

CAMINO A LIVERY.

Aventura para Príncipe Valiente, el Juego de Rol Narrativo.

Resumen: El Rey Arturo pide a los aventureros que lleven un mensaje a Livery, donde lo espera el Conde del lugar.

INTRODUCCIÓN.

Aventura pensada para 3-4 Caballeros poco experimentados. Puede ser útil a un Narrador novel para presentar el juego e ir introduciendo varios de los Episodios que se incluyen en el libro básico. Estos Episodios podrían ser narrados por jugadores tal y como se explica en la sección de “El Juego Avanzado” (pág. 65).

Como sugerencia, la aventura transcurre un poco antes de Pascua, en las primeras semanas de primavera.

El tiempo es frío aún para los estándares mediterráneos, pero no lloverá y el sol brillará, lo que será apreciado como “buen tiempo” por los locales.

Época, condiciones climatológicas e incluso localizaciones geográficas pueden adaptarse según convenga al Narrador.

1. ESCENA INTRODUCTORIA

La aventura comienza cuando el propio Rey Arturo llama a su presencia a los Caballeros de los personajes jugadores. Si el Narrador considera que los Caballeros todavía no son suficientemente conocidos en la Corte de Camelot, la misión puede encomendársela algún otro Caballero de alto rango, como Sir Lancelot o Sir Gawain. El Rey os saluda y os dice lo siguiente:

“Debéis llevar a cabo una misión de gran importancia, apropiada para caballeros como vosotros”.

“Se trata de entregar este mensaje a un aliado mío de Gales, el Conde de Livery - os entrega un sobre sellado con el sello real - . Confío en que vuestro servicio sea cumplido y entreguéis el mensaje en propia mano. Buena suerte”.

El Rey Arturo no puede perder mucho tiempo pues ha de despachar unos asuntos importantes. Como mucho podrá responder una pregunta rápida si alguien se la hace.

Al salir veis a Sir Lancelot, que os detiene y os pregunta a dónde os dirigís.

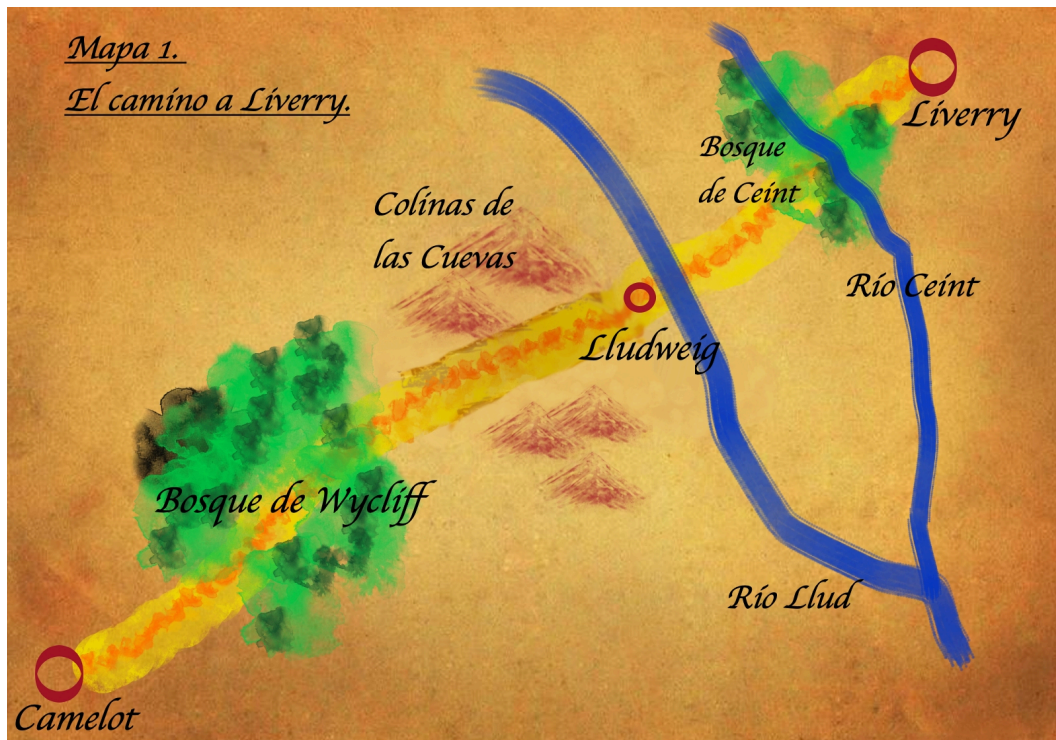
Si se lo cuentan, Sir Lancelot responde:

“Me agradaría enormemente acompañaros, pues sé que el camino es largo y puede haber peligros. Desgraciadamente, debo participar en las justas de dentro de tres días. No obstante, conozco a un caballero que se alegrará sobremanera de cumplir una misión del Rey. Ruego aceptéis su ayuda”.

Os presenta al caballero Sir Salmonoides (ver la sección de Personajes No Jugadores al final).

(Una respuesta grosera será respondida con un duelo en las justas a la vuelta de la misión).

Livery, el destino, se encuentra a 6 días a caballo desde Camelot (12 días a pie). **(Ver Mapa 1).**



Sir Salmonoides conoce el camino bastante bien. Los personajes son libres de tomarse un tiempo para preparar el viaje o hacer indagaciones, pero no deberían retrasar la partida más de 1 ó 2 días. En caso de que no parezcan tener demasiada prisa por salir, Sir Lancelot con delicadeza les indicará que un caballero diligente se debe esforzar por cumplir las órdenes y peticiones de su Rey. Si preguntan en la corte sobre Livery, no se sabe mucho sobre el condado. Es un Conde leal a Arturo que gobierna en Gales.

A continuación, como referencia para el Narrador, se indican los puntos a los que llegarían al terminar cada día (anochecer), si no sucede nada especial que les retrase:

- Día 1: en mitad del Bosque de Wycliff.
- Día 2: en las Colinas de las Cuevas / refugio del ermitaño.
- Día 3: Llegando a Lludweig.
- Día 4: antes de internarse en el Bosque de Ceint.
- Día 5: tras salir del Bosque de Ceint.
- Día 6: Llegando al Castillo de Livery.

2. PRIMER DÍA.

El tiempo es soleado y con nubes en el horizonte. Hay un poco de viento moderado, no molesto.

Sir Salmonoides anuncia que llegarán al Bosque de Wycliff esa misma tarde (suponiendo que parten de Camelot por la mañana): que él sepa, no hay en el bosque actividad de bandoleros o proscritos. En principio, se asume que los personajes decidirán seguir por el camino, que atraviesa el bosque.

Es cierto que no hay bandoleros, pero el bosque esconde un peligro de otra naturaleza: lobos, que atacarán mientras los personajes pernoctan. Si hacen guardias, los lobos atacarán en la tercera guardia, pero el personaje que hace la guardia tendrá tiempo de avisar a los demás. Si no hacen guardias, los lobos atacarán justo antes del alba: se permite que cada jugador haga una

tirada de Presencia. Si saca el máximo número de caras, se despierta justo antes del ataque; de otro modo, los personajes serán sorprendidos y recibirán un ataque sin posibilidad de defensa. Los lobos atacan con 4 monedas cada uno (Músculo - 4) y hay tantos como caras en una tirada de 4 monedas.

Si decidieron rodear el bosque, perderán dos días adicionales y encontrarán ... ¡un dragón! Usar el Episodio del libro. Éste dragón ataca con 10 monedas, y tiene un punto débil debajo del cuello. Será aconsejable que el Narrador tenga preparado un Episodio de Rescate por si acaso (puede ser especialmente apropiado “El Señor del Bosque”, en la página 106).

3. SEGUNDO DÍA.

El tiempo sigue siendo soleado, con nubes más abundantes que el día anterior y algo de viento, con alguna racha un poco molesta.

Atravesar el Bosque de Wycliff les llevará gran parte de la mañana de este segundo día. A mediodía saldrán del bosque. El camino se va internando en un valle entre colinas; tras un par de leguas se llegará a una bifurcación. A partir de esta bifurcación puede verse cómo las colinas van creciendo, sobre todo en el margen izquierdo. El camino de la derecha, que en realidad es prácticamente una continuación del que vienen recorriendo, continua por el valle; es el camino que recomienda seguir Sir Salmonoides. El camino de la izquierda se interna en una zona más abrupta.

EL CAMINO DE LA IZQUIERDA.

Si a pesar del consejo de Sir Salmonoides los personajes deciden tomar este camino, viajarán por una zona pedregosa y de poca vegetación, que asciende poco a poco y se torna a cada paso más difícil de transitar. Caminarán dejando una elevación escarpada a la derecha.

El terreno escarpado y pedregoso obligará a los personajes a hacer una tirada de Músculo (usando su habilidad en Equitación como modificador) a dificultad Normal. Un fracaso conlleva que se hieren ellos o sus caballos. Si se hieren ellos, pierden una o dos monedas de Músculo (tirar dos monedas; se pierden tantas como cruces se obtengan). Si se hiere el caballo, pueden tener un problema a no ser que tengan éxito en una tirada Difícil de Curación. Si no lo logran, el caballo no podrá cargar al caballero y sólo podrá avanzar al paso.

Al final de la jornada (segundo día) encontrarán un monje. Es un ermitaño que ha elegido estos parajes deshabitados y un tanto inhóspitos para llevar una vida de retiro y oración. El ermitaño les podrá confirmar que van en buen camino hacia Llundweig. Si alguien le pide una oración por su alma, lo hará encantado (pudiendo dar un modificador de +1 a todas las tiradas de Presencia y Músculo durante lo que queda de partida). Tendrán que hacer noche en el camino; el mejor lugar que encontrarán es la gruta en la que reside el monje, donde al menos podrán disfrutar de un fuego y un techo. La región ofrece pocas posibilidades para acampar a resguardo.

Si eligen este camino, no encontrarán la zona de las Cuatro Cavernas (ver más adelante).

Al día siguiente (tercer día), siguiendo por este camino, la pendiente comenzará a descender. Deberán repetir la tirada de Músculo (+ Equitación), esta vez a dificultad Fácil y perdiendo una moneda de Músculo si se obtiene una cruz tirando una moneda. Al final del tercer día llegarán al poblado de Llundweig.

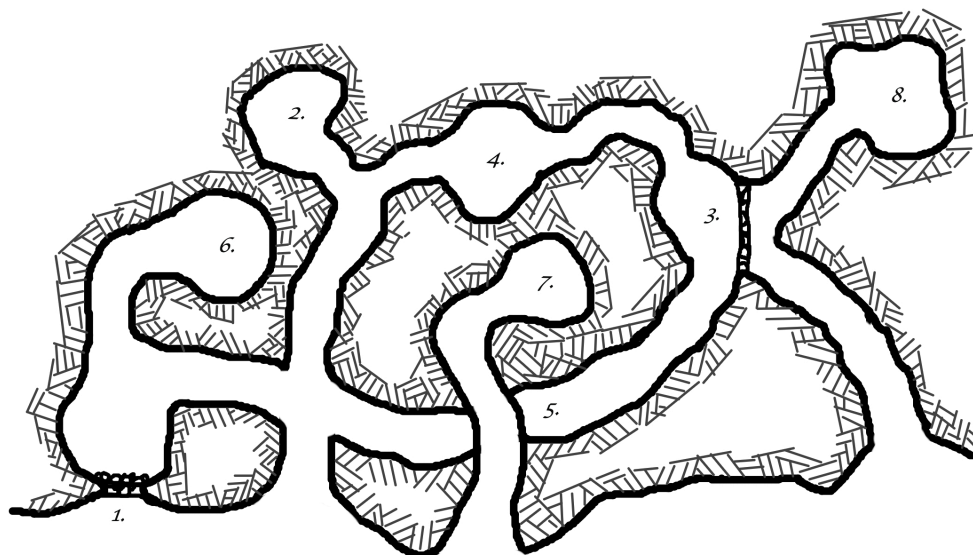
EL CAMINO DE LA DERECHA.

Si toman la bifurcación de la derecha los personajes continuarán por el valle que transcurre entre dos zonas de colinas. Desde este camino, se percibe cómo las colinas de la izquierda tienen un aspecto especialmente rocoso y escarpado. Al finalizar el segundo día atravesarán una zona de paredes rocosas en la que, en el margen izquierdo del camino, se ven unas cuevas. Las cuevas no están justo al lado del camino, pero se ven desde el mismo y puede llegarse a ellas cabalgando al paso unos minutos.

Sir Salmonoides recuerda que estas cuevas siempre se han conocido como “Las Cuatro Cuevas”. Sin embargo, cuando se aproximen (si eligen hacerlo), sólo se verá la entrada de tres cuevas. Esto es una pista de que hay un ocupante en el complejo de cuevas, que se ha encargado de tapiar con grandes piedras la primera de las entradas.

LAS CUATRO CUEVAS.

(Ver Mapa 2).



Mapa 2. Las Cuatro Cuevas.

Se trata de unas cavernas naturales. En las zonas 2 y 6 las paredes y el techo son de tierra y dan la impresión de poder venirse abajo en cualquier momento. Las zonas 4, 5, 7 y 8 tienen suelo de tierra pero techo y paredes son de piedra. En general la temperatura es fresca, incluso fría, y el ambiente es húmedo. El suelo es de tierra húmeda y las paredes están húmedas al tacto.

- 1. Grandes piedras amontonadas, como un agujero taponado; si se quiere abrir un pasaje eliminando piedras, llevará un par de horas de esfuerzo conjunto entre los personajes. Mucho antes de que terminen habrán alertado al habitante de estas cuevas, que saldrá a buscarles y entablará combate (ver punto 2 a continuación).
- 2. Este corredor de ensancha hasta una “estancia” donde aguarda ¡un troll! (Usar el del Episodio de la página 114 del libro, aunque el que habita estas cuevas tiene Armas - 3 en lugar de Armas - 4, por lo que ataca con 14 monedas).
- 3. En esta zona se ha creado una pared artificial a base de amontonar piedras. Sin embargo, la construcción es torpe y no sería demasiado difícil derrumbar la pared.

- 4. Este engrosamiento de la caverna está infestado de arañas. Cualquier personaje que entre verá cómo le caen encima por docenas. No son especialmente peligrosas, pero tendrán los efectos siguientes:
 - Si no se pasa una tirada de Presencia a dificultad Normal, la impresión psicológica será fuerte y el personaje sufrirá un modificador de -1 a todas sus tiradas tanto de Músculo como de Presencia en lo que queda de día.
 - Si no se pasa una tirada de Músculo + Agilidad (dificultad Fácil), el personaje tendrá su armadura o ropajes llenos de telarañas y manchas, con -1 a la Presencia a efectos de prestigio hasta que pueda limpiarse adecuadamente.

Si los personajes pierden la compostura en esta zona y reaccionan con excesiva violencia, el Narrador puede contemplar la posibilidad de un derrumbe parcial de paredes o techo, con los efectos correspondientes sobre el Músculo (pérdida de 1 o 2 monedas por daños) y a la Presencia (idem debido a la suciedad y magulladuras).

- 5. Esta zona está por debajo del nivel del resto de la caverna. En ambos extremos, la pendiente está embarrada y es resbaladiza. Se debe realizar una tirada de Músculo con dificultad Normal para no resbalar y caer (puede usarse Destreza si se posee la habilidad); en caso de caer, las manchas de barro supondrán un -1 adicional a la Presencia a efectos de prestigio a cualquiera que ya puedan tener.
- 6. En esta zona hay unas pajas amontonadas a modo de cama, y unas piedras y maderas formando una rudimentaria estantería. Sobre esta se hallan 4 toscos tarros de piedra. 3 de ellos están rellenos de una pasta naranja que desprende un olor agradable. El 4º tarro contiene 4 monedas de oro. A pesar de su agradable olor, cualquiera que ingiera o se aplique la pasta naranja se sentirá muy mareado y perderá 2 monedas de su Músculo durante un número de días igual a 5 menos su Músculo original.
- 7. Esta zona está completamente vacía. A elección del Narrador, puede ser la guarida de algún animal salvaje como un lobo o un oso.
- 8. Paja y hojas secas; si se busca entre las mismas se encontrará un amuleto troll hecho de plata. El valor de la plata es de 1 moneda de oro. Sin embargo, su aspecto es desagradable y mientras se lleve puesto, el personaje tendrá una moneda menos en sus tiradas de Presencia a efectos de prestigio.

Si no han investigado las cuevas, es posible que el troll les ataque de noche.

4. TERCER DÍA.

El tercer día amanece con nubes más densas. No está totalmente cubierto, pero hace un día menos agradable que los anteriores y caerán un par de chubascos breves.

Hayan tomado el camino de la izquierda o el de la derecha, los personajes llegarán a Lludweig al final del tercer día.

LLEGADA A LLUDWEIG.

Lludweig es un poblado pequeño, dependiente del Condado de Livery. Hay poco más que una docena de casas alrededor del camino principal, una pequeña herrería, un pequeño lugar para comer y beber llamado “El Lobo” y una humilde pero limpia posada, “El Duende Verde”. Hay también una pequeña iglesia en la que vive el párroco de Lludweig, el Padre Erbin, que es quien ostenta la autoridad local.

En “El Lobo” el ambiente es lúgubre. En este lugar encontrarán un sólo parroquiano: el dueño, de aspecto un tanto siniestro; a destacar el tamaño de los cuchillos tras la barra. No tiene habitaciones donde hospedarse (no es una posada).

En “El Duende Verde” son muy serviciales. Es un lugar humilde, sin lujos, pero acogedor y limpio, donde puede pasarse la noche.

Durante su estancia en Llundweig, a criterio del Narrador, podrán escuchar alguna conversación acerca del troll, o sobre una peregrinación a una capilla.

Si han acabado con el troll y de alguna forma informan de ello, serán aclamados, y la noticia se irá propagando hasta Camelot y hasta Livery.

Si se pregunta a los habitantes acerca del camino hasta Livery, hablarán del bosquecillo que hay que atravesar (el Bosque de Ceint). Los habitantes de Llundweig no suelen adentrarse en él, ya que está lejos del pueblo, pero todos recuerdan y mencionan la existencia de una antigua capilla en su interior. Precisamente el sacerdote del pueblo, el Padre Erbin, ha salido hace cuatro días hacia la capilla ya que se planea reanudar en ella la celebración de algunas festividades importantes (ver descripción de los acontecimientos más adelante en la sección dedicada al quinto día). Los habitantes de Llundweig creen que el Padre Erbin volverá en uno o dos días, puesto que su objetivo era simplemente echar un vistazo al estado de la capilla y quizá acondicionarla un poco (en “El Duende Verde” podrán confirmar que le prepararon víveres sólo para una semana).

5. CUARTO DÍA.

El día empezará con un cielo plomizo y algo de viento frío, para ir despejándose poco a poco y presentar nubes y claros justo al final del día (espectacular puesta de sol).

Lo más probable es que hayan hecho noche en Llundweig. Si los personajes no interactuaron con los habitantes de Llundweig a su llegada al poblado, ahora tendrán ocasión de hacerlo.

A la salida de Llundweig deberán atravesar el Río Llund. Hay un pequeño puente de piedra; si el Narrador no estima oportuno ningún encuentro especial, no habrá problema en atravesarlo. Puede usarse el Episodio de la página 98 (Un desafío de un caballero).

El resto del día transcurre sin ninguna novedad. El paisaje pasa de campos de labranza a una vegetación media, incrementándose a lo largo del día. Puede intentarse cazar algún animal (caza menor): quizá usando tiradas de arco. Cuando se ponga el sol, estarán cerca de un pequeño bosque: el Bosque de Ceint.

6. QUINTO DÍA.

Día primaveral, con un tiempo agradable y soleado; trinos de pájaros.

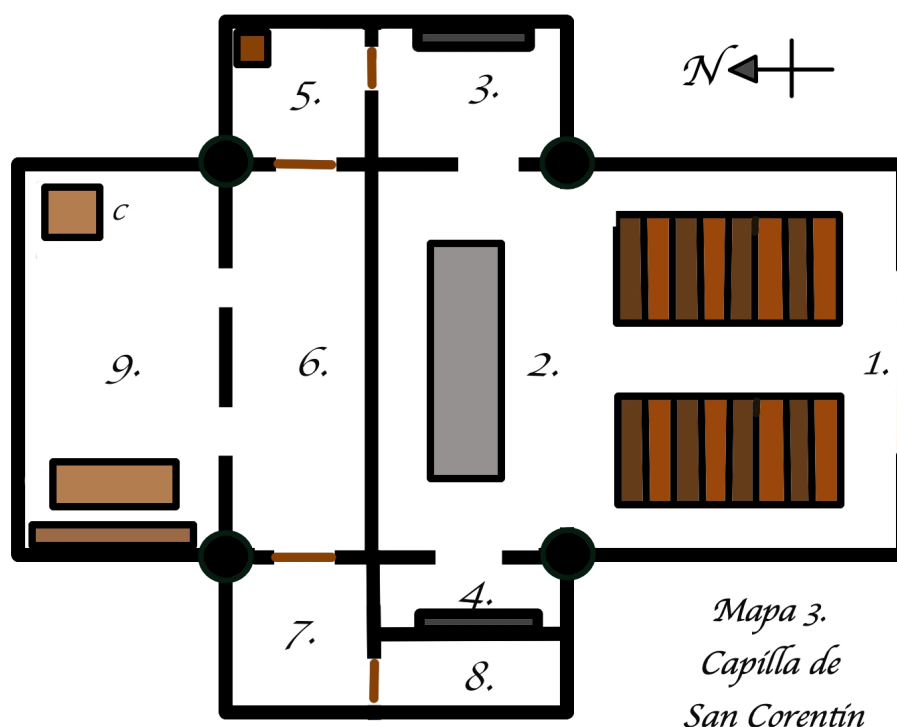
El camino atraviesa el Bosque de Ceint. Cuando lleven unas horas caminando (en el momento que el Narrador estime más oportuno), oirán un tenue sonido de campanas en el interior del bosque, lejos del camino. Es el viento que mueve las campanas de la vieja capilla que hay en el interior del bosque. Si se rastrea un poco, se descubre un sendero poco transitado, que va en dirección al lugar del que proviene el sonido de las campanas.

La capilla está abandonada, aunque no está en estado ruinoso. Conserva en buen estado las puertas, bancos, confesionarios...

Esta capilla dedicada a San Corentin fue construida hace unos cuarenta años por orden del padre del actual Conde de Livery, Sir Lewis. Mientras cabalgaba hacia la batalla, Sir Lewis de Livery atravesó este bosque, y haciendo un alto para descansar, llegó al lugar donde ahora se alza la capilla; allí tuvo una visión de San Corentin mientras oraba. El antiguo Conde prometió erigir una capilla en honor del santo si volvía con vida de la batalla, promesa que cumplió.

Por encontrarse en medio del bosque, esta capilla (en realidad más bien una pequeña iglesia debido a su tamaño) nunca fue muy frecuentada (sólo se celebraban los oficios de Pascua, Navidad, y la festividad de San Corentin el 12 de Diciembre), así como alguna celebración familiar; y poco a poco fue abandonándose el culto en ella. Sin embargo, hace poco el abad de una congregación cercana pidió permiso al actual Conde (Sir Dylan) para mantener el edificio y dar misa dos veces al año (Pascua y Navidad). Un sacerdote (el Padre Erbin de Llundweig) había llegado hace 3 días al templo para revisar su estado e iniciar las reparaciones y preparativos para la Pascua. Sin embargo, ha tenido la mala suerte de coincidir con una banda de forajidos que buscaban refugio en el bosque. Hace dos días irrumpieron en la capilla, de la que habían oído rumores y que pensaban estaría abandonada (considerándola así una excelente guarida). Los forajidos capturaron al sacerdote y ahora están pensando qué hacer con él. En el momento en que los personajes llegan a la capilla, los forajidos han salido a buscar caza y hierbas, y no volverán hasta pasadas unas cuantas horas.

LA CAPILLA DE SAN CORENTIN



1. Una puerta de doble hoja da acceso a la nave de la capilla. Las puertas están en posición cerrada pero pueden abrirse sin mucho problema. Estaban aseguradas con un candado que ha sido forzado (tirada de Presencia de dificultad media para darse cuenta). En cualquier caso, sorprenderá a los personajes encontrar las puertas en esta situación. Los bancos están cubiertos de bastante polvo, pero en buen estado.
2. Altar de piedra. Detrás del mismo, hay un sencillo retablo con imágenes religiosas en madera (no tienen valor económico especial, al igual que las demás imágenes y objetos para el culto que pueden encontrarse en esta capilla).

3. Retablo y pequeño altar con pequeña imagen en madera de San Corentin (hace falta tirada de Presencia de dificultad Media para identificar al santo).
4. Retablo a la Virgen María.
5. Pequeña sacristía con un armario (nada de valor, objetos para el culto).
6. Esta zona está vacía. Es una zona de tránsito entre las distintas estancias, poco más que un pasillo detrás del retablo de madera detrás del altar principal (zona 2).
7. Estancia con un armario donde se encuentran algunas casullas y vestiduras religiosas.
8. Esta celda estaba destinada al sacerdote de la capilla. Es muy austera, y tiene un simple jergón.
9. Esta zona contiene un par de confesionarios de madera, una mesa larga y 4 sillas. Funcionaba como lugar para reuniones de los sacerdotes y ceremonias religiosas más privadas (por ejemplo para la nobleza). La estancia ha sido ocupada por los forajidos, donde han dejado sus pertenencias y botín. La mesa se encuentra ahora en la pared occidental, empujada hasta ahí por los forajidos para despejar sitio; en el suelo han dejado unas mantas sobre las que descansan. El lugar marcado con la C es un viejo confesionario de madera. No puede verse lo que hay en el interior. Si los personajes investigan, encontrarán atado y amordazado el padre Erbin.

Los personajes se encuentran ante varias opciones:

- Llevar al sacerdote a Lludweig o a Livery: éste será bien acogido en ambos lugares. Una vez el Conde de Livery se entere de la captura del Padre Erbin, organizará una batida para capturar a los forajidos (ver más adelante en "Sexto Día").
- Esperar a los bandidos e intentar capturarlos.
- Ignorar la situación y continuar con su camino (una conducta muy poco caballeresca; en su momento les acarreará mala Fama).

Todas las estancias salvo la 7 y 8 tienen iluminación a través de pequeñas vidrieras en las paredes (a una altura de unos 3 metros).

Combatir en cualquiera de las estancias (salvo 1, 2 o 9) conlleva reducir en 1 moneda la habilidad de Armas (no así la de Reyertas), debido al poco espacio disponible para maniobrar.

Debe recordarse a los caballeros que dar muerte en un lugar consagrado es una acción muy reprobable. Los forajidos, sin embargo, no lo tendrán en cuenta (por ignorancia o por indiferencia).

Los forajidos son cinco y tienen las estadísticas que los campesinos rebeldes del Episodio de la página 109 del libro. El jefe tiene Reyertas - 2 en lugar de Reyertas - 1. Atacan con espadas (+1 en combate).

En función de los planes de los personajes, el día terminará de una forma u otra. En cualquier caso, no es posible llegar al Castillo de Livery antes del mediodía del día siguiente (sexto día).

7. SEXTO DÍA.

Un día soleado y agradable, igual que el anterior.

A mediodía del sexto día, asumiendo que parten del bosque de Ceint por la mañana, los personajes llegarán por fin al Castillo de Livery.

Es un castillo pequeño, cercano a la villa de Livery, en el que serán recibidos con amabilidad y atención por Sir Dylan, actual Conde de Livery.

Si no han visitado la capilla del Bosque de Livery o no han tenido algún altercado con los forajidos, el Conde de Livery les informará de la actividad de éstos. De hecho, va a organizar una partida para capturar a estos forajidos y aplicarles la ley. Queda a elección de los personajes el ofrecerse para esta tarea ellos, o para acompañar a Livery.

La corte del Conde está formada por su esposa, una hermana del Conde (soltera, bien parecida y muy virtuosa), el hermano menor (caballero también) del Conde. Les atienden unos 5 siervos. Los hombres de armas del Conde son 8, y residen en dependencias dentro del castillo.

(Si son necesarias estadísticas para el Sir Dylan o su modesta corte, tomarlas del Episodio del libro "Una mujer en apuros" (pág. 120)).

Pueden pasar unos días en la pequeña corte de Livery disfrutando de su hospitalidad (más de una semana estaría mal visto).

La vuelta a Camelot transcurrirá sin incidentes. Si acabaron con la amenaza de los forajidos o del troll serán recibidos como héroes en Llundweig. El Rey Arturo estará satisfecho. Sir Salmonoides se convertirá en un aliado y camarada que podrá acompañarles en futuras aventuras, y Sir Lancelot estará complacido de que hayan hecho tan buenas migas con un caballero de su confianza.

8. RECOMPENSAS.

FAMA:

200 puntos por personaje por participar en la partida.

50 puntos adicionales por personaje si consiguieron entregar el mensaje al Conde de Livery y volver a Camelot.

30 puntos adicionales por personaje si lucharon contra los lobos.

50 puntos adicionales por personaje si lucharon contra el troll y le vencieron.

50 puntos adicionales por personaje si rescataron al Padre Erbin.

50 puntos adicionales por personaje por acabar con los forajidos o capturarlos.

Si hubo encuentros adicionales, el Narrador podrá otorgar Fama adicional según las características del encuentro.

El Rey Arturo puede regalar caballos de guerra.

9. PERSONAJES NO JUGADORES.

Sir Salmonoides.

Un tipo fuerte, compacto, calvo, con grandes bigotes rubios y al que le faltan varios dientes.
Natal de Gales.

Músculo: 5. Presencia: 2.

Armas - 3, Equitación - 1, Batalla - 1, Reyertas - 1, Destreza - 1, Curación - 1, Caza - 1, Hablar Galés - 1.

Padre Erbin.

Un sacerdote de unos 40 años y porte atlético, de pelo castaño, ojos azules y de fácil y sincera sonrisa.

Es de carácter tranquilo pero audaz; no le preocupaba venir a esta capilla en medio del bosque, ni temía a hombre o bestia. Dispuesto a servir y ayudar a quien lo necesite.

Músculo: 3. Presencia: 3.

Destreza - 1, Curación - 1, Cultura - 1, Cortesía - 1, Leer/Escribir Latín - 1.

10. PERSONAJES PREGENERADOS.

Nombre del Aventurero: Sir Gray Dunn

Profesión: Caballero

Descripción: Algo alto, de musculatura normal. De trato agradable y cercano. Precavido. Esforzado. 38 años.

Músculo: 3

Presencia: 4

Habilidades: Armas - 4, Batalla - 1, Equitación - 1, Justas - 1, Reyertas - 1, Destreza - 1.

Posesiones: Espada, lanza, daga, caballo corriente, armadura media completa, 15 monedas de oro, traje de finas ropas (modificador +1 a la Presencia a efectos de prestigio).

Objetivos: A corto plazo, combatir el mal. A largo plazo, llegar a conde y encontrar el Santo Grial.

Fama: 1000.

Nombre del Aventurero: Sir Neal de Escocia

Profesión: Caballero

Descripción: Proveniente de las tierras del Norte, aprecia la vida en la corte de las tierras sureñas y las ve como una ocasión para aplicar los ideales caballerescos, y por igual vivir aventuras y los placeres de estas tierras civilizadas.

Músculo: 3

Presencia: 4

Habilidades: Armas - 2, Batalla - 2, Equitación - 1, Justas - 1, Tiro con arco - 2, Agilidad - 1, Encantos - 1.

Posesiones: Espada, lanza, daga, caballo corriente, armadura media completa, 5 monedas de oro, traje de finas ropas (modificador +1 a la Presencia a efectos de prestigio).

Objetivos: A corto plazo, vivir aventuras que acrecienten su Fama. A largo plazo, vivir una vida intensa y dejar una huella en las leyendas.

Fama: 800.

Nombre del Aventurero: Sir Friedman

Profesión: Caballero

Descripción: Proveniente del continente, hijo de un noble de rango medio de un reino extranjero, oyó hablar de la Corte del Rey Arturo y emprendió un viaje hasta conseguir ser armado caballero.

Músculo: 4

Presencia: 3

Habilidades: Armas - 3, Tiro con arco - 1, Equitación - 1, Justas - 1, Destreza - 2, Agilidad - 1, Curación - 1.

Posesiones: Espada, lanza, daga, caballo corriente, armadura media completa, 5 monedas de oro, traje de finas ropas (modificador +1 a la Presencia a efectos de prestigio).

Objetivos: A corto plazo, demostrarse a sí mismo su valía como caballero en estas tierras todavía un tanto extrañas para él. A largo plazo, casarse con una noble dama y formar un señorío propio.

Fama: 800.

11. NOTAS FINALES.

Este "Escenario" largo ("Módulo" si se prefiere) fue escrito en una fresca y agradable noche de la primavera de 1991, en la localidad toledana de Las Ventas de San Julián. Luego se tuvo la fortuna

de poder llevarlo a la mesa de juego uno o dos meses más tarde, en un aula del instituto que tuvieron a bien dejarnos para “usos múltiples”. Se jugó con mis compañeros y buenos amigos de Bachillerato: Víctor, gran fan de la fantasía medieval y artúrica, que fue quien se compró el libro, Fernando, máster que nos introdujo a los juegos de rol con su RuneQuest (y más tarde adquirió el Pendragón), y Carlos, músico de vocación, todos siempre prestos a vivir e inspirar aventuras. No pudimos avanzar mucho más allá del Bosque de Wycliff, aunque ha de mencionarse cómo el caballero de Víctor, Sir Gray Dunn, realizó la gesta de decapitar de un espadazo a un lobo, hecho por el cual ganó justa Fama y que merece ser inmortalizado aquí.

+ *Leádes héafod wrat þas þing* +