

## PRINCIPE VALIENTE

## Alas en el Mar

*Se desarrolla a continuación una campaña para uno o más caballeros, donde podrán obtener fama y honores. Los números entre paréntesis se refieren a páginas del manual y señala las características del personaje en cuestión o una ayuda visual que puede mostrar a los jugadores.*

por Jesús M.<sup>a</sup> Cortes Meoqui

Durante el verano se extiende por Camelot el rumor de una nueva amenaza de invasión sajona desde el norte, esta vez más peligrosa pues los informes traídos por los señores de las marcas fronterizas hablan de una alianza entre sajones y pictos.

Esta mañana se ha convocado el gran consejo y poco después sois llamados a presencia del rey; éste os recibe en la soberbia Sala del Trono, donde se halla la Tabla Redonda, en cuyos asientos todos ansiáis ver un día (ojalá que sea próximo!) vuestro nombre inscrito con la magia de Merlín.

Pocas veces habéis visto a Arturo y ahora os sentís impresionados por la siempre magnífica presencia de vuestro soberano sobre el trono de oro y pedrería, protegido por la legendaria Excalibur.

El Rey, después de recibir vuestro saludo, os habla con voz serena y pensativa: “Seguramente habréis oído rumores sobre una nueva invasión sajona, tal hecho es cierto, y contamos con poco tiempo ya que nuestros enemigos perpetuos buscan la alianza de los pueblos situados al otro lado de la Muralla del Norte. Si tal pacto llegara a consumarse sería el fin. Os voy a encomendar una misión de primordial importancia para el Reino.

“En estos momentos —continúa Arturo tras una breve pausa, recorriendo con su mirada vuestros rostros— una flota al mando de Sir Gawain se dirige con todo mi ejército, por la costa oeste, hacia tierras pictas para intentar presentar batalla al enemigo. Es fundamental que no llegue a sus oídos tal maniobra, por ello vosotros debéis marchar por tierra como supuestos exploradores hacia el norte; a ojos de extraños seréis mis emisarios ante el jefe picto para negociar una alianza; pero en realidad estaréis distrayendo a mis enemigos haciendo que sus preocupaciones se concentren en vosotros. Por ello vuestra salida se hará mañana, después de un banquete en vuestro honor, y lo haréis con todo el lujo que corresponde a los embajadores de Arturo”.

“El viaje no durará más de siete días, una vez lleguéis al norte estableced contacto con el jefe picto e intentad disuadirle de la

alianza con los sajones, así como ganar tiempo para la llegada de la flota”.

“No ignoramos los peligros que corréis, pero albergo esperanzas —y así me lo aseguró

Merlín, el creador del plan— de que toda esta complicada maniobra nos sirva de algo”.

“Ahora retiraos y preparad vuestro equipaje, partiréis mañana después de la fiesta.





### Una despedida

El día es ideal para la celebración y Camelot resplandece con todas las torres adornadas con banderas y pendones.

Sóis el centro de atracción y numerosas jóvenes quedan prendadas de los nuevos embajadores que van a buscar la paz para el rey en tierras salvajes.

— Lady Elaine: Fama 5.200 (Pág. 102), será dama del caballero que logre seducirla en el baile, la conversación y la mesa (habilidades de destreza, encanto y cortesía en combate de resolución simple).

Pero no todo es alegría y juegos, Mordred, el hijo bastardo e incestuoso de Arturo, (Pág. 83) ha planeado envenenarles. Un sirviente les escancia copas de vino con una potente poción que les mantendrá en coma.

— Detectar el veneno: Presencia + curación, dificultad 3.

— Curar el veneno: Presencia + curación, dif. 3; el afectado si se recupera, sufrirá durante el viaje-1 a su presencia.

Al fin el baile termina y los caballeros son acompañados por toda la corte hasta las puertas de Camelot, siendo despedidos con canciones heroicas, vítores y gritos de aliento desde sus almenas.

El primer día al atravesar un espeso bosque encuentran el camino cerrado por un jinete armado, el cual les reta a combate singular si desean pasar por el sendero (Pág. 99). ¡El vencedor puede pedir rescate por el derrotado y quedarse con sus posesiones!

Si el caballero vence a los emisarios, conocerá por los documentos o por declaraciones de éstos su condición de mensajeros de Arturo y les devolverá su equipo, no sin antes hacer algún comentario sobre

la dudosa calidad de los caballeros elegidos por algunos monarcas...

El camino continúa por el bosque donde no sucede nada más. Pueden aprovechar para cazar algún jabalí.

### Segundo día

Al atardecer salen del bosque y encuentran un grupo de campesinos (Pág. 48) que avanzan tirando de carros donde están lo que deben ser todas sus pertenencias. Ellos mismo pedirán ayuda a los caballeros contándoles esta historia:

“¡Socorrednos, Nobles Señores, pues huimos de nuestras tierras aterrorizadas por espíritus y brujas! ¡El castillo de nuestro señor, el Duque, está maldito desde su muerte y ya no podemos soportar los gemidos de su alma en pena ni ver su armadura moverse por las almenas todas las noches, envuelta en el fuego del infierno!”.

Todos los jugadores deben pasar una tirada de Presencia y pueden intentar que los campesinos les acompañen si deciden dirigirse al castillo, con otra tirada de Oratoria + Presencia, Dif. 5 (los campesinos están muy, muy asustados).

La noche ha caído acercándose nuestros personajes al castillo, éste se halla en ruinas y del puente levadizo —ahora bajado— cuelga la hiedra y enredaderas. Las maderas están podridas y deberán hacer tirada de Presencia para darse cuenta, así como Músculo + Agilidad (Dif. 3) para cruzarlo.

Dentro del castillo todo está muy abandonado, telarañas, ratas, suciedad, olor a ciénaga, maderas carcomidas... en una de las almenas se oye el toque de ánimas (Pág. 47) y en ese momento se escucha un lamento de ultratumba (Presencia Dif. 2 para no salir corriendo). Por el patio de armas una sombra rechinante avanza, parece que de sus junturas sale una luz rojiza, como el fuego de los condenados (Presencia Dif. 3). Quien supere la tirada puede intentar hablarle, pero no le responderán; si la ataca, la armadura del “fantasma” se parte en dos, saliendo disparada la parte inferior (Presencia Dif. 2), para alcanzarla, tirada de Agilidad Dif. 2.

En el interior de la media armadura, el bufón enano del duque se acurruca tembloroso y les contará, cuando lo atrapen, que preocupado por el futuro, tras la muerte de su señor, decidió asumir este papel para poder seguir viviendo en el castillo.

Resuelto el misterio, los campesinos agradecidos les darán nuevas provisiones y ungüentos medicinales para el viaje.

### Frente a la Muralla Romana

Después de varios días de marcha sin incidentes, ven en el horizonte un muro que se extiende a lo largo de las colinas, han llegado por fin a la Muralla Romana, que marca el límite del reino de Arturo.



Ahora deben establecer contacto con los pictos. Si utilizan señales para atraerles no obtendrán ningún resultado.

Cuando inspeccionen las murallas y edificios adyacentes, o estén descansando, de los brezales surgirán 10 figuras pintarrajeadas de azul ¡han encontrado a los pictos!, están armados con cuchillos, porras y hachas de piedra, parecen animales salvajes y sólo una tirada de Presencia Dif. 3 hará que los jugadores reaccionen ante el ataque.

– Picto: fama: 400, Músculo: 3, Presencia: 2, Habilidades: Armas 1, Caza 3, Reyerta 1, Sigilio 3, Tiro con Arco 2.

Posesiones: Piel de animales, amuletos de piedra y hueso, alguna moneda romana.

La refriega que sigue permitirá utilizar la habilidad de Reyerta, entre otras.

Resultado: Captura de los caballeros. Son dejados inconscientes y maniatados, siendo conducidos a la aldea picta. Victoria de los jugadores. El picto sobreviviente implora clemencia y se compromete a llevarles ante su jefe.

En este primer encuentro los pictos no responderán a ningún intento de negociación ni oratoria, pues difícilmente entienden el inglés.

Después de varias horas de marcha por el páramo, entre ciénagas y brezos, llegan a la cima de una colina entre las muchas que salpican este monótono paisaje sólo habitado por bandadas de aves salvajes y roedores; desde ella descubren a sus pies un grupo de 40 o 50 cabañas hechas de cañas y maleza, dispuestas en círculo alrededor de un menhir.

Unos 500 hombres, mujeres y niños salen a su encuentro y les rodean con curiosidad; el jefe picto Hornjoifh (o algo parecido) les recibe y pregunta por qué han atravesado su frontera.

– Jefe Picto: Fama 1.000 Músculo 4 Presencia 2. Habilidades: armas 1, reyerta 3, sigilo 2, caza 2, agilidad 2.

Comienza un esfuerzo por convencer al jefe picto de la misión de los jugadores, utilizando Presencia + Oratoria con Dif. 4. Si no se consigue, deberán luchar contra el propio jefe con las manos desnudas, para persuadirle de la necesidad de aliarse con Arturo (Reyerta + Agilidad + Destreza).

Si ninguno de los esfuerzos tiene éxito, una tirada hecha en secreto por el Narrador para cada caballero (Presencia + Encanto, Dif. 2) hace que la horrible hija del jefe se enamore perdidamente de uno de ellos e interceda en su favor, bajo promesa del desventurado que haya conquistado (involuntariamente) sus favores, de contraer matrimonio con ella.

Lograda la amistad y alianza de este pueblo (a ser posible, sellada con el vínculo matrimonial), su jefe comunica a los caballeros que la llegada de la flota de los “cascos alados” (así llaman a los sajones) se espera al amanecer del día siguiente, en la costa cercana.

### *La gran batalla*

Nuestros caballeros pueden idear ahora un plan para evitar el desembarco y combatir al enemigo. El sol naciente descubrirá un océano plagado de las terribles velas a franjas de los sajones (Pág. 45), por el este, mientras al norte unas naves con la enseña del dragón dorado de Camelot se esfuerzan por cortarles el paso.

Los invasores nórdicos tienen barcos más ligeros y pronto tres de ellos embarrancan en la playa (Pág 112), mientras 90 feroces sajones saltan a tierra, armados hasta los dientes y lanzando su grito de guerra.

(Utilizaremos las normas de las Pág. 32 a 44; los factores a tener en cuenta son: Presencia+Batalla+Modificadores de batalla). Los jugadores obtendrán bonificación por realizar una arenga inspirada antes de entrar en batalla, y por realizar un buen plan táctico.

La duración del combate será entre 3 y 5 turnos, debiendo realizar la tirada de supervivencia.

Al lado de los caballeros, combaten unos 150 pictos con sus armas tradicionales: arcos, lanzas y estacas.

Entretanto (Pág. 58) el grueso de ambas flotas ha chocado y por un momento el mar se llena de humo y confusión. El ruido de los barcos al embestirse oculta los gemidos de los soldados heridos y las velas al rasgarse.

Después de dos horas de lucha, unas naves se destacan entre la humareda y avanzan hacia la costa. Son los barcos del rey Arturo. En menos de diez minutos Sir Gawain, ensangrentado y con su armadura rota, pero sonriente, desciende de la nave capitana y abraza a los fatigados caballeros.

### *Efectos*

Además de la fama obtenida de cada encuentro, habrán sellado su amistad con el pueblo picto, magníficos cazadores y exploradores; tal vez uno de los caballeros pueda tener (tirada de compañerismo) un escudero picto como acompañante desde ahora.

Otro jugador habrá contraído nupcias paganas con la hija del jefe picto, que siempre le esperará; no olvidemos a Lady Elaine. Por último, todos gozarán de la estima de Gawain y el propio rey Arturo. ●

## naipe

Meléndez Valdés, 55 - Tel. (91) 544 43 19 - 28015 MADRID

**ESPECIALISTAS**  
**JUEGOS DE MADERA, SOLITARIOS Y ORIENTALES**  
**WARGAMES, SIMULACIÓN, FANTASÍA Y ROL,**  
**DEPORTIVOS Y TEMÁTICOS**

**EXCLUSIVOS**  
**PUZZLES DE MADERA**  
**Exposición completa de todos los juegos**  
**Venta directa y por correo**

