso (animales que han demostrado ser de madera, de ahí su factor de flotabilidad). Si es de madera, entonces arde. Si arde, es una bruja. Quizá tengas que refinar el razonamiento un poco, pero está claro que con un escarmiento aprenderán.
- **Sir Galahad el Puro:** un tipo tranquilo en quien se puede confiar. Te preguntas a qué pueden deberse los tintineos metálicos y rítmicos en su saco de dormir a altas horas de la madrugada.
- **Tim el Encantador:** un tipo que pretende tener poderes mágicos. Se ha ganado la confianza de Arturo, pero a ti te da en la nariz que es un farsante y un trepa.

Color favorito: azulón.

Plato favorito: curry de limón. ¿Curry de limón?

Hobby: backgammon.

Características:

FÍSICOS: 2 **SOCIALES:** 2 **MENTALES:** 5 **MISCELÁNEA:** 1

- **Especial:** Lógica borrosa (3 usos; si lo interpretas, puedes aturdir a cualquiera e interrumpir su acción aunque haya sido declarada antes que la tuya).





los Caballeros
de la Mesa Cuadrada

Sir Launcelot el Valiente

Retórica: "¡Rápido!"

Gramática: decir que la espada es una prolongación de tu brazo es quedarse corto: ES tu brazo y es capaz de llegar donde normalmente no podrías para hacer picadillo de lo que sea. Cuidar tu espada es importante, porque te libra de los enemigos de Arturo y los bretones. Hace tiempo que no entras en batalla y te estás oxidando, así que confías en encontrar enemigos poderosos en esta aventura con los que medir tus fuerzas. Has estado en tantas batallas que si el doctor te golpease con el clásico martillito en la rodilla, lanzarías un tajo a su cuello. Sufres de estrés, te cuesta mucho contener tus impulsos belicosos y necesitas urgentemente un masaje de espalda. Estás tan tenso que crees que vas a reventar un día de éstos.

Dialéctica: vives para el combate, pero en esta misión parece ser que habrá que usar la cabeza o Arturo te retirará el saludo. Maldición.

Relación con los otros personajes y otras criaturas sospechosas:

- **Arturo, rey de los bretones:** un rey legítimo al que le otorgó su cargo la Dama del Lago. Te costó reprimirte y no degollarla cuando la viste surgir de las aguas. Has oído demasiadas leyendas escocesas sobre lagos siniestros, tú sabes...
- **Sir Galahad el Puro:** un compañero estupendo, con una mirada inquieta. No es un mal luchador y parece centrado en lo que hace.
- **Doctora Winston, virgen experta en terapia de relajación:** un amor, te encantaría pedirle un masaje.
- **Príncipe Herbert:** el Rey del Castillo del Pantano reniega de este bujarrón de voz aflautada, y no te extraña... acudiste a su rescate creyéndola mocita y... sin comentarios. Además, te mira con ojos extraños.
- **Rey del Castillo del Pantano:** este hombre quiere casarte con la prometida de su hijo para heredar EL la dote. Aquí falla algo, estás seguro.

Color favorito: azul.

Plato favorito: pudding negro (morcilla).

Hobby: ajedrez en vivo contra los sajones, sarracenos y franceses.

Características:

FÍSICOS: 5 SOCIALES: 2 MENTALES: 2 MISCELÁNEA: 1

- **Especial: Ultraviolencia** (puede repetir una vez cada chequeo de combate que realice).
- **Especial: Celeridad** (tiene una acción extra al principio de cada ronda de combate contra la que no puede oponerse ningún chequeo, aunque sí Habilidades Especiales).



los Caballeros
de la Mesa Cuadrada

Sir Galahad el Puro

Retórica: "No, lo siento, no puede ser. Hice voto de castidad."

Gramática: un caballero debe atenerse a su sagrada tarea de defender a los inocentes y velar siempre por los intereses de su rey y, ante todo, Dios. Si Dios en persona, algo azorado, os ha dicho que busquéis el Santo Grial, se busca y punto. Para éso estais. Arturo es un buen tipo, pese a que recientemente esté un poco distante y murmure cosas acerca del "maldito historiador que NO es J. P. Morgan". No sabes a qué se referirá, pero crees ser digno de su confianza y que a ti te lo podría contar. El castillo de Antrax y sus tentadoras doncellas parece ser un buen comienzo para empezar a buscar el Sagrado Copón. Te pareció verlo en lo alto de su torre más elevada y no estaría mal interrogar a las vírgenes. Ellas saben del tema, seguro. Eso sí, habrá que salvaguardar el juramento de castidad o tendrás un problema grave de autoestima...

Dialéctica: no eres gay, cuántas veces tendrán que echarse en cara tu sagrada promesa. Las mujeres te torturan diciéndote lo gallardo y atractivo que eres, pero una apuesta es una apuesta. El juego es el juego. ¿Por qué cuando NO eras casto las mujeres te ignoraban por completo? Qué ironía, Señor, qué ironía.

Relación con los otros personajes, mayormente jovencitas que te atormentan con sus encantos:

- **Arturo, rey de los bretones:** un tipo muy legal. Siempre invita en las tabernas, cuenta historias interesantes y le debes 2 libras con 29 peniques. Ah, se te olvidaba, Dios se os apareció cuando ibais por la pradera y le escogió para que buscase el Santo Grial.
- **La Bruja:** una mujer muy atractiva que va a ser condenada injustamente. Debes evitar ese abuso... está pidiendo un abrazo a gritos.
- **Sir Launcelot el Valiente:** un colega de aventuras, obsesionado con el combate y el derramamiento de sangre gratuito. Le encanta hacer pudding negro con sus enemigos.
- **Zoot, líder de las vírgenes del castillo de Antrax:** una mujer increíble que convierte la castidad en una pesadilla. Esa voz, esos ojos, esos labios pecadores. ¡Te estremeces sólo de pensarlo!
- **Dingo, hermana gemela de Zoot:** la hermana recatada. Casi te da más morbo que Zoot. ¡Argh! ¡Penitencia! ¡Quieres que te fustigue por tus faltas! ¡Pero qué estás diciendo? Agh.
- **Doctora Piglet, virgen experta en reconocimientos:** una doncella de manos inquietas. Es horrible, horrible. ¡Asisteme, San Esteban, las flechas de la lujuria se clavan en mi entrepierna!
- **Doctora Winston, virgen experta en terapia de relajación:** la más atractiva de todas, un peligro para tu celibato y tu salud mental. ¡NO lo aguantas MÁS!

Color favorito: blanco.

Plato favorito: pan ázimo.

Hobby: pasear por el bosque.

Características:

FÍSICOS: 3 SOCIALES: 2 MENTALES: 3 MISCELÁNEA: 2

- **Especial: Sex Appeal** (puede repetir una vez cada chequeo de seducción que realice... qué pena ser célibe).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Sir Robin el No-Tan-Puro, que estuvo a punto de combatir con el dragón de Agnor, que estuvo a punto de enfrentarse con la malvada gallina de Bristol y que se "mojó" personalmente en la batalla de Badon Hill.

Retórica: "¡No digas eso! ¡Yo no huí del dragón!"

Gramática: ser caballero del rey Arturo debería dar derecho a un plus de peligrosidad. Dragones, batallas, monstruos demoníacos, infieles, fiestas del pijama que duran hasta las 7, gorilas furiosos que caen de cada rama continuamente, tipos extraños con gorros de fantasía, hechizos explosivos y vacas arrojadas desde las almenas de los châteaux. Son demasiados peligros juntos y empiezas a estar intimidado de verdad. Te tienes por un hombre inteligente, así que intentas cuidarte un poco. Sí, por supuesto, vas a ayudar a Arturo a encontrar su Grial, pero debe entender que no estás dispuesto a ello a cualquier precio... abrigarse bien, no trasnochar, llevar las armas siempre envainadas, caminar siempre por terreno descubierto y haciendo pausas cada 30 minutos. Hay que incidir en la importancia de una dieta saludable y beber siempre agua potable, por la diarrea. Unas botas altas te protegen de las víboras y el yelmo, a ser posible, siempre cerrado. Son esos pequeños detalles los que alargan la vida y la hacen más segura y agradable. Es lo prudente, lo demás es locura y ganas de morir joven.

Dialéctica: estás harto de que te llamen cobarde, estás muy susceptible con ese tema. Una agria amonestación por tu parte es lo normal. P-R-U-D-E-N-C-I-A, es capital. ¿Cobarde tu...? Ellos son los temerarios, ya pagarán sus descuidos, eso seguro.

Relación con los otros personajes y demás gente peligrosa:

- **Arturo, rey de los bretones:** un gran rey, muy valiente y carismático. La clase de persona a la que admiras. De todos modos, conviene vigilarle de cerca para evitar que te meta en más problemas.
- **La Bruja:** una hechicera rondando estos pagos. Será mejor que no se acerque demasiado o le achucharás a Launcelot.
- **Campeño muerto:** esos ojos, ese rostro macilento... todos dicen que es un muerto en vida y eso te aterra. ¡Brrr!
- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** un tipo muy inteligente, una verdadera enciclopedia viviente de las ciencias. ¿De verdad la Tierra tiene forma de plátano?
- **Sir Launcelot el Valiente:** alguien que vive la vida arriesgadamente, sin miramientos. Este tío saltaría entre dos piedras de molino en funcionamiento si le asegurasen que hay bronca.
- **Sir Galahad el Puro:** un buen compañero, algo nervioso. Quizá esconda algo turbio.
- **Tim el Encantador:** ¡un hechicero colaborando con tu causa! Aquí hay gato encerrado, seguro. Por si acaso, no te acerques mucho a él.

Color favorito: amarillo.

Plato favorito: flan.

Hobby: siestas de doce horas.

Características:

FÍSICOS: 1 SOCIALES: 3 MENTALES: 3 MISCELÁNEA: 3

- **Especial:** ¡Pies para qué os quiero! (en combate, sólo tiene que resistir una ronda enfrentándose a su agresor y al principio del segundo turno puede ponerse a salvo).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Zoot/Dingo, líder (esquizofrénica) de las vírgenes del castillo de Ántrax

Retórica: Como Zoot: "¡No os vayáis, caballero! ¡Quedaos con nosotras!"
Como Dingo: "¡Mala Zoot, mala, mala! ¡Ha vuelto a hacerlo!"

Gramática: todo el mundo cree que Zoot y Dingo son dos personas distintas. Hermanas gemelas con distinto carácter. MUY distinto. Por eso nadie daría un penique por afirmar que sois, de todas todas, la MISMA persona. Ambas vivís reclusas en un castillo lóbrego y frío, sólo animado por las joviales chicas que corretean por sus claustros y pasillos. En habitaciones escogidas, hay jacuzzis, saunas y todo tipo de comodidades. Pero NO hay hombres. Y es una verdadera pena, así que no estáis dispuestas, ninguna de vosotras, a dejar escapar al primer galán que entre a reclamar vuestra hospitalidad. Por una parte, Zoot, quiere un esclavo sexual que atienda embelesado a sus más nimios deseos y peticiones, por aberrantes que puedan ser. Dingo, por otra parte, aspira a conocer a un joven guapo y galante que la mime y la tenga en alta estima. En un pedestal, vaya. Son las dos caras de una misma mujer desesperada. Y hay 149 más como ellas en Ántrax... qué peligro. Las chicas os obedecen a ambas sin problemas, porque saben del pequeño secreto divertido de Zoot/Dingo. Las únicas que no parecen estar al tanto de este desdoblamiento son estas últimas... o sea, tu personaje.

Dialéctica: A Zoot le gustaría hacer que un caballero (cuanto más status, mejor), abandonase la búsqueda del Grial y se entregase al placer con ella en Ántrax. Dingo querría conseguir el Grial para seducir a Sir Galahad, a quien ama. Tus personalidades cambian según te parezca divertido, pero la regla es que no puedes mostrar la misma a dos personas sucesivamente... o como prefieras. Diviértete mucho.

Relación con los otros personajes y demás gente divertida que viene de Afuera:

- **Arturo, rey de los bretones:** (Zoot) Un buen partido, un hombretón. (Dingo) Un rey a quien respetar y mimar, llegado el caso.
- **Hermano Maynard, un monje:** (Zoot) Un alma pura con quien divertirlos las 152. (Dingo) Alguien a respetar.
- **Sir Launcelot el Valiente:** (Zoot) Guao. Qué planta, qué cachas, qué cuerpazo. El incauto definitivo para divertirse un rato. O toda la noche. (Dingo) Un caballero impulsivo que quiere alejar a Sir Galahad de ti.
- **Sir Galahad el Puro:** (Zoot) (Gemido irreproducible) ¿Cómo se puede ser tannnnn apetecible!? ¡Es tuyo! ¡Sucumbirá a tus encantos! (Dingo) Amor a primera vista. ¡Aléjalo de la mala, mala Zoot!
- **Zoot, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** (Dingo) Tu perversa hermana, siempre dispuesta a corromper a los hombres y dejar a las chicas en mal lugar.
- **Dingo, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** (Zoot) Tu pacata y amuermada hermanita, un dolor de culo cuando se pone a darte clases de moral e intenta apartar a las chicas del pecado. Ya son mayorcitas si quieren divertirse un rato con estos hombretones que acaban de llegar a Ántrax.

Color favorito: (Zoot) Violeta. Para lencería, el negro o el rojo. (Dingo) El blanco inmaculado.

Plato favorito: (Zoot) Nata montada. (Dingo) Acelgas.

Hobby: (Zoot) Marroquinería. (Dingo) El canto.

Características:

FÍSICOS: 2 SOCIALES: 4 MENTALES: 3 MISCELÁNEA: 1

- **Especial (Zoot): Seducción Animal** (si se queda a solas con un caballero, le seduce automáticamente. Si tiene alguna clase de voto, puede resistirse con un chequeo).
- **Especial (Dingo): Hospitalidad** (3 usos; permite restaurar a cualquier jugador todos sus niveles Físicos perdidos)





los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Doctora Piglet, virgen experta en reconocimientos

Retórica: "Túmbate de nuevo y deja que te examinemos. Somos doctoras. Bien... ¿qué tenemos aquí? Hmmm... ya veo (risas)"

Gramática: HOMBRES. Toda tu vida encerrada en un castillo es más que suficiente para provocarte el aburrimiento más mortífero del mundo. En Ántrax no hay nada que hacer, sólo vestirse y desvestirse, bañarse, tomar saunas y probarse ropa íntima. Es un verdadero fastidio vivir rodeada del tedio y la desesperación. Parece ser que por fin ha ocurrido algo intramuros... un grupo de aguerridos y hercúleos caballeros ha llegado a la zona; ¡ya va siendo hora de conocer varón! Sientes muchas dudas, inseguridad y eso, pero te ves capaz de seducir a uno de estos animales tan fascinantes hasta que babea por ti. Parecen tan sumamente simples... si eres capaz de tenerlos buscando el Grial en Ántrax, tendrás docenas de oportunidades de estar a solas con uno de ellos. Mínteles, tenéis esa copita para ellos aunque tendrán que pagar un precio. Que den vueltas en círculos. Atrapadlos a todos en vuestras redes y que se queden para siempre para disfrutar de la compañía. Eso sí, por riguroso turno. Jijijijijijijii...

Dialéctica: hombres apuestos, valerosos y gallardos. Lo demás no existe para ti. Sois 150 rubias y morenas de entre 16 y 19 años y no puede haber miramientos en esta cacería. Tonta la última.

Relación con los otros personajes, sobre todo HOMBRES:

- **Patsy, sirviente de Arturo:** ¡Virgen de la Sagrada Marsopa! ¿Alguien ha reparado en este mozo? ¡Es guapísimo! ¡Te vuelve loca! ¡Hiiiiiiiiii!
- **La Bruja:** la competencia. No te cae nada bien. Si consigues infundir rumores extraños sobre ella, mejor que mejor.
- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** tiene un pase, nada más.
- **Sir Launcelot el Valiente:** el HOMBRE definitivo. ¿Cómo se puede ser tan...!? ¡Aghh! ¡Mira esos brazos, esa cara de bruto, ese talle esbelto!
- **Sir Galahad el Puro:** ¡increíble! ¡Qué encanto! ¡Qué maravilla de chico! ¿En serio será tan puro como dicen? ¡Tienes que hablar con él!
- **Sir Robin el No-Tan-Puro:** te encantaría ser azotada por él. Te encantaría que te manejase con una sola mano. Te encantaría que me tom... esto... que te gustaría hablar con él de religión, vaya. Te sientes tan azorada cuando le ves...
- **Zoot/Dingo, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** son la misma persona, pero nadie debe saberlo. Es vuestro pequeño secreto divertido.
- **Doctora Winston, virgen experta en terapia de relajación:** tu compañera masajista. Es una mujer extraña, nunca ha querido ducharse contigo... ni con ninguna, que tú sepas. Lo peor de todo... es difícil de explicar... ¡Te atrae! Debes poner en orden mis ideas. Es algo muy raro. Cuando estás a su lado, te sientes rara.

Color favorito: blanco virginal.

Plato favorito: tarta de manzana.

Hobby: baños de espuma.

Características:

FÍSICOS: 1 **SOCIALES:** 3 **MENTALES:** 3 **MISCELÁNEA:** 4

- **Especial:** Ojo Clínico (3 usos, el Director de Juego puede contestar con un "sí" o un "no" a una pregunta referida a los Personajes Jugadores).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Doctora Winston, alias Gonzáles, ex-estibador español bajo la tapadera de una virgen experta en terapia de relajación

Retórica: "(Fingiendo la voz) Relájate."

"(Cuando puedes ser Gonzáles) ¿Hay algo de beber en esta maldita cantina? ¡Estoy seco!"

Gramática: tu vida es una pantomima, pero te encanta. Estar hospedado permanentemente en un castillo habitado por 149 vírgenes rubias y morenas que no hacen otra cosa que vestirse, desvestirse, bañarse y probarse lencería íntima es algo a lo que ningún tipo de derecho le haría ascos. Tu faceta de voyeur está absolutamente satisfecha, pero desgraciadamente no puedes hacer saltar tu cobertura bajo ningún concepto o directamente te pondrían de patitas en la calle. O peor, estas chicas están DESESPERADAS y a veces te dan auténtico MIEDO. A veces, te sientes en el Paraíso; otras veces, te parece estar condenado al Purgatorio. En cualquier caso, eres feliz y no dejarías Ántrax ni aunque te moliesen a palos. Hace unos días, un grupúsculo de caballeros entrometidos llegó a tu refugio y las chicas están como locas. No te gusta nada: aparte de la envidia que te dan todos esos tipos, han empezado a mirarte y te temes que Zoot, la perversa Zoot, te ponga a dar masajes relajantes a esos brutos. ¡Por los clavos de San Damián! ¡No les tocarías un pelo ni aunque te pagasen el sueldo de un año! ¡Agh!

Dialéctica: tu prioridad es permanecer oculto en el Jardín del Edén para vivir feliz y por la cara durante todo el tiempo que sea posible. Sabes que los caballeros buscan el Grial, que tiene la forma del faro que tiene el castillo en la torre más alta. Si puedes conseguirlo para ellos, quizá se vayan con viento fresco.

Relación con los otros personajes y demás impertinentes visitantes:

- **Los caballeros:** te miran y sabes que les gustas. Esperas que no se proponen o alguien podría salir gravemente mutilado.
- **Hermano Maynard, un monje:** ¡Santo Brian! ¡Es el hermano Maynard, tu viejo compañero de curdas! ¡El monje más golfo que ha visto Inglaterra! Cuántas horas en la taberna, cuántas resacas juntos... cuántas cavas asaltadas. Qué tiempos aquellos, antes de entrar al Paraíso en vida. El dilema consiste en si le avisas o no. Si le avisas, corres el peligro de quedarte sin este caramelo. Si no le avisas, puedes perder para siempre al mejor compañero de borracheras del mundo.
- **Zoot/Dingo, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** no son dos personas diferentes, sino una. La personalidad viciosa y pervertida es Zoot y la mimosa y hospitalaria recibe el nombre de Dingo. La mujer está de los nervios, debería ver a un psiquiatra... o a un buen exorcista.
- **Doctora Piglet, virgen experta en reconocimientos:** esta chica te mira raro. Crees que ha descubierto tu tapadera. Es tan atractiva que casi te dan ganas de mostrarle tu gran... secreto. ¿Será capaz de mantener la discreción?

Color favorito: verde botella.

Plato favorito: espinacas.

Hobby: la cerveza, esa gran amiga.

Características:

FÍSICOS: 4 **SOCIALES:** 3 **MENTALES:** 3 **MISCELÁNEA:** 1

- **Especial:** Proezas de Fuerza (3 usos, recomendado para lanzar vacas, cargar con carruajes, doblar espadas como si fuesen juncos. Concede un éxito automático en cualquier chequeo de Físicos que no sea de combate).





los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Tim el Encantador

Retórica: "¡Os lo advierto, no oséis acercaros más!"

Gramática: el Arte está en tus manos. Tú conoces las Verdades Que Se Ocultan Más Allá De Los Velos. Sí, viejo, han sido necesarios muchos cursos, oposiciones y tests de respuesta cerrada para llegar a tu maravilloso status de Encantador, pero vive El Hombre Verde que ha merecido la pena. La búsqueda del Grial es un viaje iniciático en el que se ha embarcado un grupo de bobalicones que no saben que hacer con él. Será mejor que les aconsejes para evitar males mayores y, cuando lo encuentren, reclamarlo como el custodio más razonable para el Formidable Copón.

Dialéctica: exiges respeto y atenciones. Eres un Encantador de primera y eso no significa que te lleves especialmente con la gente, sino que tienes a la Magia cogida por el cuello y ha dejado de resistirse. Tú conoces los verdaderos peligros que aguardan a los caballeros. Sólo esperas que no tengan que dirigirse a la cueva de Caerbannog. Allí acecha un peligro más allá de las pesadillas más sangrientas... mejor será que ni lo mencionen, son tan estúpidos que podría ocurrírseles ir en pos de la Gran Bestia.

Relación con los otros personajes, esa caterva de patanes, ese hatajo de legos:

- **Arturo, rey de los bretones:** un reyezuelo exiliado de Camelot que no tiene donde caerse muerto. Anda buscando el Grial y quizá pueda contar con tu ayuda si te ofrece un trato ventajoso. Es lo bueno que tiene estudiar una FP de Magia Aplicada II.
- **Los Caballeros:** un grupo de temerarios que hace apenas 200 años hubiesen ido en taparrabos lanzando piedras con su honda. No entienden una sola palabra de Magia Verdadera ni parece que tengan un interés especial en aprender ninguna de las mancias tradicionales: Magia Elemental, Canalización, Taumaturgia, Necromancia y Prestidigitación En Fiestas Infantiles.
- **Campesino muerto:** ¡la obra de un Necromante? ¡El acabado es soberbio!
- **Hermano Maynard, un monje:** este hermano está en posesión de un importantísimo objeto místico que puede librar a la Compañía de un grave peligro.
- **La Bruja:** esa mujerzuela ni es bruja ni sabría lo que es la vis ni aunque le estuvieses generando relámpagos delante de la cara. Divertido, pero nada más. No vas a mover un dedo para salvarla, pero tampoco te negarías a ello si te lo pidiese... al fin y al cabo, está indefensa.
- **Rey del Castillo del Pantano:** otro noble, bastante chusco en sus formas. Quizá busque un consejero para arreglar la boda de su hijo. Será cuestión de consultar el oráculo de huesos de gacela de Thomson.

Color favorito: negro chungo.

Plato favorito: redondo de hobbit a las finas hierbas.

Hobby: taxidermia.

Características:

FÍSICOS: 1 **SOCIALES:** 2 **MENTALES:** 5 **MISCELÁNEA:** 2

- **Especial: Piromancia** (3 usos. Consiste en espectaculares trucos de magia con fuegos fatuos a gran escala. No hacen ningún daño, pero eso no tienen porque saberlo los Jugadores...).
- **Especial: Necromancia** (3 usos. Tienes control sobre la carne muerta y la vida, de tal modo que puedes resucitar a un ser vivo que haya fallecido si ganas una tirada de Mentes contra [5-Físicos] del fallecido. Los empates juegan a favor de la Muerte y TODOS los resucitados tienen un ataque de hipo permanente. Lo siento, chico, nadie dijo que pudieses jugar a ser Dios y salirte fácilmente con la tuya cuando juegas contra las Sagradas Leyes De La Naturaleza. Además... ¿cuánto le has pagado a los organizadores por ésto? Vamos, responde, cobarde. Bah, Jugadores, sois todos iguales...).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Príncipe Herbert

Retórica: "¡Venid a rescatarme! ¡Estoy listo!" "No quiero tierras, padre, sólo quiero... sólo quiero (intro instrumental)... ¡cantar!"

Gramática: ¡es fantástico que Sir Launcelot el Valiente haya venido a rescatarte! Un hombre tan apuesto, tan fornido, tan audaz... por fin has salido de tu torre y ahora quieres conocer mundo. ¡Es tan hermoso! ¡Aire puro! ¡Fiestas! ¡Romance! ¡Amores por descubrir! Todo es tan hermoso que te dan ganas de cantar. ¡Lalalalalalalalalalalal! Las cosas ya sólo pueden ir a mejor, es chachi piruli. Los caballeros están buscando un objeto particularmente valioso y sientes ganas de demostrarles tu buena voluntad ayudándoles. Será como un juego. ¿Dónde estará esa copita? En cuanto la encuentres, le escribirás una canción a Launcelot y le llevarás el objeto. Quizá así abra su corazón y te revele lo que siente.

Dialéctica: deseas encontrar a tu gran amor a toda costa. Será cuestión de picar aquí y allá, en todos sitios. La vida es un cuento de hadas, los buenos siempre ganan y los chicos como tú siempre son populares y queridos. De un tiempo a esta parte, te sientes deslizando por un arco iris hacia una gran nube de caramelo. Es fantástico.

Relación con los otros personajes, todos gente guay:

- **Sir Launcelot el Valiente:** ¡qué barbaridad! Mira el tamaño de esos pectorales, esa mandíbula cuadrada, ese aire resuelto. Desde luego, es un buen mozo y, además, ha venido a rescatarte de tu torreón. Hay tantas cosas que te gustaría contarle, tantos paseos que dar junto al foso... debes conocerle mejor.
- **Sir Galahad el Puro:** es una pena que este chico se fije en todas menos en tí. Debes llamar su atención como sea, tienes que ser la número uno en su lista.
- **Dingo, líder de las vírgenes del castillo de Antrax:** una mujer muy tradicional, nada divertida, aferrada a su pesada y oxidada castidad.
- **Príncipe Herbert:** ¡la criatura más maravillosa del mundo! ¡Un cielo, guapísimo y simpatiquísimo! Es broma, heheheee, ¡ése eres tú!
- **Tim el Encantador:** intentando llamar la atención de Sir Galahad, arrojaste una flecha a su lado que el viento desvió hasta casi acertarle en la nuca a un extraño anciano próximo a él al que has identificado como Tim el Encantador... ¡OOPS! Asustado, arrojaste el arco y las flechas por la ventana y ahora te das cuenta de que te has precipitado. ¿Dónde estarán? Sigh, sigh...
- **Rey del Castillo del Pantano:** Tu papá. Se empeñó en casarte con una noble fea y gorda, con trenzas de walkiria. No sabes cómo decírselo, pero es que a tí... es que a tí lo que te gusta... uff, es tan difícil. Tú sólo quieres encontrar al amor de tu vida y ¡¡¡CANTAR!!!

Color favorito: ¡¡¡rrrrrrrrrrrrrosa!!!

Plato favorito: macarrones con atún, aunque recientemente te has puesto a dieta.

Hobby: tiro con arco y cantar, obviamente.

Características:

FÍSICOS: 1 **SOCIALES:** 4 **MENTALES:** 2 **MISCELÁNEA:** 3

- **Especial: Cánticos Disneyanos** (una vez por partida, puedes detener la acción de la partida proponiendo una canción popular que TODOS deberán seguir, incluidos los monstruos o enemigos con los que se estuviese luchando).
- **Especial: Inteligencia Emocional** (cualquier mujer te contará sus secretos más íntimos rápidamente, sin necesidad de seguir la regla de Charla Previa. Es decir, cualquier personaje femenino DEBE contarte su Color Favorito, su Plato Favorito y su Hobby tras una breve presentación inicial. Eso sí, tú deberás hacer lo mismo con ella, aunque ella no tenga ningún interés en saberlo).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Rey del Castillo del Pantano

Retórica: "¡Idiota, más que idiota!"

Gramática: es duro ser el rey del Castillo del Pantano. Tras varios intentos de edificar en un terreno cenagoso, por fin la construcción resistió y se mantuvo firme sobre las ruinas de los fracasos. Así eres tú, un hombre a lomos de un puñado de perdedores a los que te refieres como "pueblo". Es duro, insistimos, ser el último monarca de una larga casta de señores feudales soberanos de inmensos y desolados cenagales... si a eso le añadimos el hecho de que tu único heredero es un patético afeminado sin más intereses que el cantar en falsete y montar coreografías circenses con tus cortesanos, la única salida parecía cortarse las venas y esperar a que la próxima reencarnación fuese más agradable. De eso nada. Llegó la hora de buscar una fuente de ingresos para tu decadente imperio y casar a tu hijo parece muy complicado. Básicamente, hay cuatro opciones razonables:

1. Casar a tu hijo con una mujer de buena familia rica (difícilmente).
2. Casar a tu hijo con una dama o un caballero de familia rica para reclamar su fortuna y cruzar los dedos para que no se den cuenta del artificio.
3. Matar a tu hijo y casar a un caballero amigo o dama amiga con una dama o caballero de familia rica para reclamar su fortuna y cruzar los dedos para que no se den cuenta del artificio.
4. Inventar otra cosa para ganar pasta (eso puede incluir vender aperitivos de albatros en torneos de caballería, campeonatos de andares extraños o partidos de polo entre canónigos y súcubos).

Dialéctica: eres un hombre férreo e implacable, la clase de persona que sería capaz de luchar por sus ideales hasta el final. Eso debería decirlo todo: eres un gigante chapoteando en aguas sulfurosas y puedes tener guano en las orejas, pero eres un hombre con principios.

Relación con los otros personajes y acaudalados extranjeros de reinos sobre tierra firme:

- **Arturo, rey de los bretones:** un verdadero noble, un hombre de postín poseedor de un reino que, aunque no hayas visto, promete. Alguien a quien hacer la pelota, dada la cantidad de títulos que posee (prueba a preguntarle su nombre completo).
- **Sir Launcelot el Valiente:** un intrépido caballero a quien podrías camelar para arreglar una boda que te beneficie. Sí, es arriesgado fingir su paternidad para reclamar parte de la dote, pero si funciona podrías dar el golpe.
- **Sir Galahad el Puro:** un caballero mojigato y apocado, con poca voluntad. La clase de persona cuya voluntad cede ante el empuje de un hombre con principios.
- **Zoot, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** una hermosa mujer poseedora de un estupendo castillo asentado sobre tierra firme al que podrías trasladar tus muebles tan pronto como consiguieses casar a tu hijo. Idiota, ¿cómo no podrá ver los encantos de semejante femina?
- **Príncipe Herbert:** Tu hijo, un inútil afeminado al que escondiste en uno de tus torreones por pura vergüenza. No, el pobre no es mal chico, pero su voz aflautada y su manía de cantarle al amor y la hermosura de la Madre Naturaleza es más de lo que puedes soportar. ODIAS que cante. Deberías haber criado un guanaco en lugar de él. Sí, está claro.

Color favorito: gris pantano.

Plato favorito: estofado de anguila.

Hobby: origami.

Características:

FÍSICOS: 3 SOCIALES: 3 MENTALES: 2 MISCELÁNEA: 2

- **Especial:** Autoridad (3 usos, permite forzar a un Personaje Jugador para que haga algo no lesivo para él o los demás).



Monty Python