

P R I N C I P E V A L I E N T E

LA DAGA DE PLATA

Joaquín Micó

Tipo de Episodio:

Auxilio. Se puede ejecutar varias veces, basta con variar el nombre del caballero feudal y la demanda de éste. Tiene la característica de que se introduce un concepto nuevo en el juego, la C.A. (Capacidad Auditiva).

Comienza con:

Vuestro señor feudal os ha hecho llamar a su castillo para encomendaros una misión que requiere vuestra total discreción. Sin daros mayor explicación, os pide que le traigáis antes de tres días, una daga de plata que está en un arcón de la cámara privada de Lady Champsers, en el castillo de la familia de la dama. Os pide que guardéis en secreto vuestra misión y os promete 100 monedas de oro (a repartir entre los aventureros) si recuperáis la daga sin que Lady Champsers se de cuenta de nada. Uno de vosotros pregunta el porqué unos caballeros deben actuar como simples ladrones, y vuestro señor feudal os pide que confiéis en él, y que aunque no puede explicaros el motivo, la misión es muy importante para la estabilidad política del condado. *Si uno de los aventureros intenta rechazar la misión será amenazado por el señor con el destierro, por lo que a regañadientes acabará aceptando (o será desterrado del condado, y con ello del episodio).*

Nombre: Conde Nereu de Newcastle.

Acompañado de:

Mientras habláis con él, de nadie. En el castillo conviven su servidumbre, su familia y algunas tropas.

Usar también:

Naturalmente a Lady Champsers, a su padre, Lord Champsers y su guardia personal, siervos, criados, y una dama de compañía. En un episodio alternativo se puede utilizar también un criado ciego que descubre a los aventureros.

Situación:

El Conde Nereu está casado con una princesa de Escandia, el padre de la cual regaló la daga al conde tras la boda de ambos, como señal de alianza entre los dos nobles. Al cuarto día de empezar

vuestra misión, el noble de Escandia llegará a Newcastle para visitar a su hija. Si el conde no es capaz de recuperar la daga para poder mostrársela, puede estallar la guerra, un rey vikingo no perdona afrentas de este tipo. Sobre todo porque el destino de la daga es poco honorable: El conde regaló la daga a Lady Champsers tras una noche de amor y vino. Pero Lady Champsers tampoco parece dispuesta a devolver la daga y, aunque debe de mantener en secreto que la posee para evitar que su propia familia la repudie, no desea desprenderse de lo que ella considera una prenda de amor. *El narrador debe mantener esta información en secreto, pero puede revelar diferentes fragmentos de ella si los aventureros intentan averiguar el porqué de su misión preguntando en el pueblo (ya se sabe, las habladurías de los campesinos siempre encierran alguna verdad), o incluso Lady Champsers puede darles alguna pista si los descubre (aquí los aventureros podrían exigir su silencio a cambio de no hablar de la daga al padre de la dama). Si acaban su misión con éxito, pero sin saber nada del motivo de la misma, el narrador puede hacer que el conde les dé las explicaciones oportunas, si no quiere dejarlos en la inopia.* Claro que también puede inventar un episodio nuevo que trate de la indagación de los personajes sobre la razón de la misión; e incluso los aventureros pueden intentar desenmascarar a un noble tan poco honrado que engaña a su mujer, confunde a una joven y enamorada dama y pone en peligro la alianza con Escandia. Si los aventureros intentan esto deberán ser precavidos (el conde tiene esbirros algo estúpidos pero fieles hasta la muerte), justos (actuando en honor a la verdad y no en interés propio), imparciales y sigilosos (no se deben despertar sospechas por parte de nadie ni provocar una guerra con Escandia). Si se consigue el éxito en este segundo episodio, el premio para uno de los aventureros (el que consiguiera una mayor fama en su transcurso o en el total general) bien podría ser alcanzar el señorío del condado por aclamación popular. El título de conde, no obstante, dependerá de su fama y de la intervención en algún episodio posterior del Rey Arturo, el único que puede dar la carta condal, el documento que sirve para investir conde a un caballero.

Objetivo a Corto Plazo:

Conseguir la daga de plata y evitar que su suegro, el rey de Escandia, pueda sentirse agraviado.

Objetivo a Largo Plazo:

Seguir manteniendo el control de su condado y sus relaciones con Lady Champsers o cualquier otra dama.

Actividad Planeada:

Conseguir que los Aventureros le saquen las castañas del fuego, o sea, la daga de plata del arcón de Lady Champsers. De esta forma podrá continuar tranquilo en su castillo, sin guerra alguna y con sus aventuras extramatrimoniales. ¡Ah, la vida descansada de un conde! *Si el narrador lo prefiere, puede exagerar la actitud del conde, añadiéndole una dejación de su feudo, menosprecio a sus siervos e incluso puede pretender pagar menos de lo prometido a los Aventureros, una vez conseguida la misión (lo cual puede enfadar a los Aventureros y así, forzar la prolongación del episodio propuesta; pero se debe evitar que los Aventureros actúen exclusivamente por interés propio, al quedarse sin todo el oro prometido).*

Personalidad:

Altivo y orgulloso, como la mayoría de nobles. Parece sincero y honrado, pero no deja de ser una manera de conseguir sus propósitos. Es inteligente y tiene una gran oratoria, por lo que cuando un aventurero desconfie de él, debe hacer una tirada simple con sus puntos de presencia (+ modificador de la propia oratoria si se posee esta habilidad, puesto que un buen orador conoce las técnicas oratorias y sabe descubrir lo que ocultan las palabras) para ver si es engañado o no por el conde (dificultad tres).

Efecto Especial:

Un uso de Inspirar Grandeza en una Persona y dos usos de Matar a un Enemigo en Combate (por lo que no conviene luchar contra él; al fin y al cabo es un conde con mucha experiencia militar).

Escenas**1. Presentación:**

La misión de los aventureros, de hecho, comienza ante el castillo de Lord Champsers, padre de Lady Champsers y antiguo amigo del rey Arturo. Lo apropiado sería que los Aventureros se acercaran aprovechando la oscuridad de la noche. Apenas hay un par de guardias y no muy despiertos, la paz que reina en la zona no requiere una mayor vigilancia del castillo. alguno de los aventureros (el que reúna mayor puntuación entre las habilidades de agilidad y sigi-



lo, que pueden sumarse) debe hacer una tirada simple para saber si es capaz de entrar en el castillo sin ser visto, y ayudar a sus compañeros a entrar por algún medio, como por ejemplo abrir una trampilla que hay junto al foso, cerca de la casa del guardia. Un caballero con un uso de Encontrar Algo Escondido la vería sin problemas.

2. Dentro del Castillo:

Se trata de andar con sigilo e intentar no ser vistos ni escuchados. La cámara de Lady Champers está en el segundo piso de la Torre del Homenaje, y se puede encontrar sin dificultades. Los PNJ que puedan encontrar los Aventureros quedan a voluntad del Narrador, pero éste debe advertirles que no puede haber derramamiento de sangre, pues su misión debe quedar en secreto, y nadie en el castillo de Lord Champers puede considerarse un enemigo. A cada dos o tres acciones de los Aventureros dentro del castillo, uno de ellos (alternativamente cada vez) deberá hacer una tirada simple con su presencia + sigilo para saber si causa algún ruido (dificultad tres), y si lo causa, una segunda tirada para saber si es escuchado por algún personaje cercano. En esta segunda tirada el narrador asignará la *capacidad auditiva (C.A.)* según qué tipo de personaje/s se encuentre/n cerca. La C.A. es de 4 para un siervo, 5 para un soldado, 6 para un criado personal de la familia, 7 para un miembro de la familia, etc... hasta llegar a 10 por la propia Lady Champers en su cámara (8 en otra dependencia). El Aventurero debe hacer una tirada con su presencia más sigilo: si las caras superan o igualan el número de C.A. del personaje, no es oído; si no llega a dicho número debe hacer una tirada simple (presencia + agilidad, por aquello de los reflejos) para esconderse antes de ser visto, la dificultad (caras que debe sacar para tener éxito con la tirada) es igual a la diferencia entre su segunda tirada y la C.A. del personaje.

Ejemplo: Uno de los Aventureros, Sir Dillon, hace un ruido cerca de un soldado (C.A. 5) y en su tirada de monedas para no ser oído saca 3 caras, por lo cual deberá hacer una tirada simple para esconderse, con una dificultad de $2 = 5 - 3 = 2$.

Si fracasa en su intento de esconderse es visto por el personaje, y a partir de aquí la acción debe tener en cuenta este hecho, dependiendo el resultado de qué personaje es el que ve al Aventurero y de la actitud o reacción de éste. Por supuesto, un Aventurero con el Efecto Especial de Esconderse, puede hacer uso del mismo, pero siempre antes de hacer la tirada de monedas equivalente.

3. En la cámara de Lady Champers:

El arcón se encuentra cerca de una ventana, y no resulta muy difícil de abrir (¡cuidado con hacer ruido!). En la habitación no hay nadie, pero Lady Champers o su dama de compañía, e incluso ambas, pueden entrar en cualquier momento si los Aventureros hacen ruido o tardan demasiado en salir. El narrador puede elegir diferentes posibilidades dependiendo del tiempo que pretenda hacer durar el episodio.

4. Desenlace:

Los Aventureros deben salir del castillo sin ser vistos. Si han conseguido llegar hasta aquí no vale la pena acabar con el éxito de su misión ahora, excepto si se empeñan en echarla a perder con alguna idea estúpida (como robar unos caballos y huir a galope o alguna otra

majadería). Lo normal es que intenten salir de la misma forma que entraron, consiguiéndolo con una tirada simple sin factor de dificultad (Esto no es algo arbitrario, al fin y al cabo ya saben exactamente cómo conseguirlo).

5. Final, o tal vez no...:

El final llega cuando la daga es entregada al Conde Nereu, pero a estas alturas el Narrador ya sabe lo bastante del episodio como para complicar la historia o continuarla. (Si no es así, vuelve a leer después de visitar a tu oculista).

Conde Nereu de Newcastle

Fama: 10.000

Músculo: 4

Presencia: 4

Habilidades: Armas, 5. Batalla, 3. Agilidad, 1. Caza, 1. Cortesía, 2. Cultura, 1.



Equitación, 2. Justas, 2. Oratoria, 4.

Rasgos: Colérico. Caballeroso. Orgulloso. Ambicioso. Egoísta. Si el Narrador lo desea, Tacaño.

Posesiones: Al ser un conde posee todo cuanto hay en su castillo y es señor feudal de todas las posesiones del condado, incluyendo los seres humanos, si no sabes de qué va esto del señorío feudal pregunta a tu profesor de historia o infórmate en una enciclopedia. A efectos del juego sus posesiones directas son: Armadura mágica (+4 en combate), espada pesada (+1 en combate a pie), espada normal, caballo de guerra (+2 monta y combate), Joyas y vestido de lujo (+2 presencia).

Totales en combate: 11 con su espada (con modificadores si es a caballo, en batalla, con su armadura, etc...), 8 en reyerta.

Lady Champers

Fama: 2.400

Músculo: 2

Presencia: 4

Habilidades: Agilidad, 1. Artesanía,

1. Cortesía, 2. Destreza, 1. Equitación, 2. Encantos, 5.

Ragos: Arrogante. Codiciosa de la buena vida. Enamoradiza. Crédula. Confiada y fiel al Conde.

Posesiones: Un arcón lleno de cosas, entre las cuales se encuentra la daga de plata. Un candelabro de oro, joyas, un vestido ligero de gasa azul claro, tarros de perfume sobre una mesilla, y cualquier otro objeto personal en su cámara.

Dependiendo del propio Narrador su introducción o no de otros personajes, las características de éstos quedan también a su elección, teniendo en cuenta lo explicado en el episodio y dándoles valores medios en sus habilidades y atributos. El padre de Lady Champers, por ejemplo, deberá ser un individuo noble y de gran fama, debido a su antigua amistad en el rey Arturo, pero algo mayor para tener habilidades altas de Agilidad o Reyertas. Si el Narrador no tiene tiempo o ganas de complicarse la vida, puede asignar a estos personajes los mismos o parecidos valores que poseen algunos personajes similares ya creados en el manual del PRINCIPE VALIENTE.

