El Rey Arturo

Pendragón

8

LOS CABALLEROS DE LA TABLA REDONDA
JUEGO DE ROL

GREG STAFFORD

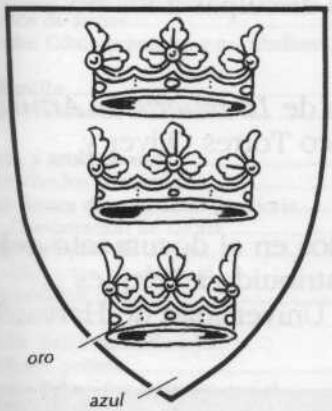
JOC INTERNACIONAL

Pendragón

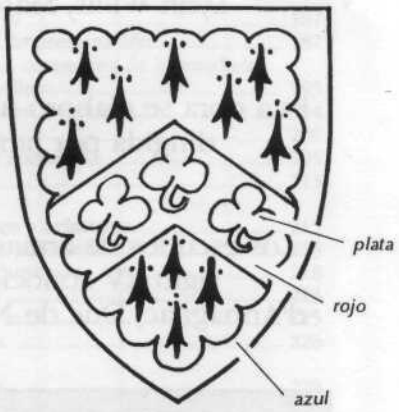
JUEGO DE ROL
DE LOS CABALLEROS
DE LA TABLA REDONDA

por Greg Stafford

El Rey Arturo Pendragón



Sir Thomas Malory



DIRECCIÓN:
William Dunn
AYUDANTES DE DIRECCIÓN:
Sam Shirley, Charlie Krank, Anne Merritt
ILUSTRACIÓN DE PORTADA:
Mike Weaver
CARTOGRAFíA:
Carolyn Savoy
ILUSTRACIONES:
Lisa Free, Gus diZerega, Carolyn Savoy, Arnie Swekel, Teanna Byerts, Michael Blum
ADORNOS CÉLTICOS:
Gus diZerega
TRADUCCIÓN AL CASTELLANO:
Juan Ignacio Sánchez Pérez

Agradecimientos

Expresamos nuestra gratitud a las siguientes personas, cuya contribución ha influido en el juego en mayor o menor grado: Stephen Abbott, Don Alaman, Marcie Alaman, Matt Bailey, Mike Beavers, Christopher Beiting, Michael Blinde, Derek Boain, Martin J. Bourne, Heather Bryden, John Carnahan, Yurek Chodak, Morgan Conrad, Suzanne Courteau, Bogdan Dabrowski, Gigi D'Arn, Philippe Dohr, Bruce Dresselhaus, Christer Edling, Steve Englehart, Jason Fink, Scott Fitz, Sean Fitzpatrick, Lisa A. Free, Don Frew, Rick Geimer, Sharon M. Grant, Marc Grossberg, Steve Hartman, Keith Herber, Ed Holtz, Jim Hooker, Tony Hughes, Bill Johnson, Sherman Kahn, Ken Kaufer, Katharine Kerr, Bill Keyes, Eric Krupa, Mike Koop, Freya Reeves Lambides, Peter Larsen, Gary May, Treesa McLean, Hal Moe, Ed Mooring, Ellen Munro, Henri Naccah, Helmut Nikel, Daniel Nolte, Michael North, Carol Parker-Pollock, Gleb Perfiloff, Sandy Petersen, Jon Quaife, Richard A. Rian, Rory Root, Wolfe Schaaf, Studette Scoflaw, Frank Schewmake, Leigh Skilling, Benjy Sikora, Noah Stafford, Bob Starfire, Andy Tauber, Marcus Thomas, Anne Vetillard, David W. Wilkins, Lynn Willis, Marc Willner, Elizabeth Wolcott, Bill Zurn... y mis disculpas a los no mencionados.

Esta obra se elaboró utilizando la edición que hizo Penguin Classics de *La muerte de Arturo*, dirigida por Janet Cowen (traducida al castellano por Francisco Torres Oliver y publicada por Ediciones Siruela).

Los escudos de armas de los caballeros del Rey Arturo están basados en el documento del siglo XV conocido como *La forme quon tenoit des tournoys*, atribuido a Jacques d'Armagnac, Duc de Nemours y que pertenece a la colección de la Universidad de Harvard.

Pendragón, juego de rol de los caballeros de la Tabla Redonda, 1ª edición española Septiembre 1992

Título original: King Arthur Pendragon

Copyright © 1990 de Greg Stafford.

Cualquier parecido entre los personajes de *Pendragón* y personas vivas o muertas es pura coincidencia.

Ilustración de portada: copyright© 1990 de Michael Weaver.

Las orlas célticas de las páginas y las ilustraciones del señorío, del bosque y del castillo de Sarum son copyright © 1990 de Gus diZerega. Las ilustraciones de los caballos y del gran salón son copyright © 1990 de Teanna Byerts. Las ilustraciones de castillos, del estafermo, del caballo blanco y de la ceremonia de investidura son copyright © 1990 de Arnold Swekel. Las ilustraciones de Camelot y de las armas son copyright © 1990 de Michael Blum. El resto de ilustraciones son copyright © 1990 de Lisa Free.

Los mapas son copyright © 1990 de Carolyn Savoy.

La representación de los colores de los escudos y el escudo de Malory son copyright © 1990 de Carolyn Savoy. Las demás ilustraciones de escudos son copyright © 1990 de Bill Keyes.

Se prohibe la reproducción de material de este libro para fines lucrativos personales o colectivos, ya sea por medios *fotográficos, electrónicos u otros.*

Pendragón es propiedad literaria (copyright) 1990, de Greg Stafford y es publicado por JOC Internacional bajo su licencia. Todos los derechos para la edición en castellano reservados por JOC Internacional, S.A. Barcelona, España 1992.

D.L.: B-25297-1992 - ISBN: 84-7831-057-6

Fotocomposición: Publitecsa. Impreso en Hurope S.A. Recaredo, 2. Publicado por JOC Internacional S.A. C/ Sant Hipolit, 20, Barcelona.

Sumario

Bienvenido a Pendragón 5
Artículo:
¿De qué Arturo estamos hablando? 6
Las citas literarias 7
Cita: Presentación del Rey Arturo 8
Artículo: ¿Qué significa "Pendragón"? 8
Tabla: Una cronología de Pendragón 10
Cita: Tres doncellas incitan a la aventura 11

Lo que sabe tu personaje 13
El mundo feudal 13
El reino de los caballeros 14
Cita: Se describe a Sir Uwain 16
Britania y Europa 18
Artículo: Los ejércitos de Logres 20
Camelot 22
La Alta Orden de la Caballería 27
La magia 31

Generación de personajes 35
Tu primer personaje 35
Hoja de personaje en blanco 39
Personajes pregenerados 41
Escudos de armas 46
Artículo: Cómo presentar a tu caballero . 49

Tu familia 53
Tabla: Historia de la familia 53

Gloria y ambiciones 63
Tabla: Grados de Gloria 64
Tabla Basica de concesion de Gloria 65
Cita: Comparación de Gloria 66
Tabla: Ejemplos de Gloria 67
Cita: Distinción de clases al estilo artúrico 71
Ambiciones 72
Cita: Sir Balin defiende a los caballeros pobres 72
Cita: Sir Palomides combate por el derecho a una búsqueda 73
Cita: ¿Quiénes son nobles? 74
Cita: Nombres escritos con letras de oro ... 77

El sistema de juego 79
Conceptos básicos 79
La resolución 80
Escalas de tiempo 83
Tabla: Calendario 84
Experiencia 84
El movimiento 85
Cita: El Rey Arturo se enfrenta con dificultades en un viaje 88
El combate 90
Cita: Sir Lanzarote vive aventuras 92
El sistema de juego: Preguntas y respuestas 93
Las habilidades 99
Salud y heridas 113
Terminología: Salud y heridas 115
Cita: Dos caballeros combaten a muerte 119
La Fase de Invierno 120

Ideales y pasiones 129
Rasgos de la personalidad 130
Cita: Lanzarote pifia su rasgo de Enérgico 131
Cita: La justicia del Rey Arturo 132
Cita: El Rey Marco recibe una marca de Cobarde 133
Pasiones 137
Tabla: Deshonor 138
Cita: Sir Berluse recibe una marca en su Hospitalidad 138
Cita: La Lealtad de Sir Lamorak se impone sobre su Odio (Clan de Orkney) ... 139
Cita: Sir Palomides queda Inspirado por su pasión de Amorío (Isolda) 141
Cita: Sir Alisander queda entontecido por el amor 143
Cita: Sir Lanzarote se vuelve loco 143

Tu tierra natal 145
El Condado de Salisbury 145
Tu señorío 154
Castillos 156
Viajar en Britania 157

Riqueza 159
Cita: Sir Galeron degusta un excelente banquete 160
Tabla: Lista normal de precios 162
Tabla: Lista de inversiones importantes .. 164

Deberes de un caballero 167
La cortesía 167
La cacería 168
Cita: Los cazadores encuentran al jabalí 169
El torneo 169
Cita: Sir Marhaus gana el premio en un torneo 170
El romance 172
La religión 174
Artículo: Blasfemias 175
Las aventuras 176
La batalla 177
Cita: La batalla, un poema 177
Cita: El ejército marcha 179
Artículo: El sistema de batallas 181

Escenarios 187
Escenario de presentación 187
Artículo: La ceremonia de investidura de un caballero 193
Escenarios en solitario 194
Aventuras 200
Aventuras cortas 205
Historias 213

Personajes y criaturas 215
Personajes corrientes 215
Personas famosas 218
El establo 223
Presas de caza 225
Monstruos 226

Apéndice 229
Notas del diseñador 229
Bibliografía 229
Glosario y abreviaturas 230

Indice de mapas, escudos e ilustraciones

LOS MAPAS
Mapa de Britania 25
Mapa de Logres 234-235
Mapa de Salisbury 236-237
Mapa de la duración de los viajes en Salisbury 149
Mapa de los señoríos de Salisbury ... 153

LOS ESCUDOS
Página de escudos 233
Modelos para escudos de armas 46-47
Arturo 1
Bors de Ganis 107
Breunis saunce Pité 94
Dinadan 170
Gawain 45
Kay el Senescal 82
Lanzarote 10
Lamorak 29
Sir Thomas Malory 1
Marhaus 11
El Rey Marco 173
Mordred 136
Palomides 77
Sagramore 111
Tristán 57
Turquin 157
Uwain 18

LAS ILUSTRACIONES
El avanc 207
Una batalla 178
La Bestia Aulladora 208
Un bosque 86
Una bruja-cuervo transformándose 81
El Caballo Blanco 204
Caballos mágicos 168
Camelot 23
Castillos 155-156
Un duende de los árboles 176
Un estafermo 190
Un gamo 125
Sir Gawain 44
El Gran Salón del Castillo de Salisbury 147
Un grifo 31
Una justa 70
Sir Lanzarote 9
Merlín 100
Sir Mordred 134
Morgana el Hada 17
La Reina Ginebra 141
Sarum y el Castillo de Salisbury 146
Un señorío típico 154

Bienvenido a Pendragón

¡Entra en la historia del Rey Arturo!

Pendragón es diferente de cualquier juego al que hayas jugado. Tiene muchas características revolucionarias que son novedosas en un juego de rol. Proporciona un método para que participes de forma imaginaria en el maravilloso mundo del Rey Arturo.

Este juego recrea la era legendaria del Rey Arturo Pendragón, el mítico gobernante que unificó Britania, repelió al Imperio Romano, derrotó a los sajones y lideró la invencible hermandad de héroes denominada la Tabla Redonda. El mito del mundo del Rey Arturo ha ido creciendo a lo largo de sus catorce siglos de existencia literaria, acrecentado por numerosos autores, de los cuales estás a punto de formar parte.

El mundo de juego de *Pendragón* es un lugar dominado por la noble caballerosidad y las armaduras relucientes. En él se dan la mano diversas interpretaciones del Rey Arturo, desde el reino bárbaro y tribal de los antiguos textos galeses al moderno encanto de Hollywood. *Pendragón* es un juego literario, basado en las antiguas obras de Chrétien de Troyes, los textos posteriores de la *Vulgata* francesa y la obra culminante de Sir Thomas Malory, *La muerte de Arturo.*

Las justas y los romances son los deportes habituales en esta tierra y matar enemigos, el trabajo cotidiano. En este terreno, las virtudes cristianas luchan por sobreponerse a pasiones salvajes y a motivaciones mundanas. Los personajes van vestidos al estilo noble de la corte y están dotados de costumbres y códigos morales de la Edad Media.

Es una época de anacronismos gloriosos e intencionados, reunidos porque están asociados a la figura del Rey Arturo, un héroe intemporal. Para empezar, tenemos dos cronologías reunidas intencionadamente. Las fechas y la política son las del siglo VI, las denominadas Edades Bárbaras (y que los ingleses llaman "la Edad Oscura") de la Alta Edad Media, que fue cuando realmente vivió Arturo. Pero las costumbres y los vestidos son de la Baja Edad Media, cuando empezaron a escribirse los relatos sobre Arturo. Como consecuencia, en esta cronología, el feudalismo fue instituido por Uther Pendragón alrededor del 480-495, como lo hizo su contemporáneo, Clovis de los francos. Es el joven Arturo quien introduce el código de caballería, que define a grandes rasgos la conducta de los caballeros, después de ascender al rango de alto rey en el 510. El Romance, el arte del *amor cortés*, se populariza gracias a la Reina Ginebra después de su casamiento con Arturo en el 514.

Este entorno no resulta justo para las personas de fuera de Britania, ya que no intenta conseguir un equilibrio en el juego para todo el mundo. Los indómitos celtas, sajones y pictos que se enfrentan al gobierno de Arturo deben confiar en sus propias culturas bárbaras, desprovistas de los dones anacrónicos que proporcionan el feudalismo, la caballerosidad y el romance. Sus guerreros pueden recibir el calificativo de caballeros y sus jefes pueden recibir el nombre de reyes, pero estos enemigos del Pendragón están equivocados y, por tanto, destinados a ser conquistados por Arturo.

Entre los reinos de los hombres se hallan los míticos dominios del Mundo Mágico: extensos bosques oscuros y luminosos campos inexplorados por el pie o la mente del hombre. Hay reinos enteros de seres inmortales más allá de los dominios de Arturo. Sus ciudades y castillos aparecen y se desvanecen como la niebla. Sus residentes mágicos, como el Caballero Verde, visitan a menudo el mundo de los hombres. A su vez, los aventureros humanos suficientemente osados penetran en el reino mágico para buscar mayores aventuras.

La magia que encanta Britania en la época de Arturo procede de los dominios del mundo fantástico. Merlín, Morgana el Hada y la Dama del Lago son los principales practicantes de las artes ocultas, retorciendo los encantamientos para que sirvan a sus propios fines ocultos. Antiguos ritos resuenan en los desafíos de los enemigos mágicos que se encuentran en lugares solitarios y viejas canciones populares recuerdan otras historias con premios parecidos. A veces, el mundo de Arturo no es en absoluto como parece y todavía queda mucho que descubrir.

La representación

La mayoría de nosotros participamos de niños en algún tipo de "representación". Es frecuente jugar a "policías y ladrones" o a cualquier otro juego de "tiros" (o jugar a los sempiternos "caballeros", si ese año están de moda las espadas y los escudos).

Un juego de rol es muy parecido a esos juegos de niños, con la excepción de que en lugar de correr por el patio de atrás, utilizaréis vuestras imaginaciones. Además, en lugar de las incesantes discusiones de "¡Te he cogido!" y "¡No, no me has cogido!", usaremos dados para dirimir las disputas. Jugar a estos juegos se basa en hablar en nombre de tu personaje, que es tu "actor" en el mundo imaginario.

Al principio parece extraño, pero pruébalo. Es algo que ya has hecho en el pasado; además es divertido y entretenido. Si te parece embarazoso, relájate; la diversión es una recompensa por sí misma y no necesita ninguna justificación.

¿Qué es un juego de rol?

Los juegos de rol dan a los jugadores un modo de relacionarse racionalmente con un mundo de fantasía. En un juego de rol, los jugadores inventan una persona imaginaria que recibe el nombre de *personaje.* Después, controlan las acciones de su personaje según éste se relaciona con otros personajes imaginarios. Mediante las acciones de sus personajes imaginarios, los jugadores son como actores dentro del mundo legendario. Los jugadores, a través de las acciones de sus personajes, visitan y exploran el mundo medieval encantado en el que se sitúa *Pendragón.*

La mayor parte del juego es un intercambio verbal. La mayoría de las acciones se realizan correctamente de forma automática: todo el mundo puede caminar, hablar, montar a caballo en una situación tranquila, etcétera. Se usan tiradas de dados para determinar si un personaje tiene éxito o no al realizar una acción que no tiene éxito de forma automática, como combatir, hacer que un caballo atraviese una zanja de un salto o discutir con otra persona.

Los jugadores controlan personajes que son caballeros mantenidos, caballeros solteros o caballeros abanderados. Si alguien ya sabe cómo jugar a este juego, probablemente podrá explicar la mayoría de las reglas necesarias en media hora.

Entre las aventuras típicas de los personajes jugadores podemos citar combatir a barones ladrones, rescatar doncellas en apuros, alternar en la corte con caballeros famosos, dar caza a monstruos fabulosos y cruzar sus lanzas con caballeros como Lanzarote, Tristán, Gawain y Palomides. Los caballeros viajarán a lo largo y ancho de una tierra encantada para ver muchas maravillas y curiosidades.

Para jugar a este juego, uno de los jugadores debe asumir una segunda función: la de director de juego. El director de juego describe a los jugadores el mundo y los acontecimientos que tienen lugar dentro de él. Además, controla a los personajes no jugadores.

En un juego de rol, el director de juego controla el discurrir de la partida mientras que los jugadores controlan las acciones de sus personajes. Según el director de juego va describiendo lo que sucede, dónde están los personajes y otros detalles del argumento, los jugadores eligen las acciones de sus personajes, cooperando de este modo con el director de juego en la creación de la aventura.

El director de juego supervisa el mundo imaginario, describiéndolo en detalle y dirigiendo su evolución. No es un adversario, sino más bien la llave que abre la puerta del mundo de la Britania artúrica. Da vida a los amigos y enemigos de los personajes de los jugadores. Cuando éstos tengan preguntas que formular o necesiten ayuda, pedirán las respuestas al director de juego. Del mismo modo, el director de juego debe pedir sus opiniones para que la partida sea más grata.

Es posible hacer una partida de uno contra uno, con un director de juego y un jugador. Esta clase de aventura, en la que un caballero viaja solo contra todos los peligros, es *muy* artúrica y no debe evitarse.

Asimismo, es posible jugar en solitario con una única persona que asuma los papeles de director de juego y jugador. Las reglas te ayudarán a guiarte a través de las aventuras. Sin embargo, recuerda que este juego es mucho más divertido con otro jugador y que el peor problema de jugar en solitario se da cuando alguien hace trampa.

Pendragón representa una historia que se desarrolla a lo largo

¿DE QUE ARTURO ESTAMOS HABLANDO?

Existen muchas versiones del Rey Arturo. Durante 1400 años, se han narrado una y otra vez distintos relatos sobre él, más o menos transformados según al público al que iban dirigidos. El juego *Pendragón* utiliza partes de todas las versiones literarias. Sin embargo, en este libro de presentación se recalcan ciertas versiones sobre las demás. Los suplementos de *Pendragón* revelarán otros aspectos de las leyendas. El primer suplemento previsto es *Caballeros aventureros*.

Versión inglesa

Heroísmo individual, honor caballeresco y una refrescante simplicidad caracterizan a los relatos ingleses. El Rey Arturo es un monarca vigoroso, sabio y benevolente. Sir Gawain es, con diferencia, el preferido de entre los caballeros ingleses.

Entre los relatos más conocidos se encuentran *Sir Gawain y el Caballero Verde* y *Sir Gawain y la Dama Ragnell*.

La muerte de Arturo de Malory, la primera interpretación moderna de las fuentes francesas e inglesas es la base de este juego.

Versión francesa

La mayor parte de las leyendas artúricas están en francés, la lengua de los aristócratas en la época en que se escribieron. Las historias varían entre lo magistral y lo insípido, pero están caracterizadas por un tratamiento animado, romántico y artístico. A menudo se describe al Rey Arturo como un hombre incompetente y mediocre. Sir Lanzarote es el caballero más popular entre los franceses.

Chrétien de Troyes es el padre de la literatura artúrica. La desenfadada *Vulgata* y el *Tristán en prosa* eran dos de los manuscritos más copiados en su tiempo y son los "libros franceses" que Malory usó para su versión por lo que, de forma inevitable, han influido en el juego.

Versión de las crónicas

Las crónicas, caracterizadas por unos relatos relativamente sobrios, informaban de sucesos supuestamente históricos.

La más conocida de ellos es la primera, la *Historia de los reyes de Britania*, de Geoffrey de Monmouth. La narrativa moderna que sigue esta tradición describe la Edad Media, desprovista de florituras medievales. La serie de Mary Stewart sobre Merlín es la más conocida de estas novelas modernas.

Se han utilizado hechos extraídos de este tipo de historia para que *Pendragón* posea un trasfondo político.

Versión moderna

El Rey Arturo es un sabio adelantado a su época, precursor de la democracia y de otras instituciones actuales comunes; es vagamente consciente de ser un instrumento de algún Hado más poderoso; se debate valerosamente, aunque en vano, contra un destino fatal inevitable.

Camelot (Once and Future King), de T. H. White, está muy cerca del espíritu del juego básico de *Pendragón*. La recopilación de Howard Pyle hace gala de un sano idealismo. Las historietas de *Príncipe Valiente*, de Hal Foster, dan un entorno similar al de las crónicas y al de *Pendragón*.

El idealismo y el carácter ilustrado del Rey Arturo en *Pendragón* procede de los relatos de White.

Versión galesa

Primitivos y salvajes, los relatos galeses van de la mano de lo sobrenatural y lo fantástico. Arturo es un vigoroso guerrero, más un caudillo que un rey o un emperador.

El relato artúrico galés más conocido es *Culhwch y Olwen*, que se encuentra en *El Mabinogion*.

Esta tradición artúrica, fantástica y llena de maravillas se reserva hasta su publicación en *Caballeros aventureros*.

Versión radical

Algunas historias, la mayoría de ellas modernas, formulan interpretaciones novedosas sobre gentes y lugares. Tienden a dar un enfoque psicológico de los héroes. A menudo, sus personajes favoritos son "los malos" del relato medieval. Entre ellos podemos citar a un Mordred trastornado, aunque no malvado, en *That Wicked Day*, de Stewart; a un Sir Kay irascible (con razón) en *Idylls of the Queen*; y a una Morgana el Hada pagana y buena-mala en *Las nieblas de Avalon*.

La complejidad del cuerpo global de la leyenda deja sitio a este tipo de interpretaciones. Pueden explorarse más a fondo en *Caballeros aventureros*.

del tiempo. Es un juego de rol que se juega en campaña, en el que transcurre el tiempo, se producen acontecimientos irrepetibles y los personajes envejecen. Si los jugadores juegan a lo largo de toda la campaña artúrica, los personajes de los jugadores, al final de la campaña, serán los nietos de los personajes iniciales. Normalmente, los personajes jugadores tienen una aventura importante por cada año de juego, cada una de las cuales dura una o más sesiones de juego.

El conocimiento que los personajes jugadores tienen de su mundo es diferente del que tienen los jugadores. Los jugadores deben acordarse de distinguir entre el conocimiento propio y el de sus personajes. Un buen director de juego aceptará la ayuda de los jugadores y se la pedirá cuando la necesite. El éxito en *Pendragón* se consigue mediante la cooperación entre los distintos personajes jugadores, así como entre los jugadores y el director de juego.

Es útil tener cierta familiaridad con la Historia y costumbres medievales, pero no hace falta saber mucho del tema. Con ver una película cualquiera sobre caballeros o leer cualquiera de los libros sobre el Rey Arturo, conseguirás la mínima información necesaria.

Las citas literarias

Distribuidas a lo largo de este libro hay muchas citas de la literatura artúrica. Dichas citas son de tres tipos. Las más frecuentes son aquéllas que ilustran alguna regla o parte del juego con un ejemplo extraído de la literatura. Así, encontrarás citas tituladas "El Rey Marco obtiene una marca de Cobarde" o "El Rey Arturo se enfrenta con dificultades en un viaje". Otras citas se ofrecen para dar una idea de cómo eran las grandes aventuras típicas en la era artúrica. Entre estas citas podemos encontrar algunas como "El ejército marcha". Por último, algunas citas contienen notas accesorias relacionadas con el texto.

Cómo leer las citas

La mayoría de las citas incluidas en este libro proceden de la obra de Sir Thomas Malory, un excepcional escritor del siglo XV. Los quinientos años de evolución literaria desde entonces hasta hoy pueden percibirse, incluso en este texto traducido y los nuevos en esta materia necesitarán ciertos comentarios:

El texto de las citas ha sido traducido y transcrito al español moderno, pero no ha sido puesto al día por completo.

Probablemente, parte del vocabulario arcaico no le será familiar al lector ocasional. Para facilitar la comprensión, se han insertado aclaraciones en el texto, entre corchetes.

Las frases largas y seguidas no son la excepción, sino la regla.

Es frecuente el mal uso de los pronombres y a veces es difícil comprender a quién se refieren cuando dicen "él". Lo único que puedo recomendar es tener paciencia.

Por lo general, he realizado cambios respecto a los textos publicados para escribir los nombres de una forma coherente, usando las fórmulas que prefiero. Así, usamos Lanzarote del Lago en vez de Launcelot du Lake e Isolda en vez de Isoud.

Para ver más notas literarias, consultar la Bibliografía al final del libro. No se da la autoría de los textos citados, a excepción de los de Malory.

Las características especiales de *Pendragón*

Puede que este tipo de juego resulte algo nuevo para algunos jugadores, mientras que otros ya estarán familiarizados con otros juegos de rol. Todos ellos deben leer este apartado, porque *Pendragón* presenta un nuevo enfoque de los juegos de rol, del combate y de la magia. Para disfrutar al máximo del juego debes usar todos sus elementos, resumidos a continuación. El juego funciona mejor cuando se aplica en su totalidad y no estarás dándole a *Pendragón* una verdadera oportunidad si empiezas a jugar sin comprender las intenciones y el concepto general del juego. Una vez que hayas experimentado el juego, puedes cambiar las partes con las que estés descontento; pero ensaya el juego entero al menos una vez antes de juzgarlo.

La caballería

Pendragón es un juego que trata de caballeros. Compara y contrasta la belleza y elevada caballerosidad de los romances literarios con la brutal realidad de la Edad Media. Más que intentar adaptar el ambiente a la mente moderna, el juego intenta instruir a la mente moderna acerca del ambiente. Es un mundo de contradicciones: inspiraciones amorosas y heridas purulentas; comunicación con elfos y saqueos brutales; visiones espirituales extáticas y niños que nacen muertos. La belleza y la inspiración del mundo legendario adquieren profundidad y sentido dentro de este contraste.

Los caballeros son la élite y una minoría privilegiada dentro de una sociedad trabajadora. Este juego proporciona la estructura alrededor de la cual construir tu propio caballero en la gloriosa y miserable época de Arturo.

Un caballero artúrico forma parte de un mundo mayor y no puede funcionar durante mucho tiempo sin él. Sin un mundo mayor, no tiene donde ejercer sus privilegios ni cumplir con sus responsabilidades. El mundo en el que vive un caballero es principalmente el entorno de su familia y su señor, que le apoyan y pueden exigir su fuerza e incluso su vida en tiempo de necesidad. Sin embargo, durante los grandes acontecimientos de la leyenda artúrica, se les presentarán a los jugadores variados temas políticos y culturales que requerirán que sus personajes tomen decisiones que vayan más allá de las consideraciones cotidianas relativas a la familia y al señor.

¿Qué busca un caballero artúrico? La fama es importante para él, pero también el poder: un caballero ansía tierras y un castillo de su propiedad, para poder convertirse en un señor por derecho propio y llevar a su familia a una posición de grandeza. Un gran caballero de la Britania de Arturo raramente será un guerrero solitario. Para ser realmente grande, debe ser un jefe de hombres, un intrigante sutil, un gran amante o un experto estratega en las batallas, así como un extraordinario matador de hombres y monstruos.

Las reglas de *Pendragón*, resumidas aquí, reflejan estos conceptos de la caballería artúrica. Son el corazón del juego y deben entenderse y utilizarse al unísono. Por favor, consulta los detalles concretos de las reglas sólo después de haber leído estos pasajes preliminares.

La mortalidad

Antes o después, todos los personajes de *Pendragón* morirán; éste es un hecho básico del diseño del juego. Debe ser así si queremos que el juego refleje los temas importantes de las leyendas y de la vida.

El mundo de *Pendragón* es más violento que el nuestro y por ello el combate es una parte normal del juego; pero el combate en *Pendragón* es un asunto más serio que en la mayoría de los demás juegos de aventuras. La probabilidad de morir o de sufrir lesiones permanentes es muy grande. Para empeorar las cosas,

la curación del daño es lenta e insegura y la curación mágica es infrecuente. Por ello, las acciones deben planearse con cuidado y no se puede usar la violencia para resolver todos los problemas.

El envejecimiento es parte del juego; influyen en él los efectos de viejas heridas, los estragos de las enfermedades y otras crueles realidades que la mayoría de los demás juegos de rol no tienen en cuenta.

También existen en el juego aspectos psicológicos, al igual que existen en los relatos literarios. La locura u otros traumas emocionales pueden afectar permanentemente a un personaje, incluso mortalmente (en casos extremos).

Todos estos factores hacen que los jugadores adquieran una conciencia que les motiva en el juego. Después de todo, todos son caballeros y todos van a morir, así que la única variable que se debe considerar es: ¿qué tipo de caballero vas a ser?

Presentación del Rey Arturo

Escuchad y oíd la vida de un gran señor que, mientras vivió, no tuvo igual en mansión o castillo. Este acontecimiento tuvo lugar en el tiempo de Arturo, ese Rey, cortés y regio, y trata de una de sus grandes aventuras. Adonde quiera que vaya, entre todos los reyes, Arturo porta la flor; entre todos los caballeros, porta el honor. En esos días todo el país era caballeresco. Todos los caballeros eran valientes y los cobardes caían en desgracia para siempre.

-de La boda de Sir Gawain y la Dama Ragnell

Ideales y motivaciones

En *Pendragón*, el comportamiento y la representación de cada personaje son mucho más significativos para su éxito o su fracaso que en otros juegos de aventuras. *Pendragón* desafía a la capacidad de actuación. En vez de dejar sin más que los jugadores decidan que el comportamiento de sus personajes es siempre el correcto, *Pendragón* usa un sistema de Ideales y Pasiones para medir los hábitos de conducta de tu personaje, lo que garantiza una mayor coherencia y da a los caballeros de los jugadores un registro preciso de su reputación en lo que respecta a los ideales caballerescos, culturales y románticos.

Esto no tiene que provocar que tu personaje se vea encerrado dentro de un molde, ni tampoco es la intención del sistema quitarle al jugador su capacidad de tomar decisiones en nombre de su personaje. El sistema simplemente asegura que el director de juego tiene cierto control sobre este aspecto vital del juego.

La medida de estos parámetros permite también que el director de juego sea imparcial y coherente cuando los personajes que controle, como Sir Lanzarote, deban tomar decisiones personales o consultar su código ético durante la partida.

No hay una única manera "correcta" de comportarse para un caballero. Los códigos de conducta de personajes diferentes varían tremendamente. Algunos caballeros son caballerosos y justos, mientras que otros son traicioneros y crueles. Los números que miden estos rasgos son más secretos que la Gloria. Un personaje puede correr aventuras con un grupo durante años sin revelar su lado oscuro a nadie más que al director de juego. El conjunto de ideales y pasiones contiene muchas variaciones individuales en los temas de piedad, venganza o amor verdadero, cualquiera de las cuales es posible para tu personaje. La elección es tuya.

No se espera que los personajes de *Pendragón* carezcan de sentido común ni de lógica, pero poseen sentimientos muy fuertes y actúan de acuerdo con dichos sentimientos, hasta cuando hay un precio a pagar por ello. En situaciones concretas, las acciones ilógicas (aunque con un significado) pueden limitarse o hasta exagerarse. Por ejemplo, hasta un personaje marcadamente honesto puede comportarse de forma deshonesta si la situación le obligase a ello, mientras que si la situación mostrase la honestidad como la opción más lógica, se podría *garantizar* que sería honesto. Una situación que afecte al comportamiento debe resolverse imponiendo fuertes modificadores a la conducta normal de un personaje, dentro de los límites que a los jugadores y al director de juego les parezcan apropiados. Los personajes nunca deberían actuar al azar.

Las pasiones son los factores de conducta más potentes. Un caballero artúrico no es normalmente un insensible guerrero a sueldo. Es un ser emocional con marcados sentimientos acerca de su mundo. Estos sentimientos, que reciben el nombre de pasiones, pueden hacer que se sienta inspirado a realizar proezas sobrehumanas y pueden hacerle envejecer prematuramente cuando sus esperanzas se derrumben. Un personaje sin pasiones será casi siempre débil (aunque su jugador lo tendrá más controlado). Las pasiones potentes pueden también hacer ganar mucha Gloria.

Los ideales, tratados como grupos de Rasgos de la Personalidad, son factores menos potentes y nunca podrán inspirar ni dañar con tanta facilidad. Inicialmente, se basan en el entorno cultural y religioso del personaje. Puede ganarse mucha Gloria por ciertos grupos de rasgos de la personalidad.

¿Qué significa "Pendragón"?

Pendragón es un título que se corresponde aproximadamente con el de "Alto Rey". El tío de Arturo, Aurelio Ambrosio, fue el primero en adquirirlo cuando recuperó su patrimonio del usurpador Vortigern, un odiado tirano que invitó a los sajones a entrar en Britania. Después de Aurelio, su hermano, Uther, ostentó el título. Uther fue el padre de Arturo y ahora es Arturo quien ostenta el título y nadie más lo ostentará después de él. Por esto el título se convirtió, de hecho, en un apellido de la familia.

La palabra proviene de la antigua lengua británica (kímrica). Quiere decir *ben*, jefe, y *dragon*, señor de la guerra. Se ha relacionado a los dragones con los jefes guerreros desde la venida de los romanos que portaban banderas con dragones como estandarte de sus legiones. Nennius llama a Aurelio Ambrosio "el último romano"; probablemente éste llevase una bandera de ese tipo al frente de su ejército. Los descendientes modernos de la gente de Arturo, los galeses, aún veneran este símbolo en su escudo nacional: un dragón rojo.

El paso del tiempo

En *Pendragón*, el tiempo pasa a una velocidad más rápida y más claramente definida que en otros juegos de aventuras. La regla general es que transcurre un año cada vez que un caballero corre una aventura o combate en una batalla. De este modo, en un mes en el que juguemos una vez a la semana habrán pasado cuatro años dentro del juego. Después de un año y medio real, el personaje con el que empezaste a jugar estará envejeciendo lentamente y sus hijos mayores se estarán preparando para entrar en el juego.

Al igual que el relato de Arturo, el juego abarca varias generaciones. Importantes acontecimientos como la Búsqueda del Grial, comienzan en un año concreto y pueden tardar años en revelarse completamente. Las familias crecen y adquieren interés según van pasando los años en el juego y las influencias dinásticas empiezan a actuar. El paso del tiempo en el juego sirve también para compensar la escalada de poder que inevitablemente se produce según se va avanzando en un juego

El joven Sir Lanzarote del Lago

de rol. Por último, el reinado de Arturo tiene un comienzo y un final y el tiempo debe ir pasando para poder presenciar ambos acontecimientos.

No es probable que los sucesos relacionados con los personajes se resuelvan en una partida de una tarde. Las viejas rencillas pueden enconarse y las relaciones amorosas pueden durar muchas partidas de *Pendragón*.

La Gloria

La Gloria mide el éxito de un personaje y engloba muchos conceptos relativos al éxito. En *Pendragón*, se califica como Gloria tanto la confianza de un caballero en sí mismo como su notoriedad, sus cualidades heroicas y su reconocimiento social. La Gloria es para los jugadores un motivo por el que esforzarse y garantiza que cualquier éxito dentro del mundo del juego esté reconocido y controlado en las reglas y que no se vea relegado a la consideración exclusiva de la representación del personaje.

La Gloria tiene la capacidad de elevar a un caballero por encima del común de las personas normales. Un caballero que gane una Gloria significativa puede adquirir rasgos heroicos.

La Gloria puede aumentarse de muchos modos, no sólo mediante el éxito en la guerra o el combate personal. Entre estas fuentes de Gloria alternativas están los cargos oficiales y los rangos más elevados de la nobleza; el comportamiento personal caballeresco, religioso o romántico, la posesión de tierras y castillos y otros muchos factores.

La Gloria no es experiencia, aunque puede reflejar cierta experiencia.

La Gloria no es reputación; ésta se refleja con el sistema de Ideales y Pasiones.

La Gloria es algo innato, imposible de medir en el mundo,

pero siempre reconocido. Todo el mundo sabe cuánta Gloria tiene un caballero y una gran Gloria aumenta la probabilidad de ser reconocido.

Las familias

Un caballero sin familia es una persona solitaria y aislada en el violento mundo de *Pendragón*. Una familia se compone de los siguientes miembros, en orden descendente de importancia: el hijo varón mayor; los padres; los hermanos; los demás hijos; la esposa; y, por último, los parientes lejanos.

La familia de un caballero se apoya contra sus enemigos, paga el rescate cuando lo capturan y lo apoya emocionalmente. Todas estas funciones son importantes durante el juego y no son simples consideraciones de cara a llevar mejor el personaje.

Por ejemplo, una amenaza para los caballeros que hieran a otros caballeros jugadores es la posibilidad de una deuda de sangre, que mantendrán contra él los familiares de sus víctimas. Esta amenaza está patente en los relatos del género y también ocupa un lugar en el juego. Por ejemplo, un caballero que se haya propuesto vengar la muerte de su hermano podría ser controlado por el mismo jugador cuyo anterior personaje fue asesinado.

Igual de importante es la idea de que las familias son la solución biológica de la mortalidad. El miembro más importante de la familia es su heredero, deseablemente un hijo varón. Tener un hijo quiere decir que un caballero tiene un heredero que podrá heredar sus armas, su castillo, una fracción de su Gloria y una buena parte de su personalidad, si el jugador lo desea. Una vez que un caballero tiene un hijo, su muerte no conlleva la pérdida del personaje. El caballero sigue viviendo dentro de su hijo, que será, en muchos aspectos, un personaje más interesante y poderoso que su padre; un hijo de un caballero que fuera personaje jugador siempre entrará en el juego con más Gloria y tierras que un caballero recién nombrado y los vástagos de varias generaciones serán personajes realmente impresionantes si llegan a la madurez.

La escala épica

A diferencia de los personajes de la mayoría de los juegos de aventuras, los personajes de *Pendragón* forman parte de un mundo más amplio. El juego es épico en su enfoque y en su escala. Los personajes son miembros de la élite gobernante y ostentan un poder y unos privilegios imponentes. Son quienes controlan y dan forma a la sociedad y no unos forasteros desconocidos que se esfuerzan por alcanzar reconocimiento. Los personajes jugadores deben cumplir con las obligaciones de su cargo y tomar parte en los acontecimientos importantes de su época, para poder mantener su rango de caballeros.

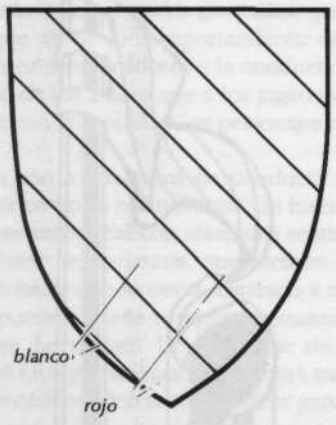
Si los jugadores cumplen con sus responsabilidades, también se beneficiarán de la rica mitología construida en torno al Rey Arturo.

Los acontecimientos más significativos son aquéllos que afectan al sino de Britania, tales como las grandes batallas o los acontecimientos mágicos cruciales, como la Búsqueda del Grial. Para más información, ver la cronología adjunta en este capítulo.

El mundo oculto de la magia

La magia es una parte vital del mundo del caballero artúrico, al tiempo que un total misterio. La magia toma formas diferentes y engloba los milagros sagrados cristianos, la hechicería y adoración

Lanzarote del Lago



Una cronología de *Pendragón*

Esta cronología enumera las fases y sucesos cruciales del largo reinado del Rey Arturo. Por su brevedad, sólo puede insinuar la riqueza de detalle y variedad que se puede encontrar en las diversas fuentes literarias artúricas. Los siguientes suplementos de *Pendragón* presentarán estos acontecimientos con más detalle.

495: Batalla de St. Albans; el Rey Uther Pendragón muere sin un heredero conocido. Reina la anarquía.

510: Arturo saca la Espada de la Piedra y es declarado Alto Rey.

510-525: Periodo de unificación. El Rey Arturo libra muchas guerras encarnizadas para unificar Britania.

514: El Rey Arturo desposa a Ginebra e instituye la Hermandad de la Tabla Redonda.

515: El Golpe Doloroso inicia el Encantamiento de Britania.

525: Sir Lanzarote llega a la corte.

525-540: Periodo de consolidación. Los romances y los caballeros andantes son populares. Empiezan a aparecer indicios de lo que se avecina, tanto lo bueno como lo malo, pero los participantes no hacen caso o no se dan cuenta.

531: Este es el año que aconsejamos para iniciar una campaña con este libro. En sólo una década, el reinado de Arturo alcanzará su cumbre resplandeciente. El año 531 es destacable por varias razones. El siniestro Sir Mordred llega a la corte a comienzos de año. Lanzarote es nombrado miembro de la Tabla Redonda. Por último, durante el Torneo Irlandés que culmina el año, un caballero desconocido, Sir Tantris (Tristán), derrotará a cuantos caballeros de la Tabla Redonda participen en dicho torneo y comenzará un legendario romance con la Reina Isolda de Cornualles.

540-555: Periodo de apogeo. Un periodo de búsquedas y aventuras mágicas mientras el encantamiento de Britania llega a su cénit.

549: Comienzan las curaciones milagrosas del Grial.

553: Se celebra el Torneo de Lonazep, el último y el más grandioso. Aparecen fuerzas oscuras y se cierne la tragedia.

554: Comienza la Búsqueda del Santo Grial.

555 en adelante: Periodo de decadencia. Intrigas, asesinatos y rebeliones perturban el reino.

563: Lanzarote y Ginebra son sorprendidos en adulterio, haciendo pedazos la unidad de la Tabla Redonda y de Britania.

565: En la desastrosa batalla de Camlann, Mordred hiere al Rey Arturo, que es trasladado a la Isla de Avalon. La magia se desvanece y la Historia interviene.

Tres doncellas incitan a la aventura

A la postre entraron en un gran bosque, que era llamado el país y bosque de Arroy, y tierra de extrañas aventuras.

-A esta tierra -dijo Sir Marhaus- jamás ha venido caballero ninguno, desde que la cristianizaron, que no haya topado con extrañas aventuras.

Entonces siguieron cabalgando y se internaron en un profundo valle lleno de piedras, y en él vieron una hermosa corriente de agua; arriba estaba la cabecera de la corriente, que era una hermosa fuente, y junto a ella había tres doncellas sentadas. Cabalgaron, pues, hasta ellas y se saludaron unos y otras; y la mayor de ellas llevaba una guirnalda de oro sobre la cabeza, y era de sesenta inviernos o más, y sus cabellos eran blancos bajo la guirnalda. La segunda doncella era de treinta inviernos y llevaba una diadema de oro alrededor de la cabeza. La tercera doncella sólo tenía quince años de edad, y una guirnalda de flores alrededor de la cabeza. Después de contemplarlas, estos caballeros les preguntaron por qué razón estaban sentadas en aquella fuente.

-Estamos aquí -dijeron las doncellas- por esta razón: cuando vemos caballeros andantes, les mostramos extrañas aventuras; y ya que sois tres caballeros en busca de aventuras, y nosotras tres doncellas, cada uno de vosotros deberá escoger a una de nosotras; y cuando así lo hayáis hecho, os llevaremos a tres caminos, y cada uno escogerá un camino y llevará a su doncella con él. Y dentro de doce meses, en este día, deberéis reuniros aquí otra vez, y que Dios guíe vuestras vidas; y debéis prometer cumplirlo así.

-Bien dicho está eso -dijo Sir Marhaus.

-Malory IV, 18

a la naturaleza que profesan los paganos y la perversa nigromancia. Las espadas mágicas y los encantamientos mortales abundan y más de una poción milagrosa ha salido de la redoma del mago. Dentro de los bosques se oculta una tierra invisible con habitantes sobrenaturales y, a veces, extrañas criaturas vagan fuera de ella.

Marhaus

Un caballero nunca puede practicar la magia. Para convertirse en un practicante de las artes ocultas, una persona tendría que haber pasado toda su vida preparándose, lo que le habría impedido convertirse en un caballero. Por ello, la magia es siempre imprevisible y temible, hasta para los más poderosos de los miembros de la caballería. Hasta Sir Lanzarote tan sólo pudo sobrevivir a muchos enfrentamientos gracias a un anillo mágico muy potente que le dio su madrastra, sin el cual se encontraba indefenso ante el poder de cualquier hechicera joven.

Para recrear el terror e incertidumbre de la magia artúrica, el director de juego de *Pendragón* tiene un control total sobre toda la magia de la campaña y desde aquí le animamos a que cree su propia concepción de cómo funciona la magia, además de usar las formas sugeridas en este libro (ver el capítulo "Lo que sabe tu personaje", más adelante).

En la literatura artúrica se dispone de muchas fuentes de ideas. Los suplementos de *Pendragón* que se vayan publicando entrarán en detalles sobre la magia y sus posibles formas.

Lo que sabe tu personaje

Un juego de rol necesita un escenario común con el que todos estén de acuerdo. Este capítulo da las bases de ese acuerdo.

El escenario para *Pendragón* corresponde a una Edad Media idealizada. Es un mundo muy diferente del actual y que parte de ciertas convenciones muy diferentes. Si carecemos del entendimiento de los hechos básicos, no podremos comprender la urdimbre sobre la que se teje esta fantasía. Algunas partes de los relatos artúricos más conocidos no tendrían sentido si se considerasen sólo desde un punto de vista moderno.

Este capítulo te da una información que es de conocimiento general; tu personaje sabe todo lo que figura en él. La información da un trasfondo tácito a todo lo que va ocurriendo y contiene datos políticos, geográficos, sociales y económicos y también un poco de saber popular.

Si quieres que tu personaje tenga éxito, es muy importante que comprendas estas cosas. Tu personaje puede decidir no actuar dentro de estos parámetros durante el juego, pero aun así es importante conocerlos porque casi todos los demás actuarán de acuerdo con dichos parámetros.

Se dan dos tipos de información en las páginas de este capítulo. El texto principal ofrece una Historia idealizada y romántica de Britania, extraída principalmente de las fuentes literarias; los jugadores que no conozcan estas fuentes deben leer esta información para enterarse de lo que ha estado sucediendo últimamente en su mundo, mientras que los jugadores que ya las conozcan deberían leerla para ver lo que aún *no* ha ocurrido.

El texto recuadrado en la mitad inferior de las páginas de este capítulo ofrece hechos históricos básicos y esenciales para comprender la Edad Media, la sociedad feudal y la actitud de la clase privilegiada de los caballeros.

De este modo se resalta el contraste entre los dos puntos de vista desde el comienzo del juego, ya que durante gran parte de las partidas de *Pendragón*, los jugadores se encontrarán en una situación igualmente contradictoria. Gran parte del intenso dramatismo de la literatura artúrica se obtiene gracias al conflicto entre lo ideal y lo humano.

EL MUNDO FEUDAL

Esta parte recuadrada de este capítulo trata de hechos que eran de gran importancia en la Edad Media, pero que la mayoría de la gente de hoy en día desconoce. Son los hechos históricos; la realidad de un mundo brutal y violento. Los jugadores deben tener cierta idea de estos factores para poder comprender a sus personajes en su totalidad.

El feudalismo

En este apartado, se presenta el concepto medieval del feudalismo tal y como tu personaje lo conoce. Muchas reglas complejas provienen de la idea básica.

El feudalismo es la creencia de que todo pertenece al rey, como señor supremo del país. Todos los derechos emanan del rey, que ha distribuido algunos de sus derechos y responsabilidades entre sus señores, los cuales, a su vez, distribuyen algunos de esos derechos entre sus caballeros. Todas las obligaciones son individuales y se basan en la relación existente entre un señor y sus seguidores. Los seguidores juran apoyar al señor, momento a partir del cual reciben el nombre de vasallos de ese señor.

El señor se asegura de la lealtad de sus seguidores concediéndoles tierras, el bien más preciado y permanente de todo el reino. Recibir oro es un honor relativamente dudoso, ya que con oro se puede sobornar hasta a un campesino. Pero una transmisión de tierras es sagrada.

Hay dos tipos normales de transmisión de tierras. Una *cesión* se otorga mientras dure la vida del que la recibe, pero a su muerte revierte al señor. Una *donación* se otorga durante la vida del que la recibe y la vida de sus herederos.

Un vasallo no posee la tierra, pero sí posee todos los beneficios derivados de ella. El vasallo recibe su donación a cambio de lealtad y servicios.

Mientras se satisfagan las obligaciones, los beneficios son legalmente suyos y no se le pueden quitar en justicia. Las obligaciones de un caballero suelen ser servir en las campañas militares de su señor y aconsejarle en asuntos importantes.

El señor debe a su vasallo protección, sustento y ayuda para sobrevivir. El vasallo debe a su señor lealtad, consejo y servicio militar.

De este modo, hay un acuerdo, no equitativo pero sí recíproco, entre señor y vasallo.

Las obligaciones pueden cambiarse sólo si ambas partes están de acuerdo. Normalmente sólo se cambian cuando una persona ha hecho algo significativo por la otra. Si el vasallo rescatase al rey en el campo de batalla, podría recibir en donación permanente la tierra que tenía antes en régimen de cesión. Las razones normales para que la tierra revierta al señor son: traición, falta de apoyo al señor o la carencia de un heredero cuando muera aquél a quien se donaron las tierras. Las hijas pueden heredar las tierras obtenidas en donación por su padre sólo si no hay herederos varones.

Los grados del vasallaje feudal comienzan con los más próximos al rey, tanto en amistad como en riqueza. En *Pendragón*, éstos son los reyes de Britania, los señores y los que ocupan cargos oficiales. Estos hombres, a su vez, nombran a sus propios vasallos. Los caballeros (y los escuderos, como aspirantes a caballeros) constituyen la clase más baja de los vasallos nobles. Pueden controlar tierras otorgadas por el rey, por un conde, por un señor inferior e incluso por otro caballero.

Los jefes de la iglesia y los monasterios también recurren a conceder tierras a vasallos nobles a cambio de su servicio leal. Frecuentemente, los monasterios se convierten en poderosos terratenientes con sus propios caballeros que les protegen.

El reino de los caballeros

Historia reciente

Es una buena época en la que vivir. El reinado del Rey Arturo está bien asentado y se acerca a su cénit. Aunque el reinado nunca será completamente pacífico, las únicas amenazas que existen ahora pueden controlarse gracias a la incansable actividad de la Tabla Redonda y de otros caballeros caballerosos.

Ninguna guerra ha asolado últimamente a Britania. Las mayores aventuras suceden dentro de los bosques y fuera de los caminos transitados. En el centro del país se encuentra Camelot, ciudad encantada y centro de toda la civilización.

El Rey Arturo ascendió al trono de Britania hace 21 años, después de ralizar la maravillosa hazaña de extraer una espada de un yunque y una piedra para demostrar su derecho a la corona. Consiguió la espada mágica, Excalibur, de manos de la Dama Viviane, la Dama del Lago, que precedió a Nimue en ese cargo. Arturo libró varias guerras importantes contra reyes rebeldes que le negaban el derecho a gobernar; después pasó a conquistar las naciones extranjeras que pretendían destruirle.

El Rey Arturo instituyó la Orden de la Tabla Redonda para honrar a los mejores caballeros del reino y unirlos bajo su liderazgo. Ahora gobierna un reino magnífico, enviando a los caballeros leales a derrotar a los barones ladrones y a los caballeros malvados que se han refugiado en las tierras salvajes más lejanas de Logres, el centro de su reino. Desde su subida al trono, se han producido numerosos hechos mágicos, y para el ojo perspicaz de aquéllos que se molestan en estudiar tales cosas, parece que últimamente los encantamientos han ido haciéndose cada vez más frecuentes y portentosos.

Personalidades

En este apartado figura lo que tu personaje sabe de las personas más notables de Britania. Es importante que comprendas que la información aquí dada ofrece simplemente un conocimiento general, no necesariamente los datos más precisos posibles. Un picto o un invasor sajón podrían tener un punto de vista totalmente distinto sobre estas personas. Las descripciones que se dan a continuación no son imparciales en absoluto, ni siquiera necesariamente ciertas. Lo que hacen es representar lo que la mayor parte de tu sociedad y tu cultura han aceptado como un hecho.

Estos individuos extraordinarios son conocidos por toda Britania e incluso más allá. Tu personaje aún no se ha encontrado en persona con ninguna de estas personas.

Dispones de copias reducidas de hojas de personaje para la mayoría de estas figuras importantes, para uso del director de juego, en el capítulo "Personajes y criaturas" de este libro. Se aconseja a los jugadores que echen un vistazo a estos personajes para hacerse una idea del mayor nivel de éxito y poder que pueden alcanzar los personajes dentro del juego.

EL REY ARTURO

El Rey Arturo es el mayor rey que haya vivido jamás. Es el Alto Rey de Britania, el Gran Caballero de la Tabla Redonda y el conquistador de Europa. Durante dos décadas, Arturo ha librado tremendas guerras para unificar Britania y defender sus derechos al trono contra reyes extranjeros. Ahora su corte en Camelot es el centro de la civilización y desde allí nacen las mayores aventuras de la isla.

El Rey Arturo es un gran hombre, además de ser poderoso. En él se hallan todas las virtudes que puede reunir un rey. Es generoso con todos, defiende los derechos de sus vasallos, administra justicia (tanto la "baja justicia" como la "alta justicia") sin ningún favoritismo, si ello es posible. Es valiente y no rehúye el combate personal; además, es un gran líder militar, que no ha perdido ninguna batalla.

Pero no acaban ahí las cualidades del Rey Arturo. Ambiciona garantizar su real justicia y protección a toda persona en su reino, rica o pobre, hombre o mujer, noble o plebeya. Esta es una idea novedosa, apoyada por los plebeyos y por aquéllos que aprecian o admiran a Arturo. Este objetivo se pone de manifiesto en los extraordinarios ideales de la caballerosidad y de "noblesse oblige", ilustrados en el grito de "Poder para la Justicia", así como en los valores que normalmente se esperan en un rey.

Vasallaje y lealtad

Excepto el rey, todos son vasallos de alguien. Todo aquél que tiene un señor ha pronunciado un voto de lealtad, un ritual compuesto del voto de *vasallaje* y el de *lealtad*, que une a dos personas en un lazo de lealtad inquebrantable y permanente.

El vasallaje es un acto de sumisión. La primera parte de la ceremonia, el vasallaje, es antigua y procede de los francos y los sajones. Es el juramento personal de un subordinado ante su señor. El vasallo se arrodilla ante su señor y eleva hacia él sus manos entrelazadas, que el señor toma entre las suyas. El vasallo pronuncia un breve juramento prometiendo ayuda y consejo. *Ayuda* quiere decir apoyo militar, mientras que *consejo* quiere decir apoyar al señor en sus asuntos y asesorarle. A continuación, el señor pronuncia una promesa de liderazgo y de apoyo expresada en forma de un *beneficium* u obsequio. El beneficium suele ser una concesión de tierras, esto es, un *feudo*. Después del juramento, el vasallo se pone en pie y ambos hombres se dan un beso para sellar el juramento. Esto da por concluido el acto de vasallaje.

El voto de lealtad es una promesa de fidelidad. Es un voto solemne, que a menudo se pronuncia sobre reliquias de santos. La cláusula más frecuente del voto de lealtad es una promesa de no atacar nunca al señor. A diferencia del voto de vasallaje, que sólo se puede pronunciar una vez, a veces se vuelve a pronunciar el voto de lealtad para recordar a alguien cuál es su sitio o siempre que el señor lo crea necesario.

Después de ambos juramentos, el vasallo es el "hombre de otro hombre". También se le llama a veces "un hombre de manos y boca".

Es posible ser vasallo de varios señores. Este asunto no está del todo aclarado en la corte, pero actualmente la solución más popular al problema de tener varios señores es tener un *señor feudal*. Esto es, entre todos los señores de un vasallo, se escoge a uno como señor feudal, que tiene prioridad en la lealtad del vasallo en caso de conflicto.

Al principio del juego, tu personaje sólo tiene un señor, lo cual no crea ningún problema. Sin embargo, si adquiere tierras en otra parte, el personaje acabará teniendo que elegir a uno como señor feudal.

LA REINA GINEBRA

La esposa del Rey Arturo es la mujer más hermosa del reino. Ha introducido en el reino muchas influencias que lo han civilizado, de las cuales la más notable es la del amor cortés. Es el objeto del Amorío de más de un hombre, pero rechaza cortésmente todas las proposiciones serias, manteniendo los elevados ideales de su refinado ideal. Además es una hábil política y ayuda eficientemente al Rey Arturo a mantener la gloria del reino.

SIR GAWAIN

Gawain, el caballero más afamado del reino, es el sobrino mayor de Arturo y, por ello, de acuerdo con la norma céltica referente a la corona, es su Campeón o, a veces, su heredero forzoso. Sir Gawain no ha demostrado ambiciones políticas, contentándose con servir al mayor rey de la Cristiandad.

Sir Gawain es famoso por sus extraordinarios modales y elegancia, por su pródiga cortesía, por coquetear con las mujeres, por su destreza y valor en la batalla y por su implacable venganza cuando el amor a su familia le mueve a ello.

Sir Gawain es el jefe del clan de Orkney, la familia más poderosa del norte de Britania.

SIR LAMORAK DE GALES

Este caballero es el mejor guerrero del reino, aunque el recién llegado de Francia promete mucho.

Hace muchos años el padre de Lamorak, el Rey Pellinor, fue asesinado en secreto y a traición y desde entonces Sir Lamorak ha aparecido por la corte muy raramente. En lugar de ello, prefiere vagar por el campo buscando aventuras, incluso presentándose a los torneos disfrazado.

Sir Lamorak es el jefe de la familia de Gales, que antaño fue poderosa en Cambria. Desde la muerte del Rey Pellinor, la influencia del clan de Gales ha disminuido considerablemente. Por ello, aunque Lamorak y dos de sus hermanos sean miembros de la Tabla Redonda, su patrimonio formado por el Reino de Gomeret y Las Islas ha sido tomado por el Rey Maelgwyn.

SIR LANZAROTE DEL LAGO

Este caballero es un recién llegado a la corte, a la que llegó hace pocos años. Es el miembro más joven del famoso clan de Ganis, que se ha refugiado en la corte del Rey Arturo. Este clan es originario de Ganis, en el continente, de donde el rey francés les expulsó hace muchos años. Aguardan impacientemente su oportunidad de recuperar sus tierras.

Aunque sólo ha estado en la corte seis inviernos, este Lanzarote ya ha impresionado a todos con sus modales corteses, con su valor en la batalla y su éxito en las aventuras. Recientemente mató a Sir Carados de la Torre Dolorosa, un malvado caballero de tremendo valor que había perturbado el reino durante muchos años.

A menudo, Sir Lanzarote se ausenta de la corte, buscando gloria en aventuras. Para el Rey Arturo, es el ejemplo más notable del caballero cumplidor que viaja a tierras despobladas para llevar a ellas la justicia y las costumbres del Alto Rey.

Todo el mundo está convencido de que pronto se le concederá el gran honor de entrar a formar parte de la Tabla Redonda.

¿En qué fecha estamos?

El reinado del Rey Arturo dura 55 años, desde el momento en que saca la espada de la piedra (510 d.C.) hasta que zarpa hacia Avalon (565). Las reglas de *Pendragón* describen el periodo central del reinado de Arturo, a partir del 531, aproximadamente. Puedes situar tu partida antes o después, en cuyo caso cierta información que se da aquí aún no será aplicable. Asegúrate de consultar a tu director de juego la fecha precisa de tu campaña.

Las clases sociales

La sociedad se compone de tres clases sociales claramente separadas: la nobleza, el clero y el pueblo llano. Todo el mundo cree en este sistema. Las personas nacen dentro de una clase concreta y toman la misma profesión que tuvieran sus padres. Normalmente, la gente no espera cambiar su posición social.

Hoy en día, esto nos parece escandaloso, ya que el ideal más valorado actualmente es la libertad individual. Los miembros de nuestra sociedad moderna y democrática tienen dificultad en entender el sistema de clases que domina la sociedad medieval, pero se necesita comprenderlo en cierto grado para poder captar el aire y el sentido de los relatos y acontecimientos de la Edad Media.

La existencia de clases sociales estrictas no es mala por naturaleza. Muchas personas se encuentran a gusto evitando las responsabilidades y sabiendo que su rutina diaria será previsible e invariable. Lo malo no es pertenecer a una casta, sino pertenecer a una casta explotada y oprimida. Por ello, aunque a muchos siervos desdichados les gustaría que su situación mejorara, se figuran que, de todos modos, seguirían siendo siervos y gozarían de todas las ventajas propias de un campesino.

La nobleza gobernante mantiene celosamente sus privilegios. Tanto insisten los nobles en mantener las diferencias de clase que un caballero perderá su rango por incurrir en acciones impropias de un caballero, como el trabajo físico o prestar dinero. La indiscutible creencia en que "la fuerza da la razón" les permite a los nobles mantener sus privilegios a expensas de todos los demás.

Sin embargo, es importante recordar que estamos hablando de clases sociales, no de castas totalmente cerradas. Por ejemplo, cualquier caballero podría adquirir el rango de señor si su propio señor le recompensase con largueza. Más aún, un plebeyo podría adquirir el rango de caballero haciendo gala en el campo de batalla de gran valor o habilidad con las armas. Por último, el clero llena sus filas con gente de todas las clases sociales.

Es verdad que cada época tiene gente que no encaja en su clase. Dichas personas son excepcionales y, como la gente excepcional en cualquier época, encontrarán un modo de abrirse paso a través del sistema (o de evitarlo) para poder beneficiarse de él. En la Edad Media, los plebeyos extraordinarios solían entrar en la Iglesia o hacerse empleados personales de un noble. Los miembros excepcionales de la clase gobernante se convertían en santos, como San Francisco, o héroes, como el Rey Arturo.

MERLIN

Merlín, el más experto y respetado de todos los magos, desapareció hace unos quince años. Ayudó de forma decisiva a Arturo a consolidar su reinado; su misteriosa ausencia ha sido motivo de gran pesar para el rey, que ha ordenado una búsqueda que aún hoy continúa. Todos saben que Merlín había desaparecido en ocasiones anteriores a lo largo de su vida; en cada una de dichas desapariciones no regresaba a la corte durante años, por lo que muchos creen que aún puede reaparecer o, al menos, que aún sigue vivo. Por ello, la búsqueda no cesa.

Incluso sin su presencia física, la influencia del mago está en todas partes. Puso en marcha muchos acontecimientos importantes, de los cuales los principales todavía no han finalizado, sobre todo si tenemos en cuenta los acontecimientos de la Búsqueda del Grial.

NIMUE

Nimue es la Dama del Lago, una poderosa hechicera y jefa de una hermandad de poderosas sacerdotisas paganas. No sólo es sacerdotisa, sino que también estudió con el gran Merlín. Nimue se cuenta entre los más firmes defensores del rey. Se ha hecho cargo de la protección mágica que antes daba Merlín, que ha desaparecido misteriosamente.

Su casa se encuentra bajo un lago mágico que va y viene según sus órdenes y que puede aparecer en casi cualquier región. Bajo dicho lago hay un gran palacio donde vive su amante, Sir Pelleas y en el que se criaron Lanzarote, Bors y Lionel.

La Isla de Avalon, el hogar de su hermandad pagana, es un lugar mágico como el lago de Nimue. Existe en los bordes de la realidad normal, y a veces está completamente fuera de este mundo. Sin embargo, no se mueve y, si se la encuentra, será en los pantanos de Somerset.

SIR UWAIN

Sir Uwain es el hijo del Rey Uriens de Gorre y de Morgana el Hada, la malvada hermana del Rey Arturo. Sir Uwain es uno de los mejores caballeros de la Tabla Redonda a pesar de que en tiempos estuvo desterrado por Arturo. Desde entonces, Uwain ha estado demostrando continuamente su inquebrantable lealtad al Alto Rey. Uwain ha participado en muchas aventuras importantes, a lo largo de las cuales ha trabado amistad con un poderoso león que, cuando Uwain está presente, es tan manso como un corderito.

Se describe a Sir Uwain

Sir Uwain, metido de lleno en una aventura, ha descubierto a la mujer de sus sueños. Después de un excelente galanteo, consigue sus deseos y planea casarse. La Duquesa presenta a Uwain a su corte.

-Debéis saber que es nada menos que el hijo del Rey Uriens. Además de ser de alta cuna, es de tan gran valor y tan cortés e inteligente que nadie debería aconsejarme no aceptarlo. Supongo que todos habéis oído hablar de mi señor Uwain; es él quien pide mi mano.

-de *Uwain, o El Caballero del León*, de Chrétien de Troyes

EL REY PESCADOR

El Rey Pellam, más conocido por su título de Rey Pescador, es el Guardián del Santo Grial. Normalmente, su reino está oculto a los ojos de los mortales y sólo se lo conoce por leyendas. Pero los rumores insisten en que sus tierras han estado creciendo hacia afuera, llenando con su presencia los profundos bosques y los reinos escondidos, amenazando con tragarse hasta las tierras de los hombres con su encantamiento. Pero, aunque el reino crece, el secreto Castillo del Santo Grial sigue sin ser descubierto.

MORGANA EL HADA

Esta malvada bruja es la hermana menor del Rey Arturo. En un tiempo, Morgana fue amistosa, pero ha demostrado ser una traidora y ha sido obligada a exiliarse en un lugar oculto. Ha

La nobleza

La nobleza es la clase alta. Los nobles son los líderes y guerreros de la sociedad. No trabajan para ganarse el sustento, sino que obtienen de otros los alimentos y objetos que necesitan para vivir.

Sin embargo, no todas las personas dentro de esta clase son iguales. Existen dos divisiones claras, denominadas normalmente alta y baja nobleza. La baja nobleza está formada por los caballeros. Los miembros de la alta nobleza reciben el nombre de señores. Señores son todos los caballeros cuyos vasallos son caballeros o señores y todos los que poseen tierras por vía de herencia. Por supuesto, los señores son también caballeros, pero se les suele nombrar por su rango más alto.

Esta división es frecuente en la mayoría de las culturas feudales. En inglés, los términos utilizados para la alta y baja nobleza son los de *Lords* (alta) y *Gentry* (baja); en francés, *barons* y *chevaliers*; en alemán, *Herren* y *Ritter* y en español, *grandes* e *hidalgos*.

Dentro de la categoría de señor hay varios grados de nobleza, de la inferior a la superior: abanderado, barón, conde, duque.

La principal responsabilidad de los caballeros consiste en servir como fuerza militar a su señor. Gozan de muchos privilegios y libertades que no están al alcance de las clases inferiores y que se obtienen a cambio de la promesa de morir por su señor si es necesario.

Los caballeros componen la clase más privilegiada y, por ello, disfrutan de la mayor libertad y privilegios de todas las personas presentes en el juego. *Pendragón* se ocupa principalmente de esta clase de hombres.

El clero

El clero se compone de todos los miembros de la Iglesia, una poderosa institución que posee extensiones considerables de tierra y goza de muchos derechos propios. Los religiosos no están sometidos a la mayoría de las leyes ordinarias y sólo profesan lealtad a Dios, una autoridad más alta que el rey; esta afirmación es causa de conflicto permanente entre el clero y la corona.

Como se supone que el clero es casto, difícilmente puede esperarse que se reproduzca y por ello recluta miembros tanto de la nobleza como del pueblo llano. No es infrecuente que los hijos menores de la nobleza entren en el clero antes que

urdido muchos planes contra el rey y contra sus caballeros y las fortalezas secretas que posee por todo el reino ofrecen refugio a bandidos y sirven de lugar de encuentro para conspiradores.

Morgana es una poderosa hechicera; se sabe que se comunica con seres mágicos y con otros poderes paganos. Se dice que sus poderes de seducción y su lujuria son tan fuertes como su magia.

SIR MORDRED

Sir Mordred ha llegado a Camelot hace poco. Es el hijo menor del Rey Lot, que en tiempos fuera enemigo del Rey Arturo. Por tanto. es el hermano de sir Gawain y miembro del clan de Orkney. Su madre es la Reina Margawse, hermana de Arturo, la cual se describe a continuación.

Sir Mordred tiene una fuerte personalidad, es cínico y astuto. Además, parece algo siniestro, como si tuviera algún secreto oscuro, y su mera presencia suele incomodar a los hombres, como si su sombra fuese demasiado grande y fría. Todos creen que el Pendragón tolera al muchacho debido al aprecio que siente Arturo por la familia Orkney, a la que pertenece Mordred.

LA REINA MARGAWSE

La Malvada Reina del Norte es la hermana mayor del Rey Arturo. Mantiene un profundo e implacable rencor hacia su hermano menor, buscando venganza por las ofensas que infligió el padre de Arturo a sus padres. Su esposo, el Rey Lot, murió en las guerras de unificación y ella se refugió con su hijo menor, Mordred, en el extremo septentrional de las Islas Orkney (las Orcadas).

Irónicamente, su hijo mayor, Sir Gawain, es el más sincero partidario de Arturo, al haber optado entre sus lealtades hace muchos años y haber escogido ser leal a Arturo. El joven Mordred también ha abandonado la causa de su madre, al haber llegado este mismo año a la corte para ser armado caballero.

EL REY MARCO

El Rey de Cornualles es el más poderoso rey británico que aún no ha rendido homenaje al Rey Arturo. Gobierna Cornualles, un reino rico y poderoso, así como gran parte de Bretaña. Mantiene su mandato mediante diplomacia política, buenos acuerdos comerciales, un fuerte ejército y el poderoso brazo y la espada de Sir Tristán, un prometedor joven caballero que además es sobrino del rey.

Isolda, la esposa del Rey Marco, es famosa por su buen juicio y su belleza, que algunos comparan incluso con la de la Reina Ginebra.

SIR TURQUIN DE LA TORRE DOLOROSA

Este impenitente rebelde sajón odia al Rey Arturo y a todos los buenos caballeros, sobre todo a los de la Tabla Redonda. Sir Lanzarote dio muerte hace poco a su hermano Carados y por ello Turquin ha jurado una venganza inexorable contra Arturo y su reino, saliendo resueltamente de su fortaleza oculta para hacer incursiones y saqueos. Cualquiera que traiga la cabeza de Turquin a Arturo se asegurará probablemente la entrada en la Tabla Redonda e incluso la información que condujera a su defunción sería muy apreciada.

SIR BREUNIS SAUNCE PITÉ

Sir Breunis, un caballero traidor, felón y asesino de mujeres, ha sido visto en muchos lugares a lo largo y ancho de la isla, causando terribles estragos sobre todo lo que es bueno. Posee un caballo increíblemente veloz, de origen mágico, que le ha salvado muchas veces de la justicia del rey.

Morgana el Hada

Britania y Europa

En este breve apartado se revela la organización geográfica y política básica del mundo de tu personaje. Como tu personaje es un caballero, probablemente haya memorizado este material hace mucho tiempo.

Los jugadores deben darse cuenta de que la información que se da aquí representa suposiciones comúnmente aceptadas, no el trabajo de expertos geógrafos, demógrafos ni ningún otro especialista técnico, los cuales no existirán hasta quizás mil años más tarde. Por ello, estos datos pueden ser objeto de reajustes.

Como podrás ver, tu personaje no sabe gran cosa acerca del mundo fuera de su propia tierra de Logres, menos todavía de Europa y nada acerca de las tierras y gentes fuera de Europa.

Divisiones políticas de Britania

Britania se divide en cinco zonas: Logres, Cambria, Cumbria, Pictland y Cornualles. Logres es, con diferencia, la más importante.

Logres, el reino de Arturo

Esta es la información que tu personaje conoce sobre su patria, el Reino de Logres. Todos los caballeros medianamente informados conocen esta información.

Uwain le Chevalier au Lion

Logres es el reino del Rey Arturo. El condado natal de tu personaje, el Condado de Salisbury, está situado en Logres. Logres es el mayor y más poderoso reino de Britania e incluye la mayor parte de las tierras bajas del sudeste. Es el hogar de la civilización y cultura británicas y agrupa alrededor de la mitad de la población de la isla. La mayoría de las ciudades grandes de Britania están en Logres, incluyendo Camelot, el centro cultural, y Londres, el centro económico.

Muchos grandes señores gobiernan porciones de Logres, a la vez que pueblan la corte de Arturo como cortesanos y llenan de caballeros su ejército. Cuatro de los nobles son terratenientes *verdaderamente importantes*: los duques de Clarence, Lindsey y Anglia y el Arzobispo de Caerleon.

ser caballeros sin tierra, buscando las oportunidades que el clero pueda ofrecerles. Para los plebeyos inteligentes y ambiciosos, la Iglesia constituye la mejor oportunidad para ascender.

Los religiosos pueden formar parte del clero secular o de una orden monástica. Dentro del clero secular están los obispos y los sacerdotes de pueblo que administran los sacramentos a los plebeyos y que controlan el avance espiritual de su parroquia. Las órdenes monásticas se componen de hombres o mujeres que han elegido el camino religioso del aislamiento y han entrado en comunidades especiales que practican la adoración alejados del mundo de las personas corrientes.

El pueblo llano

Todo aquél que no es noble ni religioso es un plebeyo. Los plebeyos constituyen la base de la sociedad; son la gente corriente que proporciona alimentos y mercancías que permiten a los nobles realizar sus funciones especializadas. En su mayor parte, los plebeyos son agricultores, ya se trate de siervos pobres sin ninguna clase de libertad o ricos terratenientes que se reservan el derecho de cambiar de señor a voluntad. Los artesanos que pueblan las ciudades y fabrican mercancías son plebeyos. Los mercaderes que actúan como intermediarios en el comercio y atraviesan Britania con sus mercancías también son plebeyos.

Los miembros de la nobleza pueden convertirse en plebeyos. Los hijos de un escudero son considerados plebeyos, aunque su posición es muy buena dentro del amplio espectro que forman los plebeyos.

Los plebeyos pueden entrar asimismo en las filas de los caballeros. Todo aquél que pueda adquirir armas y trabajar entre las filas de los mercenarios podría ascender aún más si su líder reconoce su valía. Los plebeyos que actúen de forma notable, incluso fuera del campo de batallas pueden ascender al rango de escudero, o incluso al de caballero, de manos de su señor, como gesto de gratitud. A veces, los señores que necesitan dinero desesperadamente venden el rango de caballero a hombres ricos.

Entre los de menos importancia se incluyen el Duque de Silchester, varios Condes (incluyendo al Conde de Salisbury) y otros barones.

La Iglesia Cristiana en Logres tiene un eclesiástico supremo, el Arzobispo de Caerleon, un hombre de cultura céltica, de nombre Dubricus, doce Arzobispos y alrededor de una docena de Abades de grandes casas. Los eclesiásticos no se consideran nobles a no ser que también posean tierras, lo que no es infrecuente.

Merlín el Encantador era el único Archidruida, pero su puesto no ha sido ocupado desde su desaparición. Existen asimismo muchos druidas y hechiceras menores, pero generalmente como cofradías locales sin mucha organización central. Por ello, a los druidas normalmente no se les considera nobles, aunque a veces conservan un rango noble en comarcas en las que se mantienen las antiguas costumbres paganas.

El mapa de Logres

En este libro hay un mapa a color de Logres tal como lo conoces. Este mapa resulta extraño al ojo moderno. Estamos acostumbrados a leer un mapa y ver datos objetivos. Este mapa tiene un sabor más medieval, mostrando un conocimiento subjetivo en vez de distancias medidas con precisión. Durante una campaña de *Pendragón*, probablemente tu personaje se encontrará con muchos mapas de tipo medieval, así que os doy éste como ejemplo. Os animamos a que guardéis mapas similares de los viajes de vuestros personajes.

Este mapa puede considerarse lo que la mayoría de los caballeros de Logres saben de su tierra. Si tu caballero se pasó un año con el ejército de Arturo, en tiempo de paz, haciendo sus rondas habituales, ésta es la ruta que tomaron. Si tu personaje ha preguntado a otros caballeros más experimentados acerca de Logres, la información que éstos le hayan dado está en este mapa. Observa que la mayor parte de la información es de naturaleza militar, como corresponde al campo de interés del caballero habitual.

Además, tu personaje conoce cosas sobre su propia comarca de nacimiento, Salisbury, que no aparecen en este mapa. Puedes suponer que todos los de Logres conocen la información contenida en este mapa, además de algo más sobre su propia comarca natal.

Las exploraciones y las misiones son temas centrales de las partidas de *Pendragón* y a menudo las aventuras se basarán unas veces en explorar otras zonas, otras solamente en contemplar las maravillas de la Britania encantada y otras en realizar alguna acción heroica.

Las carreteras representadas son todas Carreteras Reales. Se consideran propiedad del Rey Arturo en persona y cualquiera que cometa un acto de violencia incurre en la misma pena que si violase la santidad del salón de banquetes de Arturo. También existen otras Carreteras Reales en Logres.

La Britania extranjera

Para los caballeros de Logres, todo el resto de Britania está formado por tierras extranjeras. Normalmente, estas tierras se agrupan en varias regiones grandes, cada una de las cuales contiene varios reinos.

Cambria

Cambria es la región occidental de Britania. A veces se la denomina Gales. Cambria, sin embargo, contiene al Gales actual y una región mucho mayor en el este. En Cambria, dos poderosos reyes luchan por el poder.

El Rey de Estregales gobierna las regiones meridionales, incluyendo ciertas tierras bajas capturadas a Logres en días pasados. Su rey siempre ha sido amigo de Arturo y, por no tener herederos, ha legado sus tierras al Pendragón.

Las tierras de Gomeret y las Islas están gobernadas por el Rey Maelgwyn, un rey ambicioso y de trato difícil. Después de

Costumbres de la sociedad

Las leyes universales

Ciertas leyes de la costumbre son universales entre todos los pueblos de Britania. Son las leyes no escritas de la lealtad, la familia, la hospitalidad y el honor. Tu personaje conoce bien estas leyes. Desde la infancia, han formado parte de la vida de todo caballero.

Los jugadores deben comprender que estas leyes preceden y sirven de base a los nuevos y audaces conceptos de la caballerosidad que el Rey Arturo está promoviendo. Hasta los grupos más bárbaros y crueles de Britania aceptan estas antiguas tradiciones como algo necesario y esencial para la supervivencia en un mundo hostil.

Estas leyes se respetan hasta entre enemigos. Por ejemplo, cuando un rey picto enemigo acepta la hospitalidad del Rey Arturo, confía en poder comer y relajarse en los salones del Pendragón sin temer ser asesinado, aunque esté borracho como una cuba. Sólo los sajones y otros miserables infringen pérfidamente esta regla, y tan sólo ocasionalmente. De igual forma, si Arturo derrotase al rey picto enemigo y éste le jurase lealtad, Arturo podría confiar en que su nuevo vasallo le obedecería. Por último, si alguien entra en una familia por vía matrimonial, aunque sea la familia de su enemigo, se convierte en un familiar suyo y por lo tanto se puede confiar en él.

Todos los jugadores deben recordar que estas reglas son las piedras angulares de la sociedad de su personaje y del mundo. Son lo que convierte a las personas en personas y las distinguen de las bestias.

Esto no quiere decir que tu personaje deba *siempre* cumplir las cuatro leyes, ni que deba suponer que los demás lo vayan a hacer. Tú controlas a tu propio personaje: los asuntos delicados, como la coherencia de la conducta o la reputación de tu personaje, se controlan mediante las reglas del juego en vez de dejarse en manos del director de juego para que éste los ejecute o los pase por alto. En términos del juego, estas jeyes son las cuatro Pasiones básicas. Para más información, ver el capítulo "Ideales y Pasiones".

La hospitalidad

En las distintas culturas de Britania hay algo en lo que todas están de acuerdo: las normas de la hospitalidad.

La casa de un hombre se considera sacrosanta, protegida por los poderes que vigilan a la humanidad, cualesquiera que sean éstos. Esto se cumple ya viva en una choza, ya en

Los ejércitos de Logres

La única información detallada que tiene tu personaje sobre Logres es de tipo militar, tal y como se esperaría en un guerrero. A continuación se da una lista de las diversas subdivisiones del reino y de sus ejércitos. El término "soldados" se refiere a soldados de infantería.

Anglia
Ejército: 75 caballeros, 250 soldados

Bedegraine
Ejército: 75 caballeros, 75 soldados

Brun
Ejército: 50 caballeros, 250 soldados

Clarence
Ejército: 100 caballeros, 300 soldados

Dorset
Ejército: 50 equites (la palabra romana para los caballeros), 2000 soldados

Essex
Ejército: 60 caballeros, 200 soldados

Hampshire
Ejército: 100 caballeros, 300 soldados

Hertford
Ejército: 80 caballeros, 100 soldados

Huntington
Ejército: 90 caballeros, 200 soldados

Jagent
Ejército: 75 caballeros, 150 soldados

Kent
Ejército: 80 caballeros, 250 soldados

Lambor
Ejército: 75 caballeros, 150 soldados

Lindsey
Ejército: 300 caballeros, 1000 soldados

Lonazep
Ejército: 75 caballeros, 75 soldados

Londres
Ejército: 70 caballeros, 1000 soldados

Rydychan
Ejército: 60 caballeros, 150 soldados

Salisbury
Ejército: 75 caballeros, 165 soldados

Silchester
Ejército: 150 caballeros, 1000 soldados

Somerset
Ejército: 100 caballeros, 500 soldados

Southports (incluyendo Wight)
Ejército: 35 caballeros, 125 soldados
Armada: 25 barcos de guerra con 5000 marineros

Sussex
Ejército: 60 caballeros, 250 soldados

Tribruit
Ejército: 50 caballeros, 500 soldados

Wuerensis
Ejército: 70 caballeros, 125 soldados

un inmenso castillo. Esta santidad no significa que los poderes vayan a intervenir para proteger una casa si es atacada; quiere decir que no se volverá a confiar en el infractor dentro de ninguna casa si incumple las normas y que un aciago destino acechará los pasos del infractor desde entonces en adelante.

Las reglas insisten en que una persona no tiene que invitar a nadie a la seguridad de su hogar, pero si así lo hace, *ambas* personas deben obedecer ciertas reglas de respeto y seguridad. Una vez dentro, debe reinar la paz entre ellos, aunque descubran que son enemigos mortales. Pueden salir de la casa y combatir o uno de ellos puede marcharse y volver luego con intenciones hostiles, si se le vuelve a permitir la entrada. Pero mientras estén dentro, ambos hombres deben comportarse de forma pacífica y el visitante debe incluso ayudar al poseedor de la casa a defenderla si son atacados.

El anfitrión nunca puede actuar contra su visitante, sino que debe tratarle como un invitado de honor. A su vez, el visitante debe ser cortés y no insultar a su anfitrión.

Los poderes que controlan las leyes de la hospitalidad verán y corregirán cualquier incumplimiento de este contrato tácito. Procurarán que, al final, se administre justicia. La superstición asegura a tu personaje que si una persona abusa de esta norma, algo horrible le ocurrirá en el momento más inoportuno, ya sea de parte de Dios, Llew o Wotan, todos ellos protectores del hogar. Los famosos acontecimientos que tuvieron lugar en el Castillo del Grial, provocados por el desgraciado Sir Balin, ilustran cómo actúa el destino con respecto a la hospitalidad. En primer lugar, Sir Garlon, un caballero vil, insultó y golpeó a Sir Balin, invitado de su hermano. A continuación, Sir Balin cometió otro crimen al matar a Sir Garlon. De este modo, el Rey Pellam, el anfitrión, se vio atrapado entre respetar su propia hospitalidad y mantener la paz o respetar la lealtad a su propia familia y vengar a su hermano. Escogió esto último y, en el combate contra Sir Balin, Pellam sufrió el Golpe Doloroso. Por estos agravios, el desventurado Sir Balin fue condenado a una muerte trágica e inútil y el Rey Pellam sufrió terriblemente hata quedar finalmente curado durante la celebración de la Misa del Santo Grial, muchos años después.

Confía en tu familia

El mundo es un lugar peligroso. Hay mucho en los demás de lo que desconfiar, aunque no sean forasteros que hablen

que matasen al Rey Pellinor, muchos señores se disputaron la corona y Maelgwyn salió victorioso. Desde entonces, ha jurado lealtad a Arturo, pero éste jamás ha conquistado los dominios de Maelgwyn. Maelgwyn protege sus privilegios aprovechándose del sentido de la justicia de Arturo. Maelgwyn siempre se retrasa en pagar su tributo, nunca captura a los ladrones que tienden emboscadas a los hombres de Arturo y no puede encontrar a los caballeros que roban ganado de la vecina Cameliard. Todos los religiosos cristianos odian a Maelgwyn, pero su pueblo le adora y su hijo Rhun es uno de los príncipes más respetados de Cambria.

Cumbria

Los habitantes de Cumbria reciben a menudo el sobrenombre de "los britanos del norte". Cumbria engloba todas las tierras al norte del Río Humber y al sur de las montañas pictas. Al principio, los reyes de esta región se resistieron al liderazgo de Arturo, pero fueron derrotados y ahora son sus vasallos. Gran parte de la región está cuajada de escarpadas montañas y bosques densos e inexplorados.

El Reino de Malahaut es uno de los poderes principales de Cumbria. Sir Berrant le Apres posee casi tantos títulos como el Rey Arturo: es el Rey Centurión, Rey de los Bergantes, heredero del Rey Coel el Viejo y Rey de los Cien Caballeros. Gobierna una población variopinta de britanos, sajones y romanos de la ciudad de Eburacum (York). Paga su tributo y rinde hospitalidad a los hombres del Pendragón, pero en vez de hacerlo con entusiasmo, lo hace por cumplido y a regañadientes.

El Rey Uriens es el otro rey poderoso. Gobierna desde la montañosa región de Gore y recibiendo vasallaje de la mayoría de las regiones circundantes. Es el heredero de la unidad establecida por el Rey Lot hace muchos años. Sus vastas tierras están poco pobladas y llenas de bosques agrestes, montañas y lugares inexplorados. Su esposa, Morgana el Hada, huyó de casa de Uriens hace muchos años, pero el rey sigue apreciando a Arturo como cuñado y pariente.

Pictland

Pictland es todo lo que hay al norte de Cumbria. La mayor parte de la región es montañosa, está inexplorada y es desconocida para todos, salvo para los salvajes nativos tatuados. Tiene una costa muy accidentada, ocupada en parte por los irlandeses del poderoso reino de Dal Riada. La región recibe el nombre de las Islas Largas. Otros reinos lejanos, como las Islas Lejanas y las Orkneys, se sometieron en tiempos a Arturo pero desde entonces han vuelto a una independencia de bandidaje. Como se dedican a saquearse los unos a los otros, el Rey Arturo los deja en paz, por lo general.

Cornualles

Cornualles es la última región de Britania. Engloba toda la península suroccidental, una zona mucho más extensa que el Cornualles actual. Cornualles es famoso por sus ricas minas de estaño y por sus estrechas relaciones políticas con Bretaña. El Reino de Cornualles nunca se ha sometido a Arturo, pero, en el peor de los casos, es neutral. Su rey se llama Marco y de él se sabe que es despiadado y, cuando le conviene, pérfido hasta con sus parientes. La personalidad del rey se manifiesta asimismo en sus caballeros, por lo que a los córnicos se les suele considerar inferiores a otros caballeros y son blanco de numerosas bromas y chistes.

Bretaña: Bretaña es una península en el continente que ha sido colonizada hace poco por emigrantes procedentes de Britania. Sus tierras son ricas y fértiles, aunque el interior es un bosque agreste y encantado. El rey más poderoso aquí es Marco de Cornualles, gracias al poderío que le confieren sus posesiones en Britania. El Rey Conon de Vannetais es el otro gobernante principal, ambicioso y afectado por un intenso odio al Rey de Francia.

un idioma distinto y rindan culto a dioses extraños. Los extranjeros son, *a priori*, hostiles y amenazadores.

Sin embargo, uno siempre debe confiar en su propio grupo familiar. Aunque un pariente actúe de forma despreciable, sigue siendo alguien de confianza. Sólo se puede contar con la familia en una emergencia- cualquier emergencia-. De este modo, un individuo no está indefenso contra el mundo, sino que siempre puede confiar en que su familia le auxiliará.

Se considera que la lealtad y el afecto de una persona hacia su familia son inherentes a su naturaleza. Es impensable que alguien pueda volverse contra su familia. El asesinato de un familiar es algo inaudito, inhumano y casi demoniaco.

A veces, un caballero debe elegir entre la lealtad a su familia y la lealtad a su señor. Puede que no haya manera de resolver esos problemas sin ofender a alguien importante. Tales dilemas son el argumento de las mejores historias y ofrecen a los jugadores la mejor oportunidad para representar sus personajes.

Algunas de las palabras usadas normalmente para referirse a la familia son:

clan: todas las personas que se declaran descendientes de un antepasado común.

linaje: todas las personas que realmente pueden seguir su ascendencia hasta llegar a un antepasado común. Esta es la familia de *Pendragón*.

parentela: todas las personas que son parientes de un individuo, incluyendo aquéllas que están fuera de su linaje (esto es, la familia de su esposa).

La lealtad

La lealtad está reconocida como base de toda la sociedad, fuera de la familia. Todos los miembros de la sociedad, excepto los locos, deben lealtad a alguien. Para los guerreros y soldados (como tu personaje), la lealtad es particularmente importante, ya que es la base de la organización militar y de la supervivencia en la batalla.

La lógica y el propio interés sirven de apoyo a la lealtad. Nadie consideraría justo ni equitativo el que se cometiesen acciones hostiles contra la persona que los mantiene con comida, protección y acomodo. Además, la lealtad a un líder

Zonas fuera de Britania

Irlanda

Irlanda es un país bárbaro y salvaje habitado por cinco grandes reinos llenos de irlandeses ingobernables pertenecientes a diversos clanes. Irlanda se enfrenta a todas las dificultades inherentes a un gobierno tribal descentralizado. Su Alto Rey gobierna más en teoría que en la realidad.

Europa

En la época de Arturo, se sabe poco de Europa, salvo de Roma, Bretaña, Ganis y Gaula.

El gran Imperio Romano de los Césares ha caído, sustituido por belicosos reinos Bárbaros regidos por nietos de los antiguos dioses alemanes de la guerra. Hace unos cuantos años, Teodorico (un godo) invadió a sus vecinos y se nombró Emperador. Teodorico cometió un error fatal al ofender al Alto Rey hace varios años, provocando la Guerra Romana. Arturo y sus mejores guerreros marcharon hacia Roma, aplastaron a los ejércitos de Teodorico y mataron al jefe godo. Entonces, el Papa ungió a Arturo como Emperador y aún hoy Arturo sigue siendo emperador.

Gaula está ocupada por los francos. Hace ya tiempo, bajo el Rey Clovis, Gaula fue poderosa, pero ahora los reyes franceses no cesan de reñir entre ellos. Por ello, el destino de Bretaña y de Ganis, ocupadas por tropas francesas, oscila costantemente en medio de la caótica política continental.

Marineros de Ganis y de Bretaña controlan las rutas comerciales del Atlántico entre Bretaña y el Maditerráneo. Desde ese lejano mercado llegan exóticas mercancías como caballos destreros, espadones, sillas de montar y otros objetos suntuosos.

Prácticamente cualquier región de Europa puede considerarse un reino feudal, a excepción del Imperio Bizantino, que está tan lejos que no entra en el juego. Cuanto más al norte se encuentre el reino, más bárbaro es probable que sea, lo cual coloca a los pictos y a los escandinavos entre los más bárbaros de todos.

Camelot

Camelot es el centro del magnífico reino de Arturo. Es un lugar de magia artificial hecho realidad gracias a los sueños de Arturo y al trabajo duro.

En tiempos antiguos, Camelot era la capital de un reino pagano que fue convertido al cristianismo por José de Arimatea. Sin embargo, el lugar perdió su importancia entre esa época y la de Arturo, ya que no volvió a mencionarse de nuevo, salvo como la ciudad de Arturo.

Arturo escogió este lugar como su futura capital y comenzó su construcción en el 522, después de que su situación política y militar alcanzase la estabilidad. El palacio central se terminó en menos de un año, gracias a que los obreros trabajaban de

amplía la influencia de una persona fuera de su propia familia, dándole un lugar en el mundo exterior.

La lealtad está asegurada mediante un ritual de promesas y votos que establecen la relación entre dos personas. Como ya se indicó, la lealtad feudal es un acuerdo entre dos partes: un líder y un seguidor.

Aquéllos que quebrantan su voto de lealtad quedan marginados de la sociedad y la gente juiciosa nunca volverá a confiar en ellos. Como con las leyes de la hospitalidad y la familia, los poderes sobrenaturales que vigilan al hombre pueden intervenir para dar fin de una forma horrible a los perjuros.

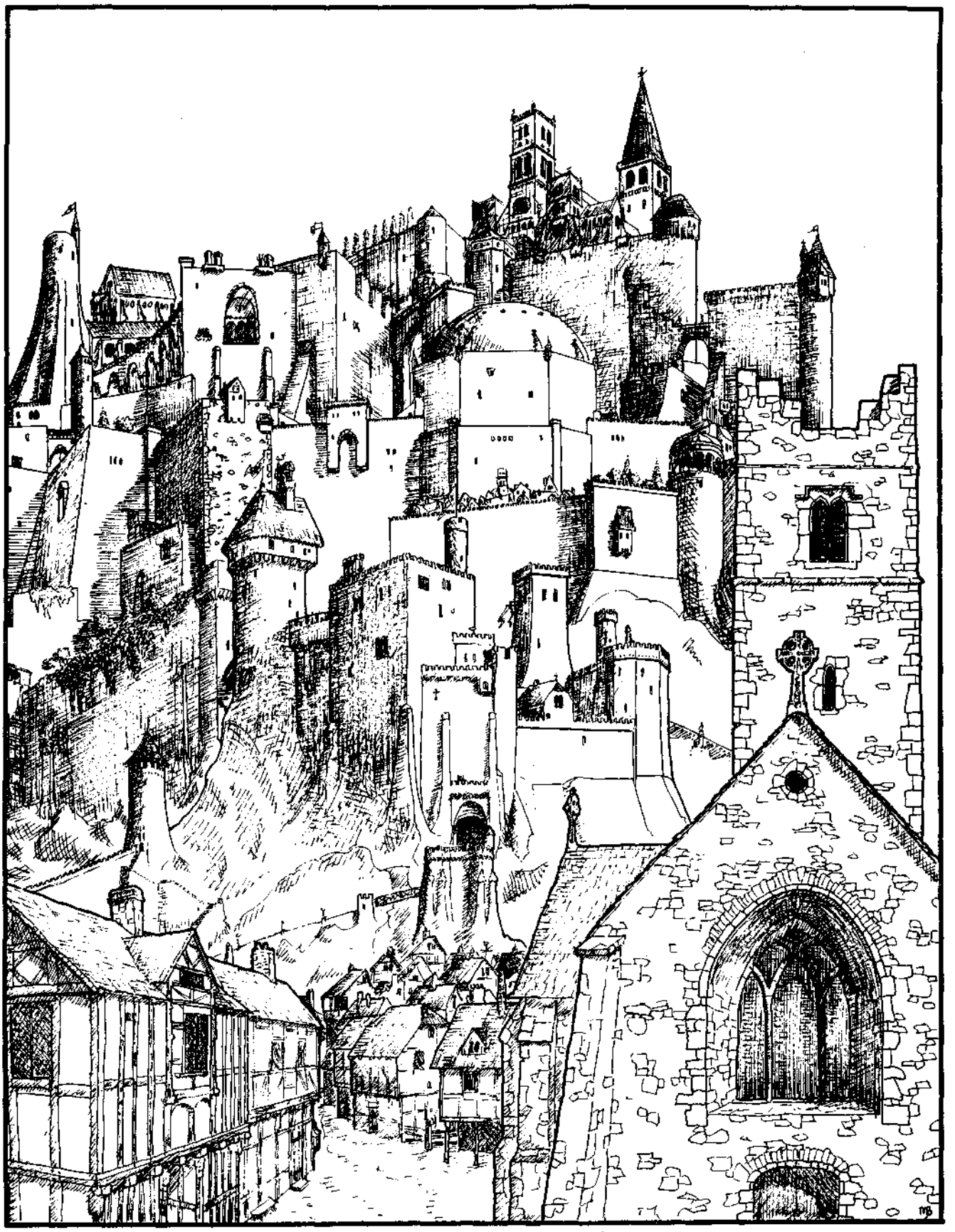
La lealtad y las subsiguientes consecuencias de este concepto en la vida de tu personaje se explican detalladamente más adelante.

El honor

El honor es la última de las leyes universales de la sociedad. El honor es algo necesario en los caballeros, pero no en todos los demás. Tener honor es una de las cosas que distingue a un caballero de los demás. Los religiosos no necesitan honor, ya que deben anteponer los intereses de Dios y de la Iglesia a los suyos propios. Los plebeyos no necesitan honor, porque ya tienen bastantes dificultades con seguir vivos. Las mujeres no necesitan honor, porque sólo son mujeres; sin embargo, las mujeres que tienen honor gozan de más estima que las demás. Sin embargo, los caballeros deben tener honor porque han aceptado tomar los votos de la caballería. Sin honor, ningún juramento vale nada, puesto que sin él la palabra empeñada pronto será quebrantada. Es concebible que un caballero pueda engañar y conspirar, pero seguirá manteniendo su propio sentido del honor con tal de que nunca incumpla el voto de caballería.

El honor engloba el código personal de integridad, orgullo y dignidad de tu personaje; ese código es lo bastante importante como para ser apoyado por la fuerza de las armas. Sin embargo, una definición más concreta resulta difícil. La dificultad proviene del uso del adjetivo "personal". Todos los caballeros están de acuerdo en que incluye ciertas cosas. Por ejemplo, la Tabla de Actos Deshonrosos en el capítulo de "Ideales y Pasiones" enumera las acciones que se consideran deshonrosas para todo caballero. Cometer estos actos (por ejemplo, matar a una mujer) siempre reduce el honor. Los caballeros han acordado no perpetrar estas reacciones.

Sin embargo, el concepto de una definición personal del honor es importante. Quiere decir dos cosas. En primer lugar, es el individuo, y no la opinión general, quien determina ciertos aspectos del honor. En segundo lugar, el adjetivo "personal" se usa para distinguir el honor de las demás obligaciones sociales juradas o innatas, incluyendo las demás leyes tácitas de la sociedad o cualesquiera otras que hayan sido determinadas socialmente.



una manera increíble, inspirados por el sueño de Arturo y por el dinero contante y sonante. El resto de la ciudad fue añadiéndose a lo largo de los años, aumentando constantemente su esplendor. El inmenso castillo-palacio es tan extenso que nunca se terminará de construir.

Las cortes y costumbres de la Alta Corte tienen su origen en Camelot. El Rey Arturo y la Reina Ginebra establecen aquí las modas del reino, imitadas atentamente por los cortesanos y por los reyes que les visitan. Cada una de estas personalidades tiene su propia residencia particular en la ciudad, con un tamaño y esplendor distintos de acuerdo con la categoría de la persona en cuestión. Estas cortes privadas imitan los estilos de la Alta Corte lo mejor que pueden. Las mayores cortes, salones de banquetes y jardines que más se parecen a la corte del Pendragón son las que pertenecen a los Reyes de Malahaut, los duques de Britania y similares.

Otras partes significativas de Camelot son su catedral, jardines (que albergan partes de la famosa casa de fieras de Camelot), establos en los que se guardan centenares de monturas, elegantes pajareras con aves mágicas y el campo de torneos del tamaño de un estadio.

Arturo tiene tres cortes principales en Camelot: la Corte Exterior, el Salón del Trono del Rey y el Salón de la Tabla Redonda. La Corte de la Reina está en el interior, mientras que su Corte del Amor suele reunirse en un jardín mágico al aire libre. Para las ocasiones importantes, existe una Alta Corte para Visitas. El Gran Salón de Banquetes es el lugar donde comen normalmente los caballeros más allegados a Arturo; hay varios salones de banquetes más para caballeros de menor rango y para los criados.

La Corte Exterior es un terreno para desfiles y un patio capaz de albergar a la vez a una ingente masa de plebeyos y a un orgulloso desfile de caballeros. Las reuniones públicas se celebran aquí.

En la Corte del Rey se hallan los tronos del Alto Rey, de su Reina y del heredero. Todos esperan que éste último sea el hijo del rey y de la reina. Hasta ahora, sin embargo, el asiento de heredero corresponde a Sir Gawain.

El Salón de la Tabla Redonda sólo se usa cuando se reúne la Tabla Redonda, ya sea anualmente en Pentecostés (el séptimo domingo después de Pascua) o a requerimiento de Arturo (como en la Navidad en la que Gawain conoce al Caballero Verde). La magnífica Tabla Redonda mide cuarenta y cinco metros de diámetro y está bajo una elevada cúpula. Los pájaros cantan y vuelan sobre el salón. La mesa tiene su centro abierto, para que puedan entrar bailarines, músicos, malabaristas y otros artistas, con el suelo a nivel ligeramente inferior que el nivel donde están los caballeros. Así, los criados, las diversiones y los acontecimientos milagrosos de las reuniones de Pentecostés se hallan en el centro, donde todos los caballeros de la Tabla Redonda puedan verlos. Estandartes y tapices cubren las paredes, conmemorando las increíbles hazañas de los nobles caballeros. Cada uno de los asientos de los caballeros está ricamente adornado y es hermoso, con los nombres de los caballeros reluciendo en letras de oro.

La Corte de la Reina está decorada con un brillante mármol blanco importado de las Islas Antípodas, más allá del borde del mundo. Por muy malo que pueda ser el tiempo en el exterior, la luz del sol, de día, y la de las estrellas, de noche, siempre penetra por los tragaluces que hay en el tejado. El trono de Ginebra se alza en lo alto del estrado y es desde ahí desde donde la Reina gobierna sus dominios y sus asuntos privados.

La Corte del Amor es un jardín paradisiaco lleno de flores, donde cada capullo que florece simboliza alguna parte del esplendor y la agonía del amor. Dentro de sus veredas hay lugares en los que los amantes pueden descubrir las verdades simbólicas del amor y encontrar inspiración para la poesía inmortal e íntima. Este lugar refleja la verdad del mundo y cambia con las estaciones, para poner a prueba las pasiones de los amantes. Si bien el jardín es magnífico a la luz del sol, es aún más hermoso bajo la luz de la luna.

El Gran Salón de Banquetes se utiliza para las comidas diarias de la mayoría de los caballeros de Arturo. Unicamente otros

Costumbres de la familia

El patriarcado

Las normas y leyes de *Pendragón* se basan en las de la Europa de los siglos XII y XIII, no las del siglo VI del Arturo histórico. El feudalismo y el vasallaje, ya explicados, son los ejemplos más evidentes de estas costumbres. Las restantes son las leyes de la familia, la propiedad y el matrimonio.

Las leyes se basan en los modelos romanos y se ven reforzadas por las creencias de las tradiciones guerreras judeocristiana y germánica. Estos tres sistemas siempre consideran a los hombres y a las cosas masculinas más importantes que a las mujeres y las cosas femeninas. La propiedad pertenece al padre, o *patriarca*. Por ello, el sistema recibe el nombre de patriarcal.

La situación de las mujeres en este sistema es lamentable. Tanto la iglesia como el sistema jurídico las degrada. Se suele prometer a la mujer como regalo de amistad entre futuros aliados. Tan sólo se les permite controlar cómo se lleva la casa. Todo lo importante gira alrededor del cabeza de familia.

Matrimonio y herencia

El matrimonio es una institución sagrada y legal cuyo objetivo es garantizar ciertos derechos de herencia a todos los miembros implicados. Está sancionado y bendecido por las iglesias pagana y cristiana y todas las autoridades gubernamentales lo reconocen.

No se permite el divorcio. Ocasionalmente, se consigue que el Papa anule un matrimonio por causa de consanguinidad (esto es, que la persona con la que te casaste está más emparentada contigo de lo que creías en un principios). En general, se prohíbe el matrimonio entre personas cuyo parentesco sea más próximo que el de primos terceros.

Observa que para el matrimonio no hay absolutamente ninguna necesidad de tipo emocional. El matrimonio es un acto político, en el que se presta poca atención a los sentimientos personales. Por tanto, no es sorprendente que tanto los hombres como las mujeres buscasen el amor, la expresión de sus emociones y la satisfacción en relaciones extraconyugales. Estas relaciones acabaron por adquirir un respaldo extraoficial en la Corte del Amor en la que se desarrollaba y ejercía el arte del Amor Cortés.

Las normas del matrimonio

En el matrimonio, una mujer abandona a su familia carnal y pasa a residir con su esposo, con lo que ella y sus hijos entran en la familia del marido. El matrimonio es una institución

REGIONES de BRITANIA
Clave
indica también los poderes políticos principales
centro de poder del reino
zona de influencia del reino
océano
tierra
REGION (nombre)
Nombre del reino
PICTLAND
Islas Largas
EIRE
CUMBRIA
Galahaut
Gore
Gomeret
Leinster
CAMBRIA
LOGRES
Logres sajón
Escavalon
Cornualles

invitados de honor comen aquí; la mayoría de los caballeros comen en el salón de su propio señor o en uno de los doce salones de banquetes auxiliares utilizados para alimentar a los caballeros de menor rango, a los caballeros desconocidos que estén de visita y a las hordas de escuderos que tienen que apañárselas por su cuenta. Otras salas con comidas más sencillas dan de comer a la masa de criados y trabajadores, cuyo número es similar a la población de una ciudad.

La catedral de Camelot es una estructura alta y reforzada con contrafuertes que tiene cincuenta ventanales con vidrieras de quince metros de altura, cada una de ellas representando una escena de la vida de Cristo y del Santo Grial. Se cantan misas cada día a las horas de Prima (alrededor de las seis de la mañana), Sexta (doce del mediodía) y Vísperas (alrededor de las seis de la tarde). Una docena de confesonarios están siempre abiertos. En las zonas cercanas a la catedral se alojan los sacerdotes, los clérigos que estén de visita y sus caballeros y servidumbre. Varios monasterios independientes tienen alojamientos separados en otras partes del palacio.

Los jardines de Camelot son atendidos por jardineros expertos, que tratan de superarse mutuamente con plantas importadas de tierras lejanas, situadas en los mundos conocidos e invisibles. Ninguno de ellos supera al Jardín del Amor de Ginebra, aunque algunos gozan de nuevas creaciones que, por la novedad, eclipsan temporalmente al jardín de la reina. Todos los jardines cuentan con corrales decorados para exhibir y controlar las bestias salvajes de acuerdo con sus necesidades. Por ejemplo, el Jardín de los Ciervos encierra varios rebaños de animales que vagan por él y que no atentan contra la vegetación ni contra la disposición del jardín, sino que podan y recortan las plantas de acuerdo con las órdenes del jardinero; los leones se mantienen en jaulas y el fiero wyrm está preso detrás de una barrera mágica.

Los establos son inmensos y la magia de Camelot ayuda a limpiarlos cada noche (una tarea comparable a la que le encargó Augías a Hércules). Así, éstos son los únicos establos del mundo que no ofenden a las civilizadas narices de la más delicada de las doncellas o habitantes de la ciudad. En el establo central de Arturo, siempre se alimenta con avena a los animales y, a veces, se pueden ver destreros o monturas mágicas montadas por héroes.

Las pajareras de Camelot albergan una increíble variedad de aves de caza. Está presente cada una de las especies conocidas, incluyendo ciertas especies de águilas que únicamente pueden ser controladas por el rey y la reina, además de sus cetreros. Aquí sólo se guardan las aves más sanas, lustrosas y lo bastante inteligentes como para ayudar al más inexperto de los cazadores.

El extenso campo de torneos de Camelot tiene suficiente espacio para que dos equipos de mil caballeros se lancen cómodamente a la carga uno contra el otro, delante de inmensas tribunas con capacidad para dos mil espectadores, además de contar con un campamento tan grande como un pueblo, donde se montan refugios y almacenes de lanzas, sillas de montar y armas de repuesto, así como con un hospital cercano con 250 camas.

Camelot parece aún mayor desde el interior que desde el exterior. Los espacios existentes entre los lugares importantes están atestados de espaciosos aposentos para el millar de criados y trabajadores anónimos que se necesitan para mantener el esplendor. Todo funciona de un modo mágico, más allá de la comprensión de los participantes.

legal respaldada por la sociedad y un sacramento religioso respaldado por la religión.

Una función primordial del matrimonio es conseguir un heredero que obtenga el control sobre las propiedades tanto del padre como de la madre, tal y como lo establece la ley. Por ello, el matrimonio es una institución legal y los hijos nacidos de una pareja casada legalmente son *legítimos*, es decir, se encuentran dentro de la ley, y pueden heredar posesiones sin ningún problema ni discusión. Los niños nacidos fuera del matrimonio son ilegítimos, normalmente llamados bastardos, y se habla de ellos más adelante.

El matrimonio sirve también para aumentar las propiedades que se poseen, puede realizarse para fines políticos y (raramente) sirve también a las necesidades emocionales.

El matrimonio y el amor son asuntos totalmente independientes para la mayoría de parejas medievales. Muchos matrimonios han sido arreglados y algunas mujeres ven a sus novios por primera vez el día de la boda. A veces, se da un matrimonio feliz, que inspira a los bardos a escribir poesía, a los señores rencorosos a mostrar envidia y crueldad y a los amantes a no desfallecer.

La fidelidad conyugal fue un tema de constante discusión en la Edad Media. El deseo del señor de mantener su línea de sangre exigía la fidelidad de su esposa y ésta podía sufrir terribles castigos por tener un amante. Los religiosos, al ser ellos mismos servidores de un celoso Dios Padre, vociferaban constantemente sobre la castidad desde sus púlpitos. Indudablemente, la mayoría de las mujeres siguieron la norma social y permanecieron fieles a su matrimonio sin amor, sólo para que la situación siguiera siendo sencilla y segura.

No se esperaba de los hombres tal fidelidad (o, por lo menos, no se esperaba tanto). La "doble moral", ahora tan denostada, estaba en auge. Podía asesinarse a una mujer por tener un amante, pero se admiraba a los hombres por su capacidad para tener hijos de numerosas mujeres.

La bastardía

Muchos niños nacían fuera del matrimonio. Los nobles parecían especilmente proclives a propagar este vicio. Sus compañeras recibían a veces los nombres de amantes, concubinas, cortesanas o queridas y pertenecían con frecuencia a una clase social significativamente menor que la del noble.

Los hijos de estas relaciones eran ilegítimos o, más vulgarmente, bastardos. Lo más importante no es si uno conoce o no a su padre. A menudo, los hijos sabían muy bien quién

La Alta Orden de la Caballería

En esta parte del capítulo, se presenta el concepto de la caballería tal como la conoce tu personaje. Como caballero que es, tu personaje conoce a fondo toda esta información. Se puede encontrar más información importante acerca de los caballeros en los capítulos titulados "Gloria y ambiciones" y "Deberes de un caballero".

Los orígenes de la caballería

Al principio de los tiempos, todos los hombres eran iguales, pero los pecados originales de Adán y Eva condenaron a toda la humanidad a vivir en el mundo. Nacieron la envidia y la codicia; la fuerza prevalecía sobre la razón. La caballería fue instituida para reprimir a los injustos y defender a los débiles. Un hombre de cada mil (*ex mille electus*), el más fuerte, valeroso y leal, era escogido para que fuese un caballero (*miles*). Se le daba un caballo (la más noble de las bestias), armas y armadura, así como también un escudero que le sirviese y se le situaba por encima de los plebeyos, que tenían que cultivar la tierra y mantener al caballero. Desde entonces, cada caballero ha tenido el deber de instruir a su hijo para que siguiese sus nobles pasos, y de este modo ha perdurado la institución. Los héroes bíblicos eran caballeros: Judas Macabeo y el Rey David, por ejemplo. Los antiguos paganos también eran caballeros: Alejandro y Julio César se cuentan entre ellos.

Cómo convertirse en caballero

La serie de pasos establecidos para aprender las habilidades de la caballería forma parte de la tradición feudal. Excepto en condiciones muy especiales, todo aspirante a caballero debe seguir estos pasos.

Paje

Los pajes son muchachos y muchachas de edades comprendidas entre 10 y 15 años que están aprendiendo los modales de la vida cortesana observando a sus mayores y haciendo las tareas que se les asignan. Después de servir como pajes, la mayoría de las chicas se convierten en doncellas casaderas y en esposas, mientras que los chicos se hacen escuderos.

Escudero

Los chicos pueden hacerse escuderos a los 15 años de edad. Los escuderos son los criados de los caballeros. Mientras sirven a su caballero, estudian la forma de vida de la caballería. Aquéllos que confíen en si mismos, que demuestren tener aptitudes y que tengan las relaciones adecuadas podrán convertirse en caballeros; la mayoría seguirán siendo escuderos.

Caballero

La mayoría de los aspirantes deben esperar hasta los 21 años de edad para ser armados caballeros, después de haber pasado seis años como escuderos. Los hombres armados caballeros a una edad inferior son casos excepcionales pero no inauditos. Lanzarote fue armado caballero a los 18 años. A veces, un joven heredero debe ser armado caballero y ennoblecido apresuradamente al alcanzar su mayoría de edad a los 18 años o incluso a los 15 (lo que es aún menos frecuente).

Grados en la caballería

Todos los caballeros comparten ciertos deberes y características. Sin embargo, no todos los caballeros son iguales, y existen diversos grados de caballeros. La diferencia fundamental entre dichos grados es la fuente de ingresos del caballero.

era su padre, pero, como habían nacido fuera del matrimonio, tenían menos derechos que los hijos legítimos. Lo más importante era que los hijos ilegítimos no tenían derecho a heredar ninguna propiedad de su padre.

Los hijos ilegítimos podían ser adoptados legalmente y así poder heredar, pero sólo si no vivía ningún hijo legítimo. Incluso en ese caso, cualquier otro familiar cercano del difunto padre podía oponerse al derecho de herencia del bastardo.

A menudo, los nobles mantenían a sus concubinas después de dejarlas. A veces, como recompensa, se casaba a las mujeres con uno de los seguidores del noble. Frecuentemente las mujeres recibían propiedades valiosas que más tarde podrían pasar a manos del bastardo. Con frecuencia, el padre mantenía cierta vigilancia sobre sus hijos ilegítimos y usaba su influencia para ayudarles a ascender de posición más allá de la clase de su madre. Esta influencia podía ser pública y notoria. A menudo, los hijos ilegítimos ayudaban a sus hermanos legítimos como seguidores leales y de confianza.

El divorcio

El divorcio es la disolución del lazo sagrado del matrimonio. No es un asunto jurídico, sino religioso. Pero ambos aspectos están tan estrechamente relacionados que nadie en la Edad Media consiguió nunca un divorcio legal sin la aprobación de la Iglesia (al menos hasta Enrique VIII, al final de la Baja Edad Media).

El divorcio sólo se permite por causa de adulterio y *consanguinidad*. Adulterio significaba que la mujer tenía un amante, lo cual nunca fue aplicado a los maridos. La consanguinidad queria decir que la pareja estaba demasiado emparentada de acuerdo con las normas de la Iglesia. Demostrar la consanguinidad era un proceso caro y laborioso, que normalmente sólo estaba al alcance de los reyes o de otros que pudieran permitirse el inmenso coste del proceso pontificio.

La herencia

Unas leyes estrictas gobiernan la herencia. Pueden interpretarse de distintas formas, pero no pueden quebrantarse sin que alguien intervenga. Los que defienden las leyes suelen ser los familiares más cercanos que aspiran a heredar la propiedad, y el señor, que tiene mucho que decir en cómo se realiza la herencia.

Las culturas británicas de *Pendragón* siguen la costumbre de la *primogenitura*. El hijo mayor del padre es el heredero.

Aquí me ocupo sólo de lo que sabe realmente tu personaje. El grado o rango que alcance tu personaje afectará de muchas maneras al desarrollo de la partida. Las reglas que rigen el efecto de la variación de los ingresos se dan en el capítulo "El sistema de juego". Las reglas sobre cómo afecta el mayor prestigio al juego, a consecuencia de cambios en el rango de los caballeros que les hagan cada vez más poderosos y respetados, figuran en el capítulo "Gloria y ambiciones".

Caballero mercenario

Los caballeros que no tienen un señor constituyen la clase más baja entre los caballeros. Se les llama *mercenarios* porque deben buscar su propio sustento trabajando por dinero. Como los caballeros son combatientes, por lo general se ganan la vida buscando un empleo como soldados mercenarios y se diferencian de la caballería mercenaria normal (los sargentos) únicamente en que han pronunciado el juramento como caballeros ante un señor feudal.

Caballero mantenido

Los caballeros cuyos ingresos provienen directamente de su señor, ya sea mediante un mantenimiento directo o mediante pagos de dinero, reciben el nombre de caballeros mantenidos. El término inglés para este tipo de caballero, "bachelor", proviene del francés *bas chevalier*, o sea "caballero bajo" y ha adquirido con el tiempo el significado de "soltero", pues los caballeros mantenidos, por lo general, no eran suficientemente ricos como para mantener a una mujer.

Los caballeros mantenidos también reciben el nombre de caballeros cortesanos porque vivían en la corte de su señor, no en su propia tierra. Formaban su guardia personal y su ejército permanente y viajaban adonde su señor quisiera llevarlos. Su lealtad era vital para el éxito de su señor, y quizás hasta para su supervivencia, por lo que eran tratados con grandes honores.

Un caballero mantenido puede llevar una *banderola* (una pequeña bandera) en la punta de su lanza para distinguir su rango del de los plebeyos, que no llevan ninguna enseña.

Caballero vasallo

Los caballeros que poseen su propia tierra son caballeros vasallos. Son importantes propietarios de tierras y pueden equiparse para la guerra por sí mismos. Los caballeros vasallos suelen vivir en su propia casa, pero están obligados a cumplir cada año 40 días en la guerra, además de otros 20 días más si su señor lo exige (tal es la costumbre). También deben cumplir tres meses en la guarnición del castillo y deben presentarse en la corte para ofrecer consejo siempre que su señor lo exija.

Un caballero vasallo puede llevar un pendón en la punta de su lanza.

Caballero señor

A veces, un caballero es señor de otros caballeros, y por ello recibe el nombre de caballero señor. Los caballeros señores son los nobles de rango más elevado, los amos de la región. En este libro, cuando me refiera a un "señor", estoy hablando de cualquier caballero que haya conseguido que otros caballeros le apoyen.

El grado más bajo que puede tener un caballero señor es el de caballero abanderado, mientras que el más alto es el del alto rey.

Costumbres de la caballería

El Rey Arturo: la fuente de la caballerosidad

El Rey Arturo ha dado nueva vida a la orden de la caballería recordando a todos sus antiguos orígenes y su sagrada obligación social. Ha recordado a todos que el Rey es el origen de la caballería y la ha tomado sobre sí para ofrecer el ejemplo más notable de lo que un caballero puede y debe ser.

El Rey Arturo ha descubierto cómo hacer que cualquier caballero que lo desee tome parte en esta renovada forma de la caballerosidad, instituyendo la orden de los Acompañantes del Rey Arturo. La pertenencia a Los Acompañantes es voluntaria. Un caballero debe viajar adonde el Rey Arturo celebre su fiesta

Por norma, el hijo mayor se lo lleva todo. Si el padre es rico, los hijos menores podrían obtener algo, aunque ya pueden dar las gracias con que los armen caballeros y reciban armaduras. Si un señor es muy rico, lo más probable es que le entregue a los hijos menores pequeñas partes de las propiedades de su esposa, pero dejando intacto su propio patrimonio.

Los franceses merovingios reparten sus propiedades entre todos sus hijos; el resultado de esta costumbre se ve en el estado empobrecido y anárquico de ese reino. Los britanos no han dejado escapar esa lección.

El hijo mayor también hereda el escudo de armas de su padre. De este modo, sus armas son exactamente iguales que las de su padre, pero con una pequeña señal, denominada *diferencia*, que las distingue mientras el padre y el hijo vivan. La tradición ha determinado que esta *diferencia* sea una franja horizontal con salientes hacia abajo, y es la que se usa en *Pendragón* para los hijos mayores. Aunque existe una tradición de otras diferencias para los hijos menores, éstos tienen la posibilidad de elegir sus propios escudos de armas.

Si no hay hijos, la hija mayor suele heredar la tierra, aunque puede ocurrir que la viuda se quede con la misma. Sin embargo, existe una razonable posibilidad de que, en vez de eso, otro varón familiar cercano reciba las tierras. Los candidatos más probables son el hermano del difunto señor o su hijo bastardo o el padre, si vive. En todos los casos, el señor de las tierras tiene voz sobre quién debe quedarse con las propiedades en disputa. Si una mujer, ya sea hija, viuda o madre retiene los derechos de propiedad, el señor siempre tendrá la última palabra respecto a con quién debe casarse.

Los testamentos pueden especificar a quién quiere legar sus bienes un poseedor de tierras fallecido. Tu hoja de personaje tiene un recuadro en el que anotar el nombre de tu heredero; utilízalo. El director de juego no está obligado a aceptar ningún testamento no escrito.

A excepción de la guerra, los litigios son la actividad favorita de un señor. Pocos de nosotros deseamos enzarzarnos en constantes disputas legales. Si éstas aparecen, deben solventarse mediante el juicio de armas o someterse al juicio de un noble de mayor rango y que sea señor de ambas partes, o quizá al juicio del propio Rey Arturo Pendragón.

anual de Pentecostés y participar en un juramento colectivo de apoyo a los Compañeros, jurando lealtad como caballeros al Rey Arturo. Como la lealtad es la virtud principal de un caballero, esta lealtad es más potente que la que tienen los caballeros hacia sus señores.

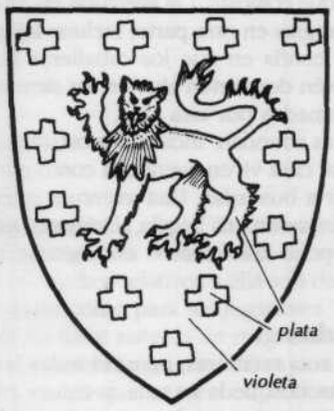
Cualquiera que haya pronunciado el juramento de los Acompañantes puede afirmar sin reservas que es un "caballero del Rey Arturo".

El escudo de armas

Cada caballero tiene su propio escudo de armas. Dicho escudo es un diseño que normalmente se lleva sobre un escudo o sobre la sobretúnica, pero que puede utilizarse para distinguir cualquier objeto personal que pertenezca al propietario. Sólo el hombre, su esposa y su heraldo (que debe llevar una tunica especial que recibe el nombre de tabardo) pueden portar las armas de un caballero. Su hijo mayor lleva las armas, pero con una diferencia en el escudo que se elimina después de que herede el título y los demás derechos de su padre fallecido.

La heráldica, el arte y la ciencia del estudio de los escudos de armas, se explica en muchos libros, pero en *Pendragón* sólo se alude brevemente a ella.

Lamorak de Gales



El escudo de paz

Todos los caballeros tienen un escudo normal con su escudo de armas pintado de forma bien visible sobre él. Ultimamente, muchos caballeros han adoptado la última costumbre procedente de Camelot que consiste en tener también un escudo de paz.

El escudo de paz es distinto del escudo de armas del caballero, pues muestra algún otro símbolo personal por el que desea ser reconocido. Esta costumbre se está haciendo popular en los torneos, en los que el escudo es a menudo una forma cuadrada, denominada *tarja*, con el símbolo pintado sobre ella.

De acuerdo con la última moda, el escudo de paz debe usarse en torneos en los que se usen armas embotadas. También lo lleva el joven Sir Lanzarote, el que fija las modas, cuando marcha en sus numerosas aventuras estos días.

Las insignias

Un escudo de armas es personal. Los miembros de una familia comparten escudos de armas parecidos que denotan su relación. Pero a veces se necesita otro símbolo para mostrar las relaciones no familiares entre individuos; para esto se usan las insignias.

Los caballeros usan insignias para señalar a los miembros de su corte. Así, todos los que vivan en la residencia del señor, plebeyos incluidos, pueden llevar una insignia sobre sus ropas. Un señor con varios señoríos puede tener distintas insignias para cada uno de ellos.

Los caballeros pueden usar insignias para mostrar su pertenencia a un grupo. El fajín verde que llevan los caballeros de la Tabla Redonda es una insignia. También lo era la *planta genet*, o retama, que llevaban los soldados de Anjou y dieron su nombre a una dinastía de reyes ingleses; o las rosas rojas y blancas que llevaban las familias enfrentadas en la Guerra de las Rosas.

Los votos

Un voto es una promesa de cuyo cumplimiento es testigo Dios. Un voto es la forma más sagrada de una promesa, y no puede incumplirse sin sufrir las más graves consecuencias. Para los cristianos, mentir a Dios es una de las consecuencias del incumplimiento de votos, con su subsiguiente amenaza de condenación eterna en el Infierno. Quizás igual de importantes

Costumbres de los caballeros

Tú eres la ley

Los caballeros son policía, juez y jurado en todos los casos de Baja Justicia en sus propios dominios (ver más adelante los tres tipos de justicia). Si un personaje posee tierras, es responsable de mantener la justicia en ellas. Del mismo modo, en las tierras de su señor, los caballeros deben actuar en nombre de su señor, ya sea administrando justicia en ese mismo momento y lugar o llevando al malhechor a la corte del señor.

Los caballeros que infringen la ley pueden ser juzgados en las cortes de la parte ofendida. Si están en sus propios dominios, entonces será su propio señor quien les juzgue. La única excepción a esto se da cuando un caballero quebranta una norma de su señor, en cuyo caso los demás caballeros de la corte pronuncian su juicio.

Puede apelarse a una corte, pero eso depende de que la corte del señor superior se avenga siquiera a escuchar la petición.

Los caballeros acusados de un delito pueden exigir en cualquier momento un juicio de armas en lugar de la justicia normal de la corte.

El juicio de armas

En todo asunto judicial, cualquier caballero puede escoger el juicio de armas en lugar de la justicia normal de la corte. En este juicio, todos saben que Dios favorecerá a la parte que tenga la razón; la fuerza apoyará a la razón.

Un señor puede elegir a un caballero para que combata en su nombre (esto es obligatorio para las mujeres). El combate puede ser por amor a la lucha (el primer combatiente que resulte derribado o herido pierde el combate), por conquista (el caballero que se rinda pierde) o a muerte. La decisión tomada por el dios de las batallas es definitiva e inapelable.

La justicia

Existen tres tipos de justicia.

La Baja Justicia está al alcance de cualquier noble de una región, incluyendo a los caballeros. Pueden juzgar cualquier caso que sea menos grave que el asesinato, la violación u otros crímenes capitales. Los caballeros pueden administrar justicia a los plebeyos, lo cual incluye el encarcelamiento

eran las consecuencias sociales, más palpables a corto plazo.

Toda la gente normal rehúye a los perjuros. El juramento de un hombre es una de las pocas posesiones que le quedan después de que le hayan quitado todos los bienes materiales. También mide su alma y su personalidad: un perjuro tiene un alma marchita y minúscula, no es de confianza y pierde los derechos que tuviera como miembro de la sociedad. Como toda la sociedad está basada en las promesas y en mantener la palabra, cualquiera que incumpla este deber deja de apoyar a la sociedad y, por tanto, no puede formar parte de ella.

Los juramentos pueden tomarse literal o figuradamente. La mayoría de los plebeyos desean que se cumpla el espíritu, pero los eruditos permiten a veces que sólo se cumpla la letra. Tales malentendidos son motivo de grandes fricciones entre las clases.

En términos de juego, los votos se controlan usando la pasión del Honor. Para más información, ver el capítulo "Ideales y pasiones".

Combate por amor o por conquista

Los caballeros pueden decidir entrar en combate por amor o por conquista. Los dos caballeros deben estar de acuerdo en los términos o, si no, el combate será por conquista.

"Por amor" quiere decir que los caballeros combatirán por amor a la lucha, no para obtener una ganancia personal. Por ello, cuando haya una justa amistosa, el ganador recibirá la Gloria por ganar, pero nada más. Se espera que los miembros de la Tabla Redonda siempre justen y combatan entre sí por amor. Para obtener más información sobre la Gloria, ver el capítulo "Gloria y Ambiciones".

El combate "por conquista" es algo más serio. Este combate es hostil y comparable a un acto de guerra. Esto no quiere decir que siempre tenga que terminar con la muerte de uno de los contendientes, pero es posible que así sea. El perdedor en la contienda no siempre es retenido para cobrar rescate, pero puede serlo. Otra posibilidad más popular es que el ganador se apropie del caballo, armas y armadura del perdedor como recompensa y permita que el hombre se marche.

Algunos caballeros viles combaten por conquista, pero no aceptan rescates, prefiriendo encerrar a sus prisioneros en vergonzosa prisión. Entre estos malvados se encuentran el difunto Sir Carados de la Torre Dolorosa, su hermano Sir Turquin y otros.

Ir en busca de aventuras

Una actividad importantísima de todos los caballeros famosos es ir en busca de aventuras. Es la actividad que distingue a los caballeros famosos de los caballeros corrientes que se quedan en casa y adquieren Gloria de forma pasiva (fuera del juego).

Ir de aventuras es una actividad reconocida por la corte artúrica como un deber caballeresco legítimo. Bajo el reinado del Rey Arturo, los caballeros tienen el deber de buscar aventuras, lo cual es tan importante como el formar parte de la guarnición de una fortaleza o prestar servicio activo en el campo de batalla duante cuarenta días.

La mayoría de los caballeros no aceptan tal trabajo. Para ellos, las actividades cotidianas de vigilancia, torneos y batallas son suficientes para satisfacer su sentido de aventura. Otros caballeros, como los caballeros de los jugadores, buscan más y emprenden misiones.

La mayoría de los señores de Logres están a favor del nuevo deporte de la aventura y tienen mucho gusto en complacer a aquéllos entre sus caballeros que quieran practicarlo. La reciente paz ha dejado los castillos llenos de combatientes alborotadores sin nada por lo que combatir. Las aventuras envían a los caballeros a gastar sus energías en otra parte, incluso lejos de Logres. Sin duda, el señor confía en que los caballeros que se vayan de aventuras también despierten algo en los demás caballeros, los menos entusiasmados por esta idea.

Las aventuras abundan. Incluso los caballeros normales que se quedan en su casa viven aventuras como parte de su rutina, sin tener que ir a buscarlas. Una aventura puede ser acudir a un torneo, participar en una batalla, iniciar una relación amorosa, visitar lugares poco corrientes o encontrarse con seres fuera de lo normal.

Las búsquedas

Las búsquedas son aventuras, pero no todas las aventuras son búsquedas. Una búsqueda es una aventura prolongada, que debe contener varios elementos para poder calificarse como tal: ir a un lugar desconocido, encontrarse con algo misterioso o

y la amputación de manos, orejas y otras partes del cuerpo de los plebeyos. No pueden juzgar crímenes capitales, pronunciar una sentencia de muerte ni juzgar a otros nobles o miembros del clero (los cuales tienen sus propios sistemas de justicia).

La Alta Justicia está reservada a los nobles de más alto rango, normalmente sólo a los reyes. Toman decisiones sobre cualquier acción que pueda castigarse con la pena de muerte. Entre estos delitos están la traición, la violación, el asesinato y el robo de los bienes del señor.

La Justicia de Arturo, también llamada la Justicia del Rey, es un sistema humanitario de reglas instaurado por el Rey Arturo para pacificar sus tierras y para mantener a los campesinos felices y sanos. Los ideales de la Tabla Redonda se extienden no sólo a la nobleza, sino a toda la humanidad. De este modo, no se puede asesinar a un campesino por haber insultado a un caballero que ha pisoteado su sembrado y raptado a su hija, si el lugar está protegido por la Justicia del Rey. Así, según los audaces seguidores de Arturo conquistan la isla, el reino de la paz va creciendo, y todos gozan de una justicia justa (aunque no exactamente igualitaria).

Prisioneros nobles

A menudo, los caballeros son capturados y mantenidos bajo arresto; dicho arresto puede ser de diversos grados. Con frecuencia, se les encierra vergonzosamente en oscuras mazmorras, sucios y desnutridos. A veces se les mantiene de acuerdo con su rango, compartiendo la mesa de su captor, sin que intenten fugarse, ya que han dado su palabra al rendirse.

Sorprendentemente, ni siquiera los peores enemigos matan a sus adversarios. Los odiados asesinos languidecen en prisión en vez de ser ahorcados o ejecutados de otra manera. En ocasiones, los caballeros de los jugadores pueden pasarse años en prisión de este modo y el director de juego debe saber la razón.

La explicación se basa en el hecho de que la mayoría de los caballeros y señores no gozan del derecho de elegir sobre la vida y la muerte de sus prisioneros. Esto es algo determinado por la división de la Justicia en Alta y Baja, como ya se mencionó. La mayoría de los señores sólo tienen derecho a la Justicia Baja, que les permite ejercer la mayoría de las leyes excepto las relativas a crímenes capitales. Cualquier crimen que se castigue con la muerte del reo forma parte

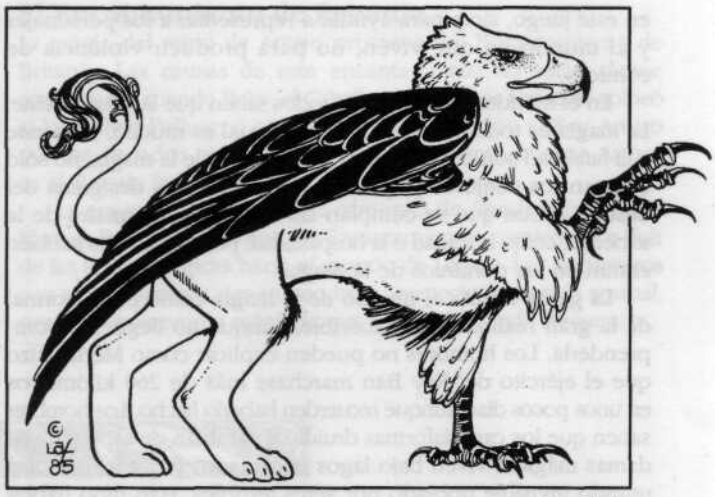
extraño, enfrentarse a peligros fuera de lo normal y (siempre) enfrentarse a la muerte.

Las búsquedas deben, por definición, tener lugar en tierras extrañas, en las que la Alta Aventura y las oportunidades aguardan para poner a prueba los elevados ideales existentes en el corazón de la civilización.

De este modo, los caballeros deben solicitar a su señor un permiso para dejar sus obligaciones normales para ir de aventuras y emprender una búsqueda. Un caballero no sólo se representa a sí mismo, sino que representa también a su señor en todo momento, por lo que éste tratará de enviar sólo a personas a las que no tenga luego que sacar de apuros o que no vayan a ser motivo de vergüenza o deshonor para él.

A menudo se impone un límite temporal al periodo de ausencia para cumplir alguna búsqueda. El proverbial "año y un día" es un buen periodo para caballeros principiantes. Al final de ese tiempo, el caballero debe regresar a la corte e informar de los resultados de sus actividades. Más tarde, el límite de tiempo puede ser mayor, indefinido o variable según la tarea concreta. Observa que esta secuencia es la misma que la que se da con los caballeros de la Tabla Redonda en la corte de Arturo.

Las búsquedas son la excusa para que los caballeros jugadores vaguen por los caminos y sendas de Britania, así como la actividad



Un Grifo

que distingue a un caballero artúrico de un caballero corriente.

Por ello, mientras que la caballería es el corazón de *Pendragón*, las búsquedas son su alma.

La magia

En *Pendragón* existe la magia. Es un factor de gran misterio, incertidumbre y peligro. Es desconocido en todos sus aspectos y, en el juego, los hechos relativos a ella son desconocidos tanto para los personajes como para los jugadores.

Pendragón no tiene sistema de magia. Toda la magia está en manos del director de juego y se utiliza para imitar los efectos mágicos tradicionales que se ven en la literatura artúrica, y no para hacer conjuros absurdos, con estallidos y fogonazos, como si estuviéramos en un tebeo. A los personajes les es imposible ser magos significativos. Esto no quiere decir que la magia de Britania no sea poderosa. Es extremadamente potente, en parte debido al propio misterio en el que está envuelta. La magia de *Pendragón* es también peligrosa, poque es misteriosa y sutil. Sin embargo, tu personaje sabe que la magia tiene más probabilidades de volverle loco o de hacerle envejecer un siglo en un día que de tostarle con una bola de fuego. La magia,

de la Alta Justicia, que sólo el rey puede ejercer. Ejecutar a un criminal sería algo fuera de lo común e ilegal, que atraería la atención y la ira del señor de una forma lo bastante significativa como para que el caballero pudiera perder su posición por incumplimiento del deber. Recuerda, la mayoría de los caballeros actúan conforme a la ley en su propio reino y han jurado cumplir la justicia del rey. Por ello, en vez de matar a sus enemigos, el caballero sencillamente arroja al delincuente a prisión, algo que está dentro de los derechos de su cargo.

Castigos

Los caballeros pueden sufrir castigos por desobedecer las leyes de su señor o las costumbres de la tierra. El castigo suele consistir en una multa. Una pena más severa es la del destierro, durante el cual el caballero debe marcharse de todas las posesiones de su señor y no volver a ellas durante el periodo de destierro, que por lo general es de un año y un día por el primero de estos delitos. El caballero desterrado se considera enemigo del señor, hasta el punto de que se le puede matar sin que su familia exija justa venganza. Durante su ausencia, el señor controla todas las tierras y obtiene todos los ingresos y beneficios derivados de ella. Los delitos más graves pueden castigarse declarando proscrito al culpable; esta medida es un destierro permanente y suele venir acompañado de la enajenación de todas las tierras y títulos que pasan de la familia del caballero al señor. Por último, la degradación es el castigo definitivo, ya que el caballero queda despojado de su título y del derecho a su rango. La ceremonia es una humillación pública y es permanente, de tal modo que ningún otro señor puede volver a armar caballero a un caballero degradado.

en este juego, sirve para ayudar a representar a los personajes y al mundo en que viven, no para producir violencia de cómic.

En el mundo de *Pendragón* todos saben que la magia existe. La magia es todo lo desconocido, lo cual es mucho. La suerte y la fatalidad son componentes importantes de la magia, no sólo cuentan los conjuros y quienes los lanzan. Los designios del destino hacen que se cumplan las leyes fundamentales de la sociedad, como la lealtad o la hospitalidad, por lo que éstas también entran en los dominios de la magia.

La gente acepta el mundo de la magia como parte normal de la gran realidad incognoscible, aunque no lleguen a comprenderla. Los hombres no pueden explicar cómo Merlín hizo que el ejército del Rey Ban marchase más de 260 kilómetros en unos pocos días, aunque recuerden haberlo hecho. Los hombres saben que los cambiaformas druídicos cambian de aspecto, que damas mágicas viven bajo lagos encantados y que existe otro mundo invisible poblado por seres terribles. Han oído hablar de objetos mágicos como la espada Excalibur y el Santo Grial (y quizás hasta los hayan visto). Pero los hombres no confían en comprender nada de esto y, de hecho, desconfían enormemente de ello.

Los magos no son de confianza. Todos tienen varios motivos para pensar así, aunque dichos motivos varían dependiendo del punto de vista del observador. Algunos desconfían de ellos porque pueden alterar la realidad o porque hablan con los muertos o porque pueden saber cómo va a ser el tiempo y cambiarlo si no les gusta. Hay otra gente a la que no le gustan los magos porque creen que todos los poderes ocultos provienen del Diablo. A otros no les gusta nadie extraño; los magos tienen acceso a lo incognoscible y no se puede confiar en lo que no se conoce.

Se reconocen diferentes tipos de magia: magia druida, milagros cristianos, la antigua magia pagana del lugar, la magia de guerra sajona, la nigromancia. Los tipos principales son la druida y la cristiana. La diferencia principal entre la magia cristiana y las demás es que la magia cristiana es sutil y potente, mientras que la magia druida es inmediata y espectacular.

La magia druida surge de dominar el poder del *hechizo*, que es la capacidad de crear una realidad transitoria. Sus efectos son evidentes, materiales, individuales y por lo general espectaculares. Entre dichos efectos están los fuegos de artificio, los castillos en el aire, grandes nubes de densa niebla, reinos ocultos bajo lagos, guerreros silenciosos sacados de sus tumbas y curaciones con el uso de pociones, ungüentos y amuletos.

A su vez, la magia cristiana es sutil, milagrosa y de efectos a largo plazo. A menudo los efectos son permanentes y no temporales. Una vez que se bendiga una fuente, puede durar generaciones. El conocimiento y la sabiduría son dos de las aplicaciones más conocidas de la magia cristiana. Las curaciones mágicas se realizan mediante la imposición de manos, sin usar componentes físicos.

Las maldiciones, bendiciones y curaciones son normales en ambos tipos de magia. Se reconoce la existencia de espíritus que pueden ser invocados, expulsados o exorcizados.

La magia Antigua Pagana es la magia que forma parte de la tierra que precede a toda la humanidad. Puede percibirse en las piedras, en la tierra y las mareas y en las fugaces visiones de las mentes de los dioses que pueden conseguirse en las noches santas a la luz de la luna. Es el poder del Bosque, del páramo o del río, siempre cambiante y que existirá con la humanidad o sin ella.

La nigromancia es el arte de hablar con los muertos y adquirir de ellos poderes mágicos. Todo el mundo sabe que las personas poseen espíritus que sobreviven a su muerte física, pero existen diversas teorías sobre adónde van los espíritus y, por ello, la gente contempla esta práctica de forma diferente.

La magia sajona hace que quienes la usen se vuelvan locos en la batalla. Se consigue por una bendición de Wotan, su dios de la guerra. Pero pocos sajones de Britania siguen adorando a Wotan.

La magia demoniaca, el tipo menos importante, confiere magia que se consigue haciendo tratos con las archimalvadas fuerzas de Satán, el dios cristiano del mal.

No todo el mundo cree en estas fuerzas (por ejemplo, entre los cristianos del siglo VI, la creencia en Satán no era universal). Algunas o la totalidad de estas fuerzas pueden ser totalmente falsas. Parte de la aventura consiste en averiguar qué idea ha adoptado el director de juego para usar la magia en su campaña.

La magia nunca debería dominar el juego. El director de juego puede hacer tomar a la magia cualquier forma que desee, con

La Iglesia

El cristianismo llegó a Britania con José de Arimatea, el amigo de Jesús que prestó su tumba para sepultar en ella al Salvador. José llegó a la parte occidental de Britania algunos años antes de que los primeros romanos invadiesen la parte oriental de la isla. Muchos druidas se convirtieron a la nueva fe e iniciaron la secta Culdee. Mucho más tarde, el Rey Lucio pidió a Roma el envío de algunos misioneros para que instruyesen a su pueblo. Cuando llegaron, descubrieron que ya existía una floreciente comunidad cristiana céltica. Siglos más tarde, el cristianismo se convirtió en la religión del estado romano y sigue siendo la religión principal en toda la antigua colonia romana. Hace un par de años, las creencias locales en Britania, denominadas pelagianismo, fueron condenadas como herejía por el Papa de Roma, jefe de la Iglesia. A pesar de eso, tales creencias siguen existiendo como semipelagianismo, aunque condenadas desde Roma.

El cristianismo, a pesar de estas pequeñas dificultades, unifica a toda la humanidad occidental. De hecho, es uno de los dos factores que unen a todos los pueblos europeos (el otro es el sistema feudal). Una persona puede viajar desde Irlanda, al oeste, hasta Italia, al este, y desde Alemania, al norte, a España, en el sur, y en cada lugar en el que se detenga encontrará las mismas ceremonias, las mismas festividades y la misma moralidad administrada y controlada por religiosos.

El cristianismo cree en un único Dios que creó el mundo y todo lo que hay en él. Adán y Eva fueron los primeros seres humanos, que al pecar hicieron que todo el mundo se corrompiera, que la muerte se abatiese sobre la humanidad y que el mal fuese más poderoso que el bien.

En tiempo de los romanos, Dios se encarnó como un ser humano y, después de una corta vida sobre la tierra, permitió que le matasen torturándole y clavándole a una cruz. Fue sepultado, pero a los tres días resucitó de entre los muertos y ascendió al Cielo.

Hizo esto para redimir los males que cometieron Adán y Eva y para devolver la santidad al mundo. Este sacrificio de Dios permitió que los humanos obtuvieran la salvación eterna y, después de la muerte, unirse a Dios en el Cielo.

Los santos también son importantes en la religión. Son personas extraordinariamente pías que, tras su muerte, son

tal de que sea sutil. Establece un ambiente con la magia: haz que los palacios refuljan con una cálida luz interna, sirve exóticos y embriagadores vinos de Catay, señala los senderos a través del bosque con piedras brillantes.

La magia es un elemento argumental esencial para los directores de juego. Un acontecimiento mágico o una maldición pueden constituir la base de una aventura. Puede usarse la magia para salvar a los malvados o a los caballeros de los jugadores. Pero la trama nunca debería depender de que un mago haga o no haga algo mágico; esto sería un ejemplo de un director de juego trabajando contra sí mismo, lo que sólo tiene lugar a expensas de los jugadores.

El Encantamiento de Britania

La magia del reino de Arturo proviene del Encantamiento de Britania. Las causas de este encantamiento no están claras; comenzaron cuando Balin, el Caballero de las Dos Espadas, golpeó al buen Rey Pellam; o como justo castigo divino al Rey Arturo por los pecados que cometió; o sencillamente porque Arturo es el Rey de la Aventura.

La era en la que se sitúa la campaña de *Pendragón* en este libro es la época en la que los Encantamientos comienzan a fluir de las tierras mágicas hacia el mundo de Logres. Los encuentros con seres humanos siguen siendo el acontecimiento más normal, pero los encuentros mágicos van haciéndose más frecuentes.

recompensadas por haber dedicado toda su vida a la Iglesia. Tienen el poder de interceder por los que lo adoran ante Dios. Hay muchos santos importantes en la era artúrica; uno de los principales en Britania es Santa María, la Madre de Dios.

Desde un punto de vista filosófico, el cristianismo se centra en el aspecto trascendente de Dios, con exclusión de lo inmanente. Su promesa de la salvación eterna de cada individuo está íntimamente relacionada con el contacto y entendimiento que tenga esa persona con la realidad trascendente, la cual sólo se puede alcanzar imitando las virtudes de Cristo.

Las festividades de la religión cristiana conmemoran las partes importantes de la vida de Jesús. La Navidad, que se celebra en el solsticio de invierno, conmemora el día de Su nacimiento y es un día de celebración gozosa, simbolizada por el intercambio de regalos. La estación de la primavera tiene la mayor cantidad de días de fiesta, empezando por el Viernes Santo, que conmemora el día en que El murió sacrificado en la cruz para la redención de la Humanidad. Le sigue la Pascua, tres días después del Viernes Santo y es la festividad más importante por ser el aniversario del día en que demostró Su divinidad resucitando de entre los muertos. Pentecostés, que se celebra el séptimo domingo después de Pascua, conmemora el momento en que los seguidores de Jesús recibieron el don del conocimiento de las lenguas extranjeras para facilitar su misión de difundir la Palabra de la milagrosa vida, muerte y renacimiento de Dios. Además, los santos tienen sus propias festividades, tan numerosas que cada día está dedicado a uno u otro de ellos.

La misa es el nombre del tipo más frecuente de ceremonia formal de culto. Los sacramentos de la Iglesia son los rituales más sagrados que tiene la religión cristiana. Son: el bautismo, que se imparte al entrar en la religión; la eucaristía, el acto básico de participación con Dios, alrededor del cual se centra la Misa; la confirmación, que inicia a los miembros de la Iglesia como Soldados de Cristo; el matrimonio, que bendice el enlace conyugal; la orden sacerdotal, por la que se convierte a un hombre en sacerdote; y la extremaunción, que se da a la hora de la muerte para facilitar el viaje de una persona al Cielo.

Generación de personajes

Para poder jugar, debes tener un personaje. En este capítulo, creas tu primer personaje, un experimentado escudero de Salisbury que está listo para ser armado caballero.

Las personas imaginarias usadas para jugar en las partidas de *Pendragón* reciben el nombre de personajes. Los personajes controlados por los jugadores reciben el nombre de personajes jugadores. Los personajes utilizados por el director de juego reciben el nombre de personajes del director de juego o personajes no jugadores. A excepción de los personajes jugadores, el director de juego controla a todo el mundo, desde el Alto Rey Arturo Pendragón al cuidador de gansos, retrasado mental.

La hoja de personaje

Los jugadores utilizan las hojas de personaje, de dos caras, para anotar toda la información oportuna para la representación de su persona imaginaria en *Pendragón*. Esta información incluye datos como las cualidades físicas del personaje, su aspecto, datos familiares, personalidad, equipo e historia personal. Cada personaje necesita una hoja de personaje para él solo. Una vez completada la generación de un personaje jugador, la hoja de personaje es el único papel necesario para jugar.

Si tu personaje muere durante la partida, entrega al director de juego su hoja de personaje. Los directores de juego deberían guardar estas hojas en un "cementerio" para consultarlas más adelante y obtener personajes del director de juego de forma instantánea, cambiando su nombre y su origen. Hay que rellenar la hoja de personaje a lápiz, ya que la información que contiene irá cambiando a lo largo de la partida.

Cómo crear un personaje

Puedes crear tu primer personaje de *Pendragón* al mismo tiempo que aprendes el contenido de la hoja de personaje. Cuando hayas terminado y te hayas leído el capítulo "Lo que sabe tu personaje", tu personaje estará a punto para convertirse en un caballero. Entonces, todo lo que tendrás que hacer es jugar.

Existen dos métodos para crear un personaje jugador: el personaje pregenerado y el personaje diseñado por el propio jugador. Te recomiendo que crees un personaje diseñado, si es posible. Este capítulo es tu guía.

Los personajes pregenerados

Los personajes pregenerados que hay más adelante tienen todos sus valores completamente especificados. Para crear un personaje, lo único que tienes que hacer es copiar la información del caballero pregenerado que prefieras en una hoja de personaje en blanco y darle un nombre.

Los caballeros pregenerados tienen definidas todas sus características, excepto el nombre, y se han concebido para que representen tipos corrientes. Todos ellos proceden del condado de Salisbury, donde han pasado toda su vida. Aunque estps personajes son muy corrientes y bastante insulsos, varias partidas desvelarán una personalidad individual (para ver más información sobre la personalidad, consultar más adelante el capítulo "Ideales y Pasiones").

Observa que las hojas de los caballeros pregenerados no tienen dorso.

El personaje diseñado

Con este método, creas tu personaje tal y como quieres que sea. Los jugadores escogen las cualidades y atributos del personaje que deseen. Esto te garantiza que no tendrás que jugar con un personaje que desprecies.

Se dan límites dentro de los cuales deberás crear tu personaje. Además se dan varias ideas orientativas para hacer notar a los principiantes los puntos importantes.

Otros métodos

En el segundo libro de *Pendragón*, *Caballeros aventureros*, se dan otros métodos de creación de personajes, más complejos y variables.

Redondeo de decimales

Al realizar cálculos en *Pendragón*, redondea hacia arriba los decimales iguales o mayores que 0.5 y hacia abajo los decimales menores. Por ejemplo, un personaje con un valor de Daño de 4.43 tendría un 4 y un personaje con un valor de Daño de 4.5 tendría un 5.

Tu primer personaje

Sigue estos pasos para crear tu primer personaje. Este procedimiento crea personajes que entran en la corriente principal de la sociedad artúrica. Todos los personajes generados mediante este procedimiento provendrán de Salisbury, una importante región leal al Rey Arturo. Todos hablarán la misma lengua, vivirán según la misma cultura y habrán sido educados como cristianos. Serán escuderos experimentados, listos para convertirse en caballeros.

Muchos de los personajes con los que te encontrarás durante el juego no pertenecen a esta corriente. Pueden ser de diferente género, nacionalidad, clase social o religión y pueden pertenecer a alguna organización esotérica como la orden de los Templarios.

En cuanto hayas adquirido experiencia con tu primer personaje, puedes crear tu propio tipo de personaje, con la aprobación del director de juego. *Caballeros aventureros* ofrecerá una generación de personajes avanzados, ¡incluyendo hasta mujeres *caballeras*!

Procedimiento

Deben tenerse en cuenta varios pasos al crear un personaje. Los siete primeros pasos son esenciales para jugar a *Pendragón*. El paso Ocho, el dorso de la hoja de personaje, no es tan importante pero sí muy recomendable. Los pasos son:

1. Determinar datos personales
2. Asignar Rasgos de la personalidad y Pasiones
3. Asignar características primarias y secundarias
4. Determinar habilidades iniciales y habilidades de combate
5. Determinar la experiencia previa
6. Rango de caballería
7. Determinar otros datos
8. El dorso de la hoja de personaje

Nota: justo debajo del nombre *Pendragón*, encima de "Datos personales" hay un espacio con el encabezamiento "Jugador". Aquí hay que anotar el nombre del jugador antes de empezar a jugar. Esto servirá para que la hoja de personaje pueda volver a su jugador si se pierde.

1. Datos personales

Esta información contiene datos tales como el nombre del personaje, su lugar de nacimiento, su cultura, la edad, fecha de nacimiento y demás.

Nombre

Escribe el nombre de tu personaje. He aquí algunos ejemplos de nombres que puedes usar, tomados de personajes poco conocidos de *La muerte de Arturo*:

Adtherp, Alein, Aliduke, Annecians, Archade, Arnold, Arrouse, Bandelaine, Bellangere, Bellias, Berel, Bersules, Bliant, Breunis, Briant, Caulas, Chestelaine, Clegis, Cleremond, Dalan, Dinaunt, Driant, Ebel, Edward, Elias, Eliot, Emerause, Flannedrius, Florence, Floridas, Galardorn, Garnish, Gerin, Gauter, Gherard, Gilbert, Gilmere, Goneries, Gracian, Gumret, Guy, Gwinas, Harsouse, Harvis, Hebes, Hemison, Herawd, Haringdale, Herlews, Hermel, Hermind, Hervis, Hewgon, Idres, Jordans, Lardans, Leomie, Manasan, Maurel, Melion, Miles, Morganor, Morians, Moris, Nanowne, Nerovens, Pedivere, Pellandres, Pellogres, Perin, Phelot, Pillounes, Plaine, Plenorias, Sauseise, Selided, Delivant, Semond.

Lugar de nacimiento, cultura, religión

Todos los personajes iniciales son de Salisbury, se educaron en una cultura céltica y son cristianos.

Nombre del padre

Una campaña adquiere un tono adecuado cuando los personajes tienen nombres adecuados. Es imposible impedir que algunas personas usen en una campaña nombres ridículos como Exxon, Frodo o Conan, pero sí es posible prevenir la mayor parte de estas bobadas usando únicamente los nombres que se puedan encontrar en la literatura popular o histórica.

Los personajes deben tener sólo un nombre; no se usan apellidos. En vez de eso, el nombre se ve modificado por la adición de un título: un rasgo físico característico, una descripción del origen como "de tal-sitio" o una relación familiar como "hijo de Fulano y Mengana". Los títulos como "el Temerario" también son importantes y el personaje puede asignarse uno de estos títulos a sí mismo o bien puede ganarlo a lo largo del juego. Muchos nombres malorianos se dan en francés y, si usas un título francés, resuena por su autenticidad. Ver más adelante más información sobre los títulos.

Examina la lista de nombres o selecciona un nombre que te suene bien. Si tienes problemas con su pronunciación, anótalo tal como creas que suena. Es importante que estés a gusto con el nombre.

Puedes adaptar y readaptar los sonidos para crear nombres nuevos. Puedes inventarte un nombre, siempre que puedas asumirlo sin ridiculizar la campaña (esto es, nada de Xerox ni de Groucho).

No escojas nombres que ya conozcas de las historias del Rey Arturo, porque éstos son probablemente los personajes más famosos de la historia. Durante una partida, se hace muy molesto tener que decir constantemente que no eres *ese* Tristán ni *ese* Lanzarote.

Títulos

Frecuentemente, los personajes tienen títulos descriptivos además de un nombre. Dichos títulos sólo se obtienen después de que el personaje haya sido armado caballero y adquirido experiencia, pero puede ser que quieras ir pensando en uno a partir de ahora mismo.

A menudo, los títulos vienen en francés, aunque el personaje sea de otro país. Eres tú quien decide si suena mejor en castellano o en francés. Algunos son descriptivos: *le blanc* (el blanco), *le noir* (el negro), *le petit* (el pequeño). Algunos simplemente dicen de dónde son: de Ganis, de las Orkneys y así. Algunos describen más bien las acciones: *le Desirious* (el Deseoso -del combate-), *le Chevalier au Leon* (el caballero del león), de las Siete Aventuras, del Anillo Dorado, del Sombrero.

Lo mejor suele ser que esperes a que tu personaje *se gane* un título por sus acciones.

Clase del padre

Caballero vasallo. Todos los personajes creados mediante este libro son hijos de un caballero vasallo.

Hijo número...

Eres el hijo mayor de tu familia. Anota aquí un "1". Los hijos mayores gozan de grandes privilegios en *Pendragón*. La primogenitura es la ley de la nación, lo cual significa que el hijo mayor lo heredará todo (o casi todo) de su padre. Los hijos menores quedan abandonados a su suerte y tienen que abrirse camino por sí mismos sirviendo como caballeros allá donde puedan.

Señor feudal

El único señor de tu personaje es Sir Robert, Conde de Salisbury. Basta con consignar en este espacio el título del señor. Si un caballero tiene varios señores, uno de ellos deberá escogerse como señor feudal y debe anotarse aquí.

Clase actual

Tu primer personaje es un escudero a punto de convertirse en caballero. Adquirirá el rango de caballero vasallo durante el juego. Por el momento, deja este espacio en blanco.

Lugar de residencia

Tu lugar de residencia es el señorío que constituye tu herencia, como hijo mayor de tu padre. El título del caballero suele venir dado por el señorío. Como se explicó antes, el título suele ser "de" dicho señorío. Tira 1d20 para obtener de esta lista el nombre de un señorío de Salisbury:

Tabla de señoríos de Salisbury

d20	señorío
01	Baverstock
02	Berwick St. James
03	Broughton
04	Burcombe
05	Cholderton
06	Dinton
07	Durnford
08	Idmiston
09	Laverstock
10	Newton
11	Newton Tony
12	Pitton
13	Shrewton
14	Stapleford
15	Steeple Langford
16	Tisbury
17	Winterbourne Gunnet
18	Winterbourne Stoke
19	Woodford
20	Wylye

Sólo una persona puede heredar cada señorío, así que los directores de juego deberán modificar esta lista eliminando los señoríos ya cogidos.

Todos estos lugares pueden encontrarse en el mapa de los señoríos de Salisbury, en el capítulo titulado "Tu tierra natal".

Edad y año de nacimiento

Este apartado debe quedar en blanco hasta que se haya completado la generación del personaje, al final de lo cual tu personaje tendrá 21 o más años de edad, dependiendo de la cantidad de experiencia previa que quieras que tenga tu personaje. Una vez que hayas completado la generación del personaje, vuelve a este apartado y pregunta a tu director de juego en qué año está actualmente su campaña (las campañas suelen comenzar en el 531 d.C.). Resta tu edad al año en que se esté jugando para calcular en qué año nació tu personaje; anota ese año.

2. Rasgos de la personalidad y pasiones

Toda alusión al Rey Arturo y sus caballeros está llena de personalidad y pasión, ya provenga de los romances, de las leyendas o de las películas de Hollywood. El juego resalta estos aspectos. Los rasgos de la personalidad y las pasiones son métodos para medir el yo interno de tu personaje. Registran tanto la reputación como las tendencias de conducta. Te ayudan a llevar tu personaje de un modo coherente y de acuerdo con su comportamiento real en el juego.

Un valor de 16 o más indica un gran interés y actividad en ese Rasgo o Pasión, quizás bordeando lo fanático. La conducta es muy evidente para todo el mundo y por ello es significativa en términos del juego.

Los personajes recién generados entran en el juego con sólo un valor de 16 en el rasgo que escojas. Ninguna pasión comienza con 16.

Rasgos de la personalidad

Los rasgos de la personalidad usados en *Pendragón* son trece pares de virtudes y vicios opuestos entre sí. Pero a veces lo que es una virtud en una cultura es un vicio en otra. Así, las culturas cristiana y sajona contemplan la Modestia y el Orgullo de forma diferente. Sin embargo, todos los personajes iniciales comienzan con la misma base moral cristiana. Y todos los personajes, independientemente de su cultura, determinan su Caballerosidad a partir de los mismos cinco rasgos. Usa estos tres pasos:

Compueba el entorno religioso: Los rasgos iniciales se ven modificados a causa del entorno religioso. Estos son los rasgos que el cristianismo considera más importantes. Se encuentran subrayados en tu hoja de personaje.

Tabla de virtudes cristianas

Rasgos: Casto, Clemente, Frugal, Indulgente, Modesto

Asigna los rasgos: el rasgo de Valiente siempre comienza con un valor de 15, reflejando la instrucción castrense de tu personaje. Los rasgos cristianos enumerados antes comienzan con un valor de 13. Los demás rasgos que quedan a la izquierda de la barra (/), como por ejemplo el de Devoto, comienzan en 10.

Si lo deseas, puedes asignar a uno cualquiera de tus rasgos (pero sólo a uno) un valor de 16. Esto incluye también a los rasgos que hay al lado derecho de la barra como Mundano o Temerario.

El total entre los dos lados de la barra *debe sumar 20.* Completa los rasgos restando de 20 los valores que hayas asignado y anota el número resultante en el lado opuesto al rasgo elegido.

Según tu personaje vaya desarrollándose, estos valores iniciales variarán y se aplicarán varias recompensas a este desarrollo.

Tu rasgo famoso: Asignar un 16 es optativo. Si así lo haces, asígnalo a un rasgo que denote el comportamiento por el que querrías que tu personaje fuese famoso.

Para tu primer personaje, asegúrate de asignar un valor de 16 a un rasgo con el que te encuentres a gusto. Como esto denotará cómo *ha actuado* tu personaje, trata de que el rasgo esté de acuerdo con las acciones y actitudes que preveas para el personaje.

Esto afectará al control real que tenga el jugador sobre su personaje; el rasgo puede determinar las acciones del personaje, en contra de los deseos del jugador. Por ejemplo, un personaje con un rasgo de Honesto de 16 dirá la verdad en la mayoría de las situaciones, ¡incluso en aquéllas en las que la honestidad podría ser desaconsejable! Para más información, ver el capítulo "Ideales y pasiones".

Rasgos dirigidos

Deja por el momento este espacio en blanco; ya se usará durante la partida.

Pasiones

Las pasiones son emociones fuertes de un solo individuo. Entre ellas podemos citar el amor, el odio, el amorío, la lealtad, la envidia y el honor. Todos los personajes iniciales comienzan con cinco pasiones: Lealtad a su señor, Amor a la familia, Hospitalidad, Honor y Odio (sajones).

La Lealtad es la virtud principal en el mundo medieval; sin ella, el sistema feudal no podría existir. La mayoría de los caballeros creen en la máxima "El rey antes que Dios". Mostrar obediencia al señor es el comportamiento correcto y la desobediencia a un señor es un escándalo para todos los caballeros verdaderos.

El Amor a la familia es una emoción natural y común a toda

la humanidad en cualquier época. Para la mayor parte de la gente, Familia = sociedad = su mundo. Las limitaciones impuestas a los viajes en la época acentuaba la unión familiar.

Todos aprenden la Hospitalidad desde que están en las rodillas de sus madres, y está tan profundamente arraigada que es casi subconsciente.

El Honor es la pasión especial del caballero. Todos los caballeros deben tener honor (en otras palabras, un valor mayor que 0) para ser armados caballeros.

Al comienzo de la partida, el director de juego puede permitir otras pasiones; también los personajes adquirirán otras pasiones como resultado del juego. Observa que Odio (sajones) es una pasión hereditaria para todos los residentes en Salisbury, cuyas tierras sufrieron tremendamente bajo su invasión e incursiones hace algunos años.

Anota en tu hoja de personaje los valores que se dan a continuación (los valores iniciales vienen ya dados en la hoja de personaje).

Tabla de valores de las pasiones

pasión	*valor inicial*
Lealtad (señor)	*15*
Amor (familia)	*15*
Hospitalidad	*14*
Honor	*14*
Odio (sajones)	*Tira 3d6 para hallar este valor*

3. Características

Los rasgos físicos de cualquier personaje de *Pendragón* se miden mediante cinco características, de las que se obtienen otras características más. Estos cinco atributos primarios y cruciales (y sus abreviaturas normales) utilizados en *Pendragón* son Tamaño (TAM), Destreza (DES), Fuerza (FUE), Constitución (CON) y Aspecto (ASP). Las características primarias se determinan distribuyendo entre las cinco un total de 60 puntos.

Definiciones

El **Tamaño** (TAM) refleja el peso y estatura de tu personaje. Un humano normal debe tener, como mínimo, TAM 8. Los personajes más grandes tienen ventaja en el combate porque infligen más daño, pueden soportar más daño y porque el TAM se usa también para calcular el Derribo, como se explica en el apartado dedicado al combate del capítulo "El sistema de juego".

La **Destreza** (DES) refleja la velocidad, agilidad y habilidad manual de tu personaje. En términos del juego, cuanto mayor sea el valor de tu DES, mejor será el sentido del equilibrio de tu personaje.

La **Fuerza** (FUE) refleja la capacidad de tu personaje de levantar y acarrear peso. Una FUE alta denota un personaje fuerte. La FUE influye en el combate y en la velocidad de movimiento.

La **Constitución** (CON) refleja la salud de tu personaje. Un valor de CON menor que 5 denota un personaje enfermizo, mientras que un valor mayor que 14 indica una salud de hierro. En el combate, la CON determina lo grave que puede ser una herida que reciba el personaje sin resultar afectado, lo que recibe el nombre de Herida Grave.

El **Aspecto** (ASP) refleja la belleza física de un personaje. Un ASP mayor que 14 denota una persona apuesta o hermosa, mientras que con un ASP menor que 5 es extremadamente feo y repulsivo. ¡No restes importancia a esta característica! Resulta tentador reducir el ASP en favor de los atributos utilizados en el combate, pero los caballeros apuestos tienen una clara ventaja en algunas situaciones.

Los Rasgos Físicos Característicos, que se dan más adelante, ayudan a definir el aspecto exacto de tu personaje con mayor detalle que con simples valores numéricos.

Asignar características

Distribuye un total de 60 puntos entre las cinco características, teniendo en cuenta las limitaciones siguientes.

La CON aumentará en +3 de forma automática durante el siguiente paso, "Modificadores culturales", independientemente del número asignado; la CON máxima es 21, de modo que si asignas a la CON más de 18 puntos, los puntos adicionales se perderán inútilmente.

Limitaciones: Ninguna característica puede tener un valor inicial superior al máximo posible para un personaje de esa cultura (15-21, dependiendo de la cultura y de la característica en cuestión). El valor mínimo para una característica es siempre 5 o más, de nuevo dependiendo de la cultura. En este libro, todos los caballeros provienen de la cultura céltica.

Tabla céltica de características

característica	*mínimo*	*máximo*
TAM	8	18
DES	5	18
FUE	5	18
CON	5	21
ASP	5	18

Sugerencias: Tu primer personaje debería diseñarse de tal modo que la suma de FUE y TAM sea al menos 21. Esto le confiere una característica de Daño de 4d6, lo cual es bastante respetable (ver más adelante la explicación de la característica de Daño). Su CON también tendría que ser por lo menos 11 (sólo necesitas asignar 8 puntos a la CON, dado el modificador cultural que se menciona más adelante). Los personajes con valores inferiores a éstos se verán limitados en el combate.

Tienes un montón de aspectos sobre los que trabajar. Por ejemplo, si asignas valores de TAM 11, FUE 10 y CON 8 (mínimos recomendados), aún quedan 31 puntos más que asignar a la DES y al ASP (por ejemplo, DES 13 y ASP 18).

Efectos de características bajas: Como puedes ver, ninguna característica puede tener un valor inicial inferior a 5 y el TAM debe ser por lo menos de 8. No te dejes tentar por el deseo de asignar el valor mínimo a más de una de las características. Las características disminuirán durante el juego y cuando cualquier característica está en 3, el personaje está postrado en la cama y no puede abandonar su habitación. Peor aún, cualquier atributo con un valor de 0 indica la muerte. Por ello, incluso un ASP bajo puede ser peligroso, debido al envejecimiento y las heridas (para más información, ver el capítulo "El sistema de juego"),

Modificadores culturales

La cultura originaria de tu personaje modifica sus características. Esta modificación se realiza después de haber completado el paso anterior. Los modificadores se basan en la cultura; todos los personajes iniciales en este libro son célticos.

Tabla de modificadores célticos

Modificador:	+3 CON

Pendragón

Jugador .....

Datos personales

Nombre .....
Lugar de nacimiento.....
Cultura.....Religión .....
Nombre del padre .....
Clase del padre.....Hijo número.....
Señor feudal.....
Clase actual .....
Residencia actual.....
Edad.....Año de nacimiento .....

Rasgos de la personalidad

Bonificación por caballerosidad [•] (total=80+) .....
Bonificación religiosa (todos los rasgos subrayados 16+) .....

❑	Casto ...../.....	Lujurioso	❑
• ❑	Clemente ...../.....	Cruel	❑
❑	Confiado ...../.....	Suspicaz	❑
❑	Devoto ...../.....	Mundano	❑
• ❑	Enérgico ...../.....	Perezoso	❑
❑	Frugal ...../.....	Sibarita	❑
• ❑	Generoso ...../.....	Egoísta	❑
❑	Honesto ...../.....	Falso	❑
❑	Indulgente ...../.....	Vengativo	❑
• ❑	Justo ...../.....	Arbitrario	❑
• ❑	Modesto ...../.....	Orgulloso	❑
❑	Prudente ...../.....	Temerario	❑
• ❑	Valiente ...../.....	Cobarde	❑

Rasgo dirigido .....
Rasgo dirigido .....

Pasiones

Lealtad (señor) (15).....	❑
Amor (familia) (15)	❑
Hospitalidad (15)	❑
Honor (15)	❑
Odio (sajones) (3d6)	❑
.....	❑
.....	❑
.....	❑

Equipo transportado

Armadura de tipo [.....puntos] .....
Ropas [valor .....Libras] .....
❑ Equipo personal [en caballo n°.....] .....
❑ Equipo de viaje [en caballo n°.....].....
❑ Equipo de guerra [en caballo n°.....].....
.....
.....
.....

Características

TAM.....(Derribo)
DES.....
FUE.....
CON (+3).....(Herida grave)
ASP.....
Daño ((FUE+TAM)/6).....d6
Vel. Curación ((FUE+CON)/10) .....
Velocidad ((FUE+DES)/10).....
Puntos de Golpe Totales (TAM+CON).....
Inconsciente (PG/4).....

Rasgos físicos característicos

.....
.....
.....
.....

Habilidades

Administración (2).....	❑
Bailar (2)	❑
Cantar (2)	❑
Cazar (2).....	❑
Cetrería (3)	❑
Componer (0)	❑
Coquetear (3)	❑
Cortesía (3).....	❑
Cultura Mágica (1).....	❑
Cultura Popular (2)	❑
Heráldica (3)	❑
Industria (0)	❑
Intrigar (3)	❑
Juegos (3).....	❑
Leer (.....) (0).....	❑
Manejo de Botes (1)	❑
Nadar (2)	❑
Oratoria (3)	❑
Percepción (5)	❑
+Primeros Auxilios (10)...	❑
Quirurgía (0)	❑
Reconocer (3).....	❑
Religión (.....) (2).....	❑
Romance (2).....	❑
Tocar (.....) (3).....	❑
Torneo (5).....	❑
.....	❑
.....	❑
.....	❑
.....	❑

Escudero

Nombre .....
Edad.....

Primeros Auxilios (6).....	❑
Batalla (1).....	❑
Equitación (6).....	❑
.....	❑

Gloria

Gloria en esta partida

Puntos de golpe actuales

Heridas.....
.....
❑ Necesita Quirurgía

Habilidades de combate

+Batalla (10).....	❑
+Equitación (10).....	❑

Habilidades con armas

+Espada (10).....	❑
+Lanza de caballería (10)	❑
Lanza (6)	❑
Daga (5).....	❑
.....	❑
.....	❑
.....	❑
.....	❑
.....	❑

Puntuación en justas

Victorias.....
Derrotas.....

Caballos

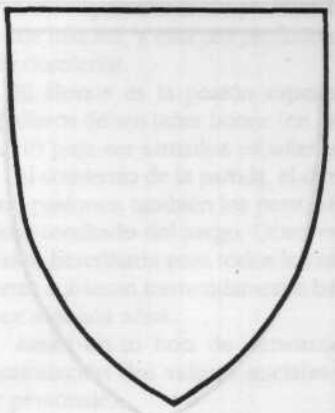
Mejor caballo de guerra (n° 1)

Tipo .....
Daño.....Velocidad.....
Armadura.....PG .....
TAM.....CON.....DES .....

Otros caballos

El propio de monta (n°2)
CON .....
Del escudero (n°3)
CON .....
(n°4)
CON .....
(n°5)
CON .....

Copyright© 1990 Chaosium Inc. Se permite copiar esta hoja sólo para uso personal.



Familia

Año de casamiento .....
Nombre del cónyuge .....
Característica familiar .....
Testamento .....
Hijos menores de edad .....

Acontecimientos especiales

Nacido .....
Ennoblecido .....
Nombrado escudero .....
Adquiere tierras .....
Armado caballero .....
Miembro de la Tabla Redonda .....
Muerto .....

Posesiones

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Equipo en casa

Denarios .....
Libras .....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mesnada

Caballeros viejos .....
Caballeros maduros .....
Caballeros jóvenes .....
Total de caballeros en la familia .....
Caballeros vasallos .....
Otros hombres del linaje .....
Leva .....

Historia personal — *Gloria*

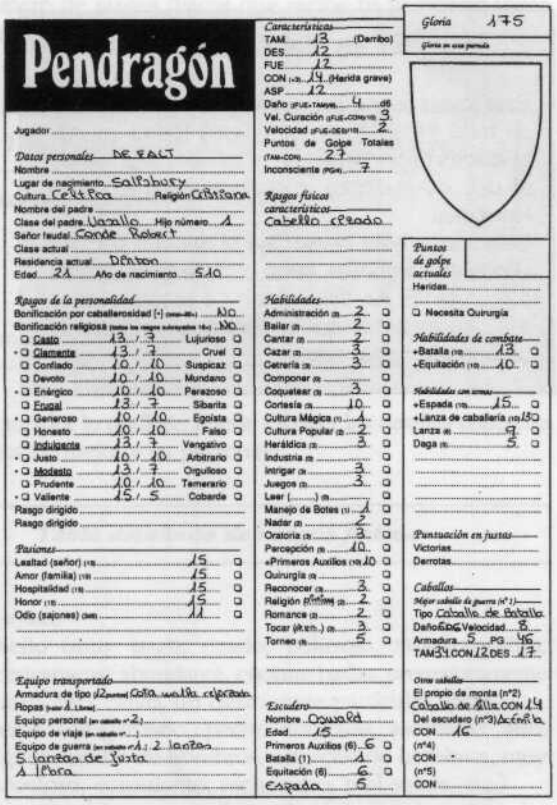
Fecha	Acontecimiento importante	Nueva	Total
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

LOS PERSONAJES PREGENERADOS

Para conseguir un personaje de forma instantánea, copia en una fotocopia de la hoja de personaje la información contenida en la hoja de personaje reducida que prefieras (usando un lápiz).

Un hombre del Clan de Falt

Este joven, como la mayoría de los miembros de su familia, es normal en todos los aspectos relativos a su tierra natal, cultura y religión. Como hijo mayor de la familia (al igual que todos los personajes jugadores), tomará posesión del mediocre señorío de Falt, al sudeste de Sarum, tan pronto como sea armado caballero.
No hay nada de especial en la reputación y comportamiento de De Falt, el cual carece de un rasgo de personalidad famoso y cuya antipatía hacia los sajones no es muy fuerte.
Escoge este personaje si quieres empezar a jugar de una forma sencilla y aprender las reglas sin que tu personaje te dé ninguna sorpresa. De Falt no es un tipo excepcional y no tiene ningún defecto o debilidad importante.
Al igual que muchos escuderos experimentados, de Falt ha decidido concentrarse en su habilidad de Espada.
Observa que el apartado "Clase actual" está en blanco porque de Falt pronto se convertirá en caballero.



Pendragón

Jugador

Datos personales — DE FALT
Nombre
Lugar de nacimiento: Salisbury
Cultura: Celta Roa — Religión: Cristiana
Nombre del padre
Clase del padre: Vasallo — Hijo número: 1
Señor feudal: Conde Robert
Clase actual
Residencia actual: Denton
Edad: 21 — Año de nacimiento: 510

Rasgos de la personalidad
Bonificación por caballerosidad [+]: NO
Bonificación religiosa: NO

☐ Casto	13 / 7	Lujurioso	☐
• ☐ Clemente	13 / 7	Cruel	☐
☐ Confiado	10 / 10	Suspicaz	☐
☐ Devoto	10 / 10	Mundano	☐
• ☐ Enérgico	10 / 10	Perezoso	☐
☐ Frugal	13 / 7	Sibarita	☐
• ☐ Generoso	10 / 10	Egoísta	☐
☐ Honesto	10 / 10	Falso	☐
☐ Indulgente	13 / 7	Vengativo	☐
• ☐ Justo	10 / 10	Arbitrario	☐
• ☐ Modesto	13 / 7	Orgulloso	☐
☐ Prudente	10 / 10	Temerario	☐
• ☐ Valiente	15 / 5	Cobarde	☐

Rasgo dirigido
Rasgo dirigido

Pasiones

Lealtad (señor) (19)	15	☐
Amor (familia) (19)	15	☐
Hospitalidad (19)	15	☐
Honor (19)	15	☐
Odio (sajones) (3d6)	11	☐

Equipo transportado
Armadura de tipo 12 (cota de malla reforzada)
Ropas (x3 de 1 Libra)
Equipo personal (en caballo nº 2)
Equipo de viaje (en caballo nº ...)
Equipo de guerra (en caballo nº 1): 2 lanzas, 5 lanzas de justa, 1 lanza

Características

TAM	13	(Derribo)
DES	12	
FUE	12	
CON (+3)	14	(Herida grave)
ASP	12	
Daño (FUE+TAM)	4	d6
Vel. Curación (FUE+CON/10)	3	
Velocidad (FUE+DES/10)	2	
Puntos de Golpe Totales (TAM+CON)	27	
Inconsciente (PG/4)	7	

Rasgos físicos característicos
Cabello rizado

Habilidades

Administración (3)	2	☐
Bailar (3)	2	☐
Cantar (3)	2	☐
Cazar (3)	3	☐
Cetrería (3)	3	☐
Componer (3)		☐
Coquetear (3)	3	☐
Cortesía (3)	10	☐
Cultura Mágica (1)	1	☐
Cultura Popular (2)	2	☐
Heráldica (3)	3	☐
Industria (3)		☐
Intrigar (3)	3	☐
Juegos (3)	3	☐
Leer (...) (3)		☐
Manejo de Botes (1)	1	☐
Nadar (2)	2	☐
Oratoria (3)	3	☐
Percepción (3)	10	☐
+Primeros Auxilios (10)	10	☐
Quirurgia (3)		☐
Reconocer (3)	3	☐
Religión Cristiana (2)	2	☐
Romance (2)	2	☐
Tocar (Arpa) (3)	3	☐
Torneo (3)	5	☐

Escudero
Nombre: Oswald
Edad: 15

Primeros Auxilios (6)	6	☐
Batalla (1)	1	☐
Equitación (6)	6	☐
Espada	5	

Gloria: 175

Puntos de golpe actuales
Heridas
☐ Necesita Quirurgia

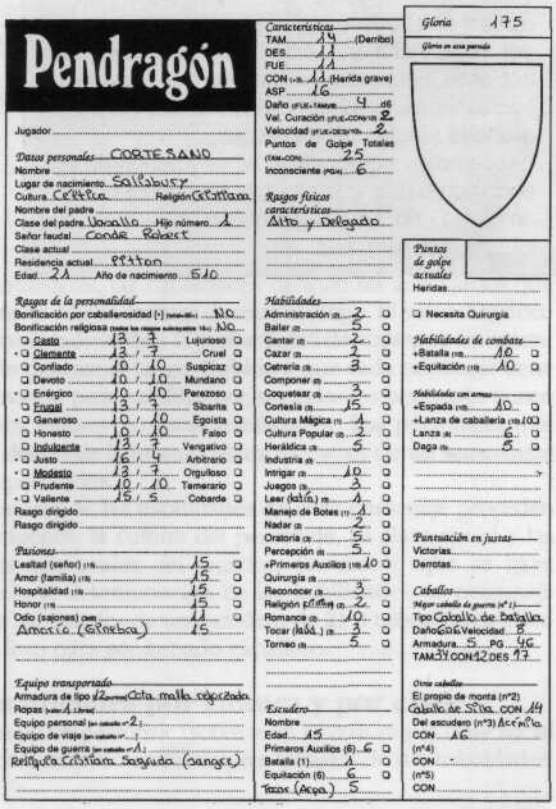
Habilidades de combate
+Batalla (10): 13 ☐
+Equitación (10): 10 ☐

Habilidades con armas
+Espada (10): 15 ☐
+Lanza de caballería (10): 13 ☐
Lanza (4): 9 ☐
Daga (3): 5 ☐

Puntuación en justas
Victorias
Derrotas

Caballos
Mejor caballo de guerra (nº 1)
Tipo: Caballo de Batalla
Daño: 5D6 — Velocidad: 8
Armadura: 5 — PG: 46
TAM: 31 — CON: 12 — DES: 17

Otros caballos
El propio de monta (nº2): Caballo de Silla, CON 14
Del escudero (nº3): Acémila, CON 16
(nº4) CON
(nº5) CON



Pendragón

Jugador

Datos personales — CORTESANO
Nombre
Lugar de nacimiento: Salisbury
Cultura: Celta — Religión: Cristiana
Nombre del padre
Clase del padre: Vasallo — Hijo número: 1
Señor feudal: Conde Robert
Clase actual
Residencia actual: Pitton
Edad: 21 — Año de nacimiento: 510

Rasgos de la personalidad
Bonificación por caballerosidad [+]: NO
Bonificación religiosa: NO

☐ Casto	13 / 7	Lujurioso	☐
• ☐ Clemente	13 / 7	Cruel	☐
☐ Confiado	10 / 10	Suspicaz	☐
☐ Devoto	10 / 10	Mundano	☐
• ☐ Enérgico	10 / 10	Perezoso	☐
☐ Frugal	13 / 7	Sibarita	☐
• ☐ Generoso	10 / 10	Egoísta	☐
☐ Honesto	10 / 10	Falso	☐
☐ Indulgente	13 / 7	Vengativo	☐
• ☐ Justo	16 / 4	Arbitrario	☐
• ☐ Modesto	13 / 7	Orgulloso	☐
☐ Prudente	10 / 10	Temerario	☐
• ☐ Valiente	15 / 5	Cobarde	☐

Rasgo dirigido
Rasgo dirigido

Pasiones

Lealtad (señor) (19)	15	☐
Amor (familia) (19)	15	☐
Hospitalidad (19)	15	☐
Honor (19)	15	☐
Odio (sajones) (3d6)	11	☐
Amor (Gloria)	15	

Equipo transportado
Armadura de tipo 12 (cota de malla reforzada)
Ropas (x3 de 1 Libra)
Equipo personal (en caballo nº 2)
Equipo de viaje (en caballo nº ...)
Equipo de guerra (en caballo nº 1)
Reliquia Cristiana Sagrada (sangre)

Características

TAM	14	(Derribo)
DES	11	
FUE	11	
CON (+3)	11	(Herida grave)
ASP	16	
Daño (FUE+TAM)	4	d6
Vel. Curación (FUE+CON/10)	2	
Velocidad (FUE+DES/10)	2	
Puntos de Golpe Totales (TAM+CON)	25	
Inconsciente (PG/4)	6	

Rasgos físicos característicos
Alto y Delgado

Habilidades

Administración (3)	2	☐
Bailar (3)	5	☐
Cantar (3)	2	☐
Cazar (3)	2	☐
Cetrería (3)	3	☐
Componer (3)		☐
Coquetear (3)	3	☐
Cortesía (3)	15	☐
Cultura Mágica (1)	1	☐
Cultura Popular (2)	2	☐
Heráldica (3)	5	☐
Industria (3)		☐
Intrigar (3)	10	☐
Juegos (3)	3	☐
Leer (latín) (3)	4	☐
Manejo de Botes (1)	1	☐
Nadar (2)	2	☐
Oratoria (3)	5	☐
Percepción (3)	5	☐
+Primeros Auxilios (10)	10	☐
Quirurgia (3)		☐
Reconocer (3)	3	☐
Religión Cristiana (2)	2	☐
Romance (2)	10	☐
Tocar (Arpa) (3)	3	☐
Torneo (3)	5	☐

Escudero
Nombre
Edad: 15

Primeros Auxilios (6)	6	☐
Batalla (1)	1	☐
Equitación (6)	6	☐
Tocar (Arpa)	5	

Gloria: 175

Puntos de golpe actuales
Heridas
☐ Necesita Quirurgia

Habilidades de combate
+Batalla (10): 10 ☐
+Equitación (10): 10 ☐

Habilidades con armas
+Espada (10): 10 ☐
+Lanza de caballería (10): 10 ☐
Lanza (4): 6 ☐
Daga (3): 5 ☐

Puntuación en justas
Victorias
Derrotas

Caballos
Mejor caballo de guerra (nº 1)
Tipo: Caballo de Batalla
Daño: 5D6 — Velocidad: 8
Armadura: 5 — PG: 46
TAM: 31 — CON: 12 — DES: 17

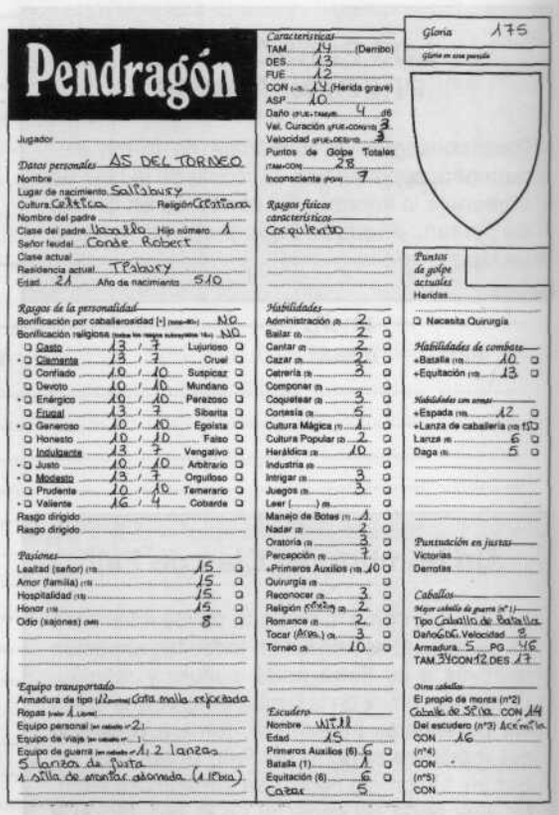
Otros caballos
El propio de monta (nº2): Caballo de Silla, CON 14
Del escudero (nº3): Acémila, CON 16
(nº4) CON
(nº5) CON

El cortesano

Este joven busca Gloria en la corte, mediante el romance, las acciones caballerescas y la cortesía. Aunque no es notable en el ámbito del combate, destaca en las situaciones cortesanas.
Selecciona este personaje si estás tan interesado en obtener Gloria representando a tu personaje como en el combate. Puede ser el portavoz del resto del grupo y se le darán muy bien las damas (observa su Aspecto).
Evita este personaje si estás interesado sobre todo en matar enemigos y monstruos.

El as del torneo

Este joven desea ser el campeón de las justas de toda Britania. Ha estudiado todas las habilidades importantes en el torneo, incluyendo el uso de la lanza y el conocimiento de la Heráldica.
Selecciona este personaje si deseas adquirir Gloria en combates, tanto caballerescos como a muerte. El As del Torneo se presta menos a la caracterización que el Cortesano y representa un buen término medio.


Pendragón

Jugador

Datos personales: AS DEL TORNEO
Nombre
Lugar de nacimiento: Salisbury
Cultura: Celtica — Religión: Cristiana
Nombre del padre
Clase del padre: Vasallo — Hijo número: 1
Señor feudal: Conde Robert
Clase actual
Residencia actual: Tisbury
Edad: 21 — Año de nacimiento: 510

Rasgos de la personalidad
Bonificación por caballerosidad [+]: NO
Bonificación religiosa: NO
- Casto 13 / 7 Lujurioso
- Clemente 13 / 7 Cruel
- Confiado 10 / 10 Suspicaz
- Devoto 10 / 10 Mundano
- Enérgico 10 / 10 Perezoso
- Frugal 13 / 7 Sibarita
- Generoso 10 / 10 Egoista
- Honesto 10 / 10 Falso
- Indulgente 13 / 7 Vengativo
- Justo 10 / 10 Arbitrario
- Modesto 13 / 7 Orgulloso
- Prudente 10 / 10 Temerario
- Valiente 16 / 4 Cobarde

Rasgo dirigido
Rasgo dirigido

Pasiones
Lealtad (señor): 15
Amor (familia): 15
Hospitalidad: 15
Honor: 15
Odio (sajones): 8

Equipo transportado
Armadura de tipo 2: Cota malla reforzada
Ropas (valor 1 Libra)
Equipo personal (un caballo nº 2)
Equipo de viaje (un caballo nº)
Equipo de guerra (un caballo nº 1): 2 lanzas
5 lanzas de justa
1 silla de montar adornada (1 libra)

Características
TAM: 14 (Derribo)
DES: 13
FUE: 12
CON: 14 (Herida grave)
ASP: 10
Daño (FUE+TAM): 4 d6
Val. Curación (FUE+CON): 3
Velocidad (FUE+DES): 3
Puntos de Golpe Totales (TAM+CON): 28
Inconsciente (PGM): 9

Rasgos físicos característicos
Corpulento

Habilidades
Administración (0): 2
Bailar (2): 2
Cantar (2): 2
Cazar (2): 2
Cetrería (2): 3
Componer (0)
Coquetear (2): 3
Cortesía (2): 5
Cultura Mágica (1): 1
Cultura Popular (2): 2
Heráldica (2): 10
Industria (0)
Intrigar (2): 3
Juegos (2): 3
Leer (.....) (0)
Manejo de Botes (1): 1
Nadar (2): 2
Oratoria (2): 3
Percepción (5): 7
+Primeros Auxilios (10): 10
Quirurgía (0)
Reconocer (2): 3
Religión (Cristiana) (2): 2
Romance (2): 2
Tocar (Arpa) (0): 3
Torneo (2): 10

Escudero
Nombre: Will
Edad: 15
Primeros Auxilios (6): 6
Batalla (1): 1
Equitación (6): 6
Cazar: 5

Gloria: 175
Gloria en esta partida

Puntos de golpe actuales
Heridas
Necesita Quirurgía

Habilidades de combate
+Batalla (10): 10
+Equitación (10): 13

Habilidades con armas
+Espada (10): 12
+Lanza de caballería (10): 15
Lanza (6): 6
Daga (5): 5

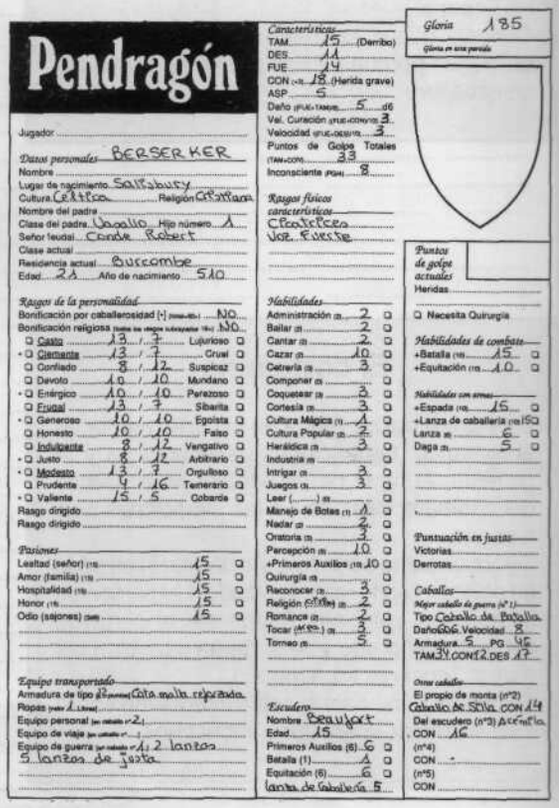
Puntuación en justas
Victorias
Derrotas

Caballos
Mejor caballo de guerra (nº 1)
Tipo: Caballo de Batalla
Daño: 6 d6 — Velocidad: 8
Armadura: 5 — PG: 16
TAM: 5 — CON: 12 — DES: 17

Otros caballos
El propio de monta (nº 2)
Caballo de Silla — CON: 14
Del escudero (nº 3): Acémila — CON: 16
(nº 4) — CON:
(nº 5) — CON:

El berserker

Este fiero y joven guerrero es grande, fuerte y feo. Tiene cicatrices por muchos combates, a pesar de sólo tener 21 años de edad. Temerario por naturaleza y famoso por sus violentas acciones, tiene una constitución que le permite sobrevivir a la mayoría de las heridas sin sufrir grandes efectos permanentes.
Escoge este personaje si estás interesado en el combate más que en ninguna otra cosa. Sin embargo, no se desenvolverá muy bien en situaciones formales.


Pendragón

Jugador

Datos personales: BERSERKER
Nombre
Lugar de nacimiento: Salisbury
Cultura: Celtica — Religión: Cristiana
Nombre del padre
Clase del padre: Vasallo — Hijo número: 1
Señor feudal: Conde Robert
Clase actual
Residencia actual: Succombe
Edad: 21 — Año de nacimiento: 510

Rasgos de la personalidad
Bonificación por caballerosidad [+]: NO
Bonificación religiosa: NO
- Casto 13 / 7 Lujurioso
- Clemente 13 / 7 Cruel
- Confiado 8 / 12 Suspicaz
- Devoto 10 / 10 Mundano
- Enérgico 10 / 10 Perezoso
- Frugal 13 / 7 Sibarita
- Generoso 10 / 10 Egoista
- Honesto 10 / 10 Falso
- Indulgente 8 / 12 Vengativo
- Justo 8 / 12 Arbitrario
- Modesto 13 / 7 Orgulloso
- Prudente 4 / 16 Temerario
- Valiente 15 / 5 Cobarde

Rasgo dirigido
Rasgo dirigido

Pasiones
Lealtad (señor): 15
Amor (familia): 15
Hospitalidad: 15
Honor: 15
Odio (sajones): 15

Equipo transportado
Armadura de tipo 2: Cota malla reforzada
Ropas (valor 1 Libra)
Equipo personal (un caballo nº 2)
Equipo de viaje (un caballo nº)
Equipo de guerra (un caballo nº 1): 2 lanzas
5 lanzas de justa

Características
TAM: 15 (Derribo)
DES: 11
FUE: 14
CON: 18 (Herida grave)
ASP: 5
Daño (FUE+TAM): 5 d6
Val. Curación (FUE+CON): 3
Velocidad (FUE+DES): 3
Puntos de Golpe Totales (TAM+CON): 33
Inconsciente (PGM): 8

Rasgos físicos característicos
Cicatrices
Voz Fuerte

Habilidades
Administración (0): 2
Bailar (2): 2
Cantar (2): 2
Cazar (2): 10
Cetrería (2): 3
Componer (0)
Coquetear (2): 5
Cortesía (2): 3
Cultura Mágica (1): 1
Cultura Popular (2): 2
Heráldica (2): 3
Industria (0)
Intrigar (2): 3
Juegos (2): 3
Leer (.....) (0)
Manejo de Botes (1): 1
Nadar (2): 2
Oratoria (2): 3
Percepción (5): 10
+Primeros Auxilios (10): 10
Quirurgía (0)
Reconocer (2): 3
Religión (Cristiana) (2): 2
Romance (2): 2
Tocar (Arpa) (0): 3
Torneo (2): 5

Escudero
Nombre: Beaufort
Edad: 15
Primeros Auxilios (6): 6
Batalla (1): 1
Equitación (6): 6
lanza de caballería: 5

Gloria: 185
Gloria en esta partida

Puntos de golpe actuales
Heridas
Necesita Quirurgía

Habilidades de combate
+Batalla (10): 15
+Equitación (10): 10

Habilidades con armas
+Espada (10): 16
+Lanza de caballería (10): 19
Lanza (6): 6
Daga (5): 5

Puntuación en justas
Victorias
Derrotas

Caballos
Mejor caballo de guerra (nº 1)
Tipo: Caballo de Batalla
Daño: 6 d6 — Velocidad: 8
Armadura: 5 — PG: 16
TAM: 21 — CON: 12 — DES: 17

Otros caballos
El propio de monta (nº 2)
Caballo de Silla — CON: 14
Del escudero (nº 3): Acémila — CON: 16
(nº 4) — CON:
(nº 5) — CON:

Aumentos anuales de las características

Los personajes pueden aumentar lentamente sus características hasta llegar a los valores máximos dados anteriormente mediante un procedimiento anual denominado la *Fase de Invierno*. Puedes realizar varias Fases de Invierno simplificadas como parte de la generación del personaje (ver más adelante el apartado "Experiencia Previa").

Este proceso se considera como crecimiento físico o entrenamiento o una combinación de ambos. Existen dos limitaciones: el TAM sólo puede aumentar hasta llegar a la edad de 21 años (pocas personas crecen de forma significativa después de esa edad); y todas las demás características sólo pueden aumentar hasta llegar a la edad de 35 años.

Después de los 35 años de edad, sólo la magia o la Gloria pueden aumentar las características: ver el capítulo "Gloria y ambiciones" y el apartado de "La magia" en el capítulo "Lo que sabe tu personaje".

Características secundarias

Algunos de las características se obtienen a partir de las ya determinadas anteriormente.

Daño: El valor de Daño de un personaje indica su capacidad de dañar a su adversario. El valor obtenido de la ecuación que se da a continuación indica el número de dados de seis caras que tira el jugador cuando su personaje consigue golpear a algo o alguien con una espada u otra arma pesada.
Daño = (TAM + FUE) dividido entre 6

Velocidad de curación: La velocidad de curación de un personaje indica el número de puntos de golpe que puede recuperar dicho personaje durante una semana de tiempo de juego, siempre que esté descansando tranquilamente. Para más detalles, consulta el apartado "Salud y heridas" del capítulo "El sistema de juego".
Velocidad de curación = (CON + FUE) dividido entre 10

Velocidad de movimiento: Este valor indica el número de metros por asalto de combate que puede recorrer tu personaje caminando con la armadura puesta. El número de Velocidad de movimiento también afecta a las distancias recorridas por tierra cada día en una marcha forzada. Para obtener más información sobre el movimiento, ver el capítulo "El sistema de juego".
Velocidad de movimiento = (FUE + DES) dividido entre 10

Puntos de golpe totales: Los Puntos de golpe totales se usan en el combate para determinar cuánto daño puede encajar un personaje antes de quedar inconsciente o morir.
Puntos de golpe totales = CON + TAM

Inconsciente: Este valor señala el umbral por debajo del cual un personaje queda inconsciente. Si los puntos de golpe actuales de un personaje caen por debajo de este valor, ese personaje cae inconsciente.
Inconsciente = Puntos de golpe totales divididos entre 4

Rasgos físicos característicos

El ASP mide el aspecto de una persona en comparación con las demás y determina si un personaje es apuesto (o hermoso) o feo. Una característica de ASP alta indica un personaje más apuesto, mientras que los números menores que 5 indican una verdadera fealdad.

Los rasgos físicos característicos permiten establecer diferencias objetivas entre los personajes con el mismo valor subjetivo.

Un rasgo físico característico no es siempre una cualidad negativa, aunque puedes elegir que así sea. La siguiente lista de sugerencias contiene ideas tanto para rasgos positivos como negativos.

El número de rasgos físicos que recibe tu personaje viene determinado por el ASP del personaje, de acuerdo con la tabla siguiente.

Tabla de rasgos físicos característicos

valor del ASP	*número de rasgos físicos*
1-4	3
5-8	2
9-12	1
13-15	2
16 o más	3

Si un jugador lo prefiere, puede escoger los detalles concretos que se ajusten mejor a su personaje.

Tabla detallada de rasgos físicos

tirada en d6	*rasgo físico*
1	Cabello (muy largo, rizado, pelirrojo, rapado, rubio, excesivamente abundante, enorme barba, prematuramente canoso, liso, calvo, un cierto corte particular, etc.)
2	Cuerpo (desgarbado, pecho abultado, jorobado, alto, delgado, ancho de hombros, estrecho de hombros, muy musculoso, corpulento, rechoncho, piel suave, etc.)
3	Expresión (alegre, orgullosa, desdeñosa, altiva, sonrisa agradable, oculta tras la barba, dientes bien dispuestos, severa, animosa, estrábica, mirada penetrante, etc.)
4	Habla (ceceante, tartamuda, con acento, clara, aguda, nasal, chillona, chirriante, musical, ensordecedora, tenue, fuerte, con acento nacional, etc.)
5	Rasgo facial (nariz noble, con cicatrices, muy bronceado, ojos oscuros, cejas espesas, ojos hundidos, pómulos salientes, piel roja y curtida, orejas grandes, bigote largo, nariz pequeña, manchas en la cara, marca de nacimiento, etc.)
6	Extremidades (piernas cortas, biceps voluminosos, un brazo más largo que el otro, manos ásperas, piernas arqueadas, cojera, pies grandes, dedos largos, etc.)

4. Habilidades

En *Pendragón*, las habilidades definen las actividades que los personajes suelen realizar durante el juego. El valor numérico de estas habilidades refleja la probabilidad de conseguir completar una acción durante el juego. Debido a que cada personaje tiene una experiencia personal diferente, no todos los personajes tienen los mismos valores en estas habilidades. Los personajes que maduren dentro de la misma cultura muestran ciertas semejanzas en sus capacidades.

Los valores de las habilidades de cada personaje proceden de tres orígenes: la cultura del personaje, su clase social y las elecciones personales del jugador. En cuanto que se haya completado la determinación de las habilidades, tu personaje tendrá las habilidades de un escudero de 21 o más años de edad que está listo para ser armado caballero.

Valores iniciales por cultura y por clase

El entorno de un personaje (sobre todo su cultura y la clase social de su padre) influyen en los valores iniciales de sus habilidades.

En este libro, todos los personajes pertenecen a la cultura céltica y son hijos de un caballero. En la hoja de personaje figuran, entre paréntesis, los valores iniciales de las habilidades. Estos valores son la base de la mayoría de los valores de las habilidades. Sin embargo, puedes escoger las habilidades en las que se especializará tu personaje.

Elecciones personales de habilidades

Durante la juventud, cada persona descubre las actividades que le interesan por encima de todo lo demás y emplea todo el tiempo que puede en practicarlas. El siguiente proceso permite al jugador escoger qué es lo que más interesa a su personaje.

Ninguna habilidad puede alcanzar un valor superior a 15 con estos puntos adicionales. Además, con este proceso no puede aumentarse ninguna de las habilidades que tengan un valor inicial de 0, con la excepción de las habilidades de armas. Por tanto, ningún personaje céltico puede tener la habilidad de Quirurgía antes de empezar a jugar.

- Escoge 2 habilidades cualesquiera que no sean de combate (ni tampoco Primeros Auxilios); estas habilidades se usarán para darle a tu personaje los requisitos para ser caballero (cualquier habilidad vale; Bailar, por ejemplo). Asigna a cada una un valor de 10.
- Escoge una habilidad en la que sobresalgas. Asígnale un valor de 15. La habilidad de Espada es una de las preferidas.
- Añade 10 puntos más a cualquier cantidad de habilidades (de combate o no), a tu elección, dentro de los límites dados anteriormente.
- Asigna a las demás habilidades enumeradas en la hoja el valor que se da entre paréntesis. Por ejemplo, si *no* escogiste la habilidad de Cazar en ninguno de los pasos anteriores, anota en ese espacio un valor de 2 (el mismo número que se da entre paréntesis).

Sir Gawain

5. Experiencia previa

En este momento, tu personaje tiene 21 años de edad y ya ha conseguido la reputación, relaciones y habilidades mínimas necesarias para ser un caballero. Es posible que desees añadir unos cuantos años a la edad de tu personaje antes de empezar a jugar, lo que le permite adquirir algo más de experiencia previa al juego. Cada año de edad que se añada da al personaje uno (no más) de los siguientes beneficios, basados en el sistema de la Fase de Invierno del juego (ver más adelante el capítulo "El sistema de juego"). Por lo general, no hagas envejecer más de 5 años a tu personaje mediante esta tabla.

Tabla de experiencia previa anual

Por cada año, escoge una acción de las que se dan a continuación

1. Distribuye 1d6 puntos entre las habilidades del personaje que prefieras, con las siguientes salvedades: no se puede aumentar ninguna habilidad que no sea de armas y que tenga un valor inicial de 0, y no se puede aumentar niguna habilidad por encima de 15. Anota que tu personaje es un año mayor. O...

2. Suma un punto a cualquier rasgo de personalidad o pasión, hasta un valor máximo de 19 para los rasgos y 20 para las pasiones. Anota que tu personaje es un año mayor. O...

3. Suma un punto a una característica. Ninguna característica puede aumentarse por encima del valor máximo posible para un personaje de esa cultura. Anota que tu personaje es un año mayor.

Notas: Si lo único que quieres es llevar un personaje más viejo, la manera más fácil de hacerle envejecer es determinar de qué edad quieres que sea y luego añadir 1d6 puntos de habilidad por cada año de edad después de los 21 (un personaje de 24 años de edad tiraría 3d6 para saber los puntos de habilidad que se deberían asignar).

6. El rango de caballero

Los personajes recién creados mediante este libro siempre cumplen los requisitos para ser armados caballeros y el director de juego debe asegurarse de que los personajes se convierten en caballeros tan pronto como se pueda realizar la ceremonia dentro del juego.

La importancia de ser caballero

Ser caballero es un honor excepcional e infrecuente, demasiado importante como para otorgárselo automáticamente a los personajes. Por contra, la ceremonia forma parte del juego. Los jugadores deben hablar en nombre de sus personajes al pronunciar el voto de caballería. Si éste es su primer caballero, el voto será las primeras palabras que pronuncian "dentro de su personaje". El voto aparece en un artículo recuadrado que explica la ceremonia de investidura de un nuevo caballero y que se encuentra en el capítulo de "Escenarios".

Los caballeros principiantes reciben 1000 puntos de Gloria al ser armados caballeros, pueden utilizar el título de Sir delante de su nombre y pueden tener también un escudo de armas heráldico.

Observa que se supone que los personajes nuevos tienen contactos en la corte que les apadrinarán adecuadamente y que se supone que su señor necesita otro caballero. En el suplemento de este libro, *Caballeros aventureros*, se crean personajes que tienen que esforzarse para alcanzar el rango de caballeros, en lugar de ganarlo con tanta facilidad.

Nuevas campañas

Si el director de juego está comenzando una campaña, debe consultar el capítulo de "Escenarios" una vez que los personajes estén completos y desarrollar el escenario inicial. En el momento apropiado, realizará la ceremonia de investidura de todos los personajes de la campaña, que tendrán entonces el mismo señor y región natal, lo cual constituye un lazo muy importante entre ellos.

Campañas ya empezadas

Si tu nuevo personaje va a entrar en una campaña que ya esté desarrollándose y en la que los demás personajes ya sean caballeros, el director de juego, tan pronto como hayas completado tu personaje, debería anunciar una sesión de corte y realizar la ceremonia de investidura, con los demás caballeros de los jugadores como testigos.

Si todos los demás caballeros de los jugadores están en medio de una aventura en otro lugar y no pueden acudir a la corte, el director de juego de todos modos debería interrumpir la acción el tiempo suficiente para realizar la ceremonia de investidura, con personajes no jugadores como testigos.

7. Más información

Gloria

Se incluye este espacio para anotar en él la Gloria total que tu personaje adquiere cada invierno.

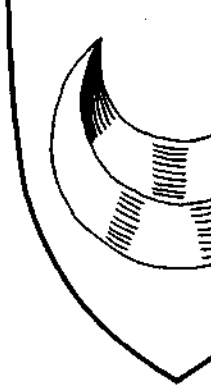
Los personajes obtienen Gloria gracias a sus lazos familiares. Cada hijo recibe una Gloria igual a 1/10 de la Gloria de su padre, que se determina bien cuando el personaje entra en el juego bien cuando muere el padre, según lo que acaezca en primer lugar. Determínalo ahora para tu personaje inicial, utilizando la sencilla tabla que se da a continuación.

Figuras

Calca la Figura que elijas sobre el escudo de armas de tu personaje y usa Partición para variar los colores del fondo.

León sentado

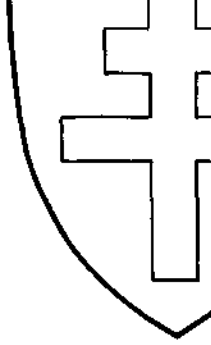
Creciente



León rampante contornado

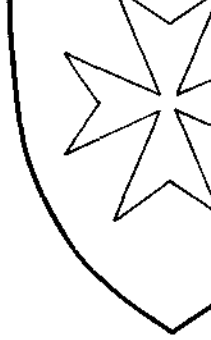
Cuatrifolio

Cruz de Lorena

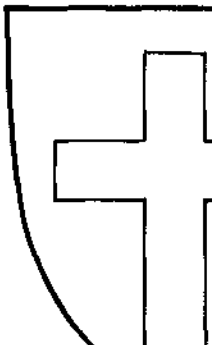


León acostado

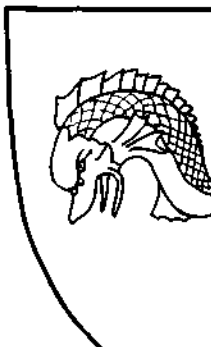
Cruz de Malta



Cruz latina

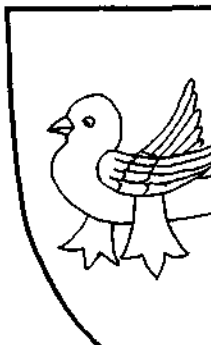


Delfín nadando

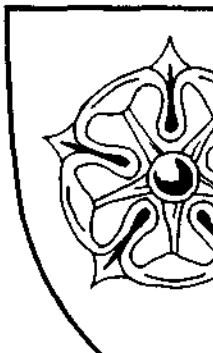


Cabaza de jabalí recortada

Merleta



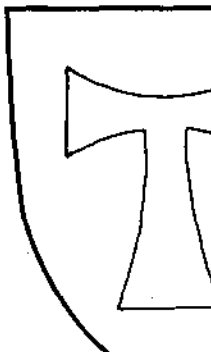
Rosa



Ciervo pasante

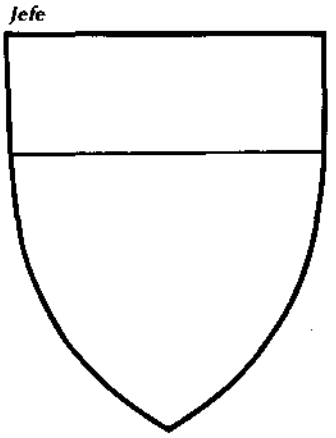
Aguila azorada

Cruz Tao

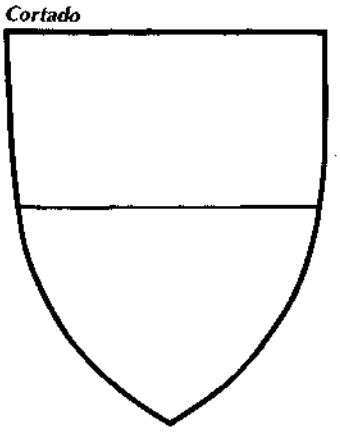


Particiones

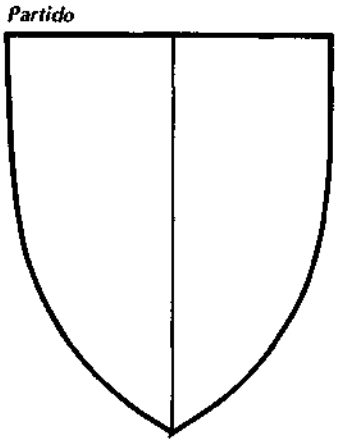
Calca la Figura que elijas sobre el escudo de armas de tu personaje y usa Partición para variar los colores del fondo.



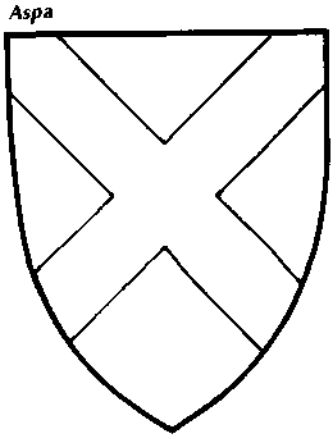
Jefe



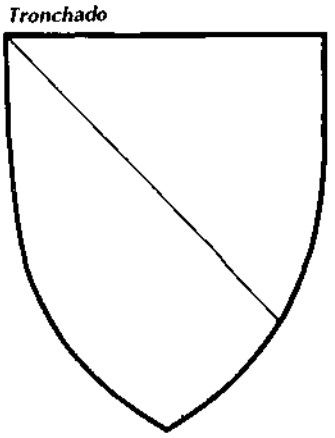
Cortado



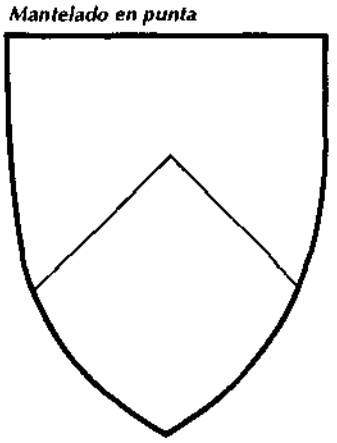
Partido



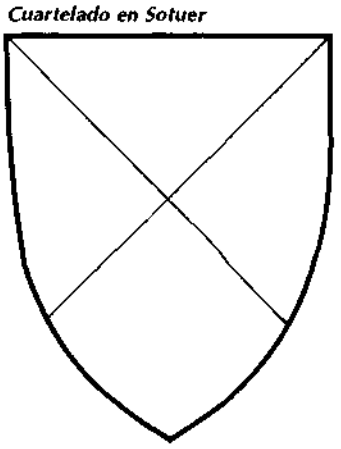
Aspa



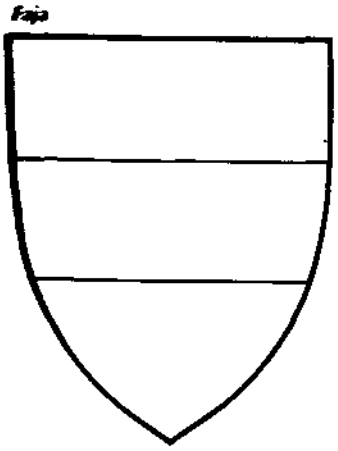
Tronchado



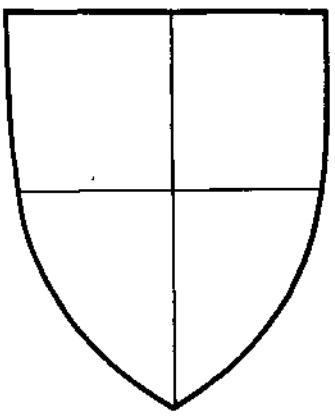
Mantelado en punta



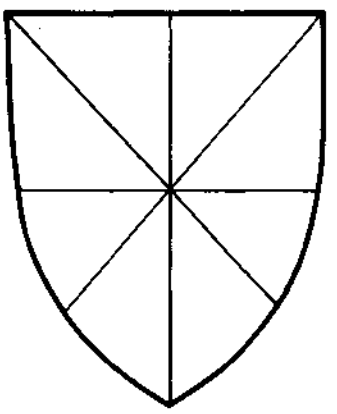
Cuartelado en Sotuer



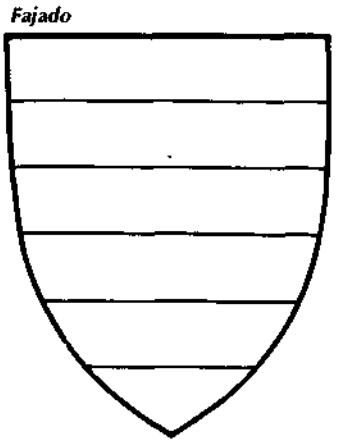
Faja



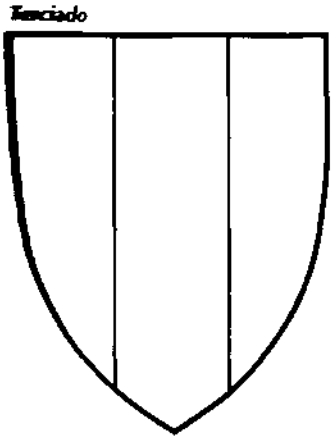
Cuartelado en cruz



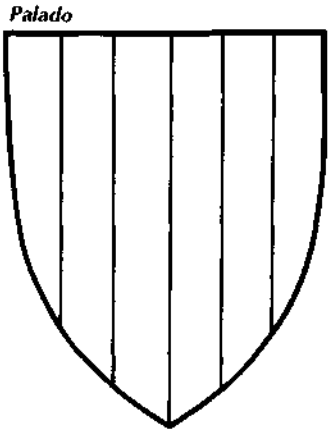
Gironado



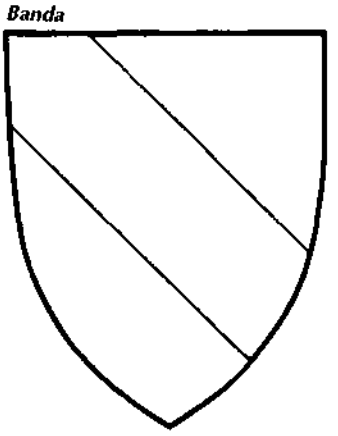
Fajado



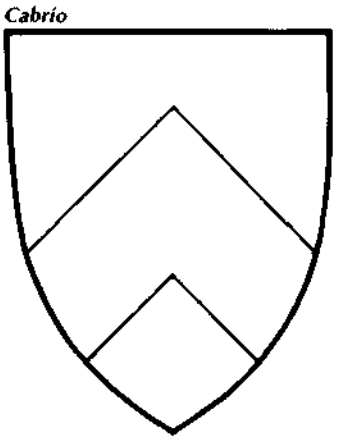
Tronchado



Palado



Banda



Cabrio

Cuando tu personaje es armado caballero, obtendrá la tremenda cantidad de 1000 puntos de Gloria. Si tu director de juego practica la costumbre de "El Brinco", es posible que tu personaje haya conseguido saltar a lomos de su caballo después de haber sido armado caballero y por ello su Gloria aumentaría en 10.

Tabla de Gloria heredada

clase social del padre	*Gloria heredada*
Caballero	6d6+150

Gloria en esta partida: Se incluye el recuadro de "Gloria en esta partida" para anotar la Gloria adquirida durante el juego, pero que todavía no cuenta porque, en el tiempo del juego, aún no ha llegado el invierno. Para más información, ver el capítulo de "Gloria y ambiciones".

Escudo de armas

Cuando tu personaje sea armado caballero, puedes colorear el escudo que se da aquí sobre un dibujo que tú mismo realices. Cada caballero tiene derecho a su propio escudo de armas. Consulta con el director de juego sobre el escudo de armas que hayas elegido. En las páginas contiguas se dan escudos de armas que puedes calcar.

Un escudo de armas es el diseño que porta un caballero en la superficie exterior de su escudo. Este dibujo sirve para identificar al caballero y a su familia cuando está totalmente cubierto por su armadura y no hay otro medio de identificarlo. La habilidad que permite la identificación de un escudo de armas recibe el nombre de Heráldica. Hay un grupo de personas, denominadas heraldos, que dedican toda su vida al dominio de esta habilidad.

Un caballero (y sólo él) puede llevar su propio escudo de armas. Si tu personaje no posee aún un escudo de armas y no puedes inventarte uno sobre la marcha, tu personaje puede solicitar que se le concedan armas provisionales y cabalgar durante un año con un escudo en blanco. Por otra parte, un escudero puede reservar su diseño con antelación consultando al Heraldo Real (el director de juego).

Dibuja el escudo de armas que desees o calca uno de los dibujos de las páginas cercanas. Se dan una página de figuras (elementos pictóricos) y una página de particiones (diseños geométricos para el fondo).

Indica el color deseado para cada parte, o coloréalo con lápices de colores. Normalmente, un escudo de armas tiene un color y un metal. Los colores disponibles son rojo, verde, azul, violeta y negro. Los metales son la plata (blanco) y el oro (amarillo). También existen "forros". En atención a la legibilidad, no uses un metal adyacente a otro metal ni un color adyacente a otro color. Por ejemplo, si elegiste una Cruz de Lorena como tu blasón y un Fajado como tu partición, las franjas podrían ser plata y azul, con una cruz negra, pero no negro y azul con una cruz plateada ni plata y oro con una cruz azul.

Asegúrate de no usar las mismas armas y colores que las de ningún otro que aparezca en este libro. Cada escudo de amas debe ser único; de no ser así no está cumpliendo con su función de identificar a un individuo.

Si lo deseas, puedes inventar, modificar y ser creativo en lo que respecta a tus diseños heráldicos. Recuerda que el director de juego tiene la última palabra sobre el diseño que escojas. El símbolo debe ser fácilmente reconocible a distancia o si no no cumplirá su función

Puntuación en justas

Se incluye este espacio para anotar los resultados de cada justa que se realice durante el juego. Comenzarás con un cero en cada categoría.

Suma una unidad a la Columna de Victorias cada vez que tu personaje gane una justa y suma una unidad a la columna de Derrotas cada vez que tu personaje pierda una justa. Estos totales sirven principalmente para la diversión de los jugadores y no afectan al juego directamente a menos que el director de juego así lo desee.

Caballos

En este espacio, anota tus cinco caballos más importantes. La mayoría de los personajes entran en el juego con sólo tres caballos, pero con el tiempo tu personaje puede acumular todo un establo. Tu personaje comienza con un ejemplar de cada uno de los siguientes caballos y la suerte puede concederte otro.

- Caballo de batalla (tu caballo de guerra).
- Caballo de silla (un caballo de monta pequeño; también transporta equipo).
- Acémila (para transportar equipo).

Anota bajo cada número el tipo de caballo y las características elegidas. Los personajes suelen montar un caballo de silla, que se anota bajo el epígrafe de "el propio caballo de monta" (n°2) y reservan su caballo de guerra (n°1) para su uso en combate.

Las características típicas de cada tipo de caballo son:

Tabla de caballos (por tipos)

	caballo de batalla	caballo de silla	acémila
Daño	6d6	4d6	3d6
Movimiento	8	6	5
Armadura	5	4	3
TAM	34	26	22
CON	12	14	16
DES	17	10	12
PG (puntos de golpe)	46	40	38

Lista de comprobación del equipo transportado

Este apartado se explica más adelante, en el apartado de "Equipo transportado".

Escudero

Cuando los personajes han sido armados caballeros, su señor (o un subordinado) les asigna sendos escuderos. Los escuderos empiezan siempre con 15 años de edad. Normalmente, se determina el éxito de un escudero en el cumplimiento de sus obligaciones realizando una Tirada de Escudero (ver el capítulo "El sistema de juego"). A veces, no parece apropiado hacer una simple Tirada de Escudero o el escudero necesita una definición más precisa. Por ello, se le pueden dar habilidades: la habilidades que usamos aquí son las de un hijo de un escudero céltico y se dan entre paréntesis en la hoja de personaje.

Primeros Auxilios 6; Batalla 1; Equitación 6 y [la habilidad que prefieras] 5.

Equipo transportado

Los personajes recién creados entran en juego con un equipo prefijado. Anota los valores que se dan aquí en los espacios existentes (entre paréntesis).

Equipo inicial (por ser hijo de caballero)

Tu personaje empieza con:
Cota de malla reforzada (12 puntos).
2 lanzas, escudo, espada, daga, 5 lanzas de justa.
Elegantes vestiduras por valor de 1£.
Caballo de batalla, caballo de silla, acémila (enumerados anteriormente).
Equipo personal, equipo de viaje, equipo de guerra.

Colocación del equipo

La forma más sencilla de repartir la carga de un caballero entre varias monturas consiste en clasificarla dentro de uno de estos tipos y asignarle un lugar anotando el número de la montura apropiada (el personaje no suele llevar encima estos objetos).

Equipo personal: Incluye dinero, documentos, los mejores ropajes, las armas secundarias preferidas, etc. Suele ser un pequeño bulto, muy fácil de transportar. Suele llevarse el caballo de monta del caballero (el caballo de silla). Anota cualquier objeto fuera de lo común en el pequeño espacio que se da a la derecha.

Equipo de viaje: Incluye una tienda de campaña, mantas, postes para la tienda, utensilios para cocinar y comer, equipo para cuidar a los caballos, capas para el frío y la lluvia, etc. Este equipo puede transportarse sobre un caballo sobre el que también monte una persona y es alrededor de una cuarta parte de la carga de un caballo por persona (tú y tu escudero, una vez que seas un caballero), sin gran cantidad de comida ni agua. Si tu personaje tiene algo especial en su equipo de viaje, como un espejo o una peluca, anótalo en el pequeño espacio que hay.

Equipo de guerra: Contiene objetos para una campaña militar prolongada, como calcetines de abrigo, cuerda, pintura para arreglar escudos, piedras de afilar, piezas de la armadura, barrilete con arena para abrillantar la cota de malla, armas de repuesto, un par de botellas de vino y cualquier cosa que no se pueda reponer mientras se esté en una campaña. Todo esto es aproximadamente la carga completa de un caballo por cada equipo formado por un caballero y un escudero y contiene también el Equipo de Viaje de cada una de las personas. Estas posesiones suelen guardarse en un baúl en el salón del señor. Cuando un caballero se va de campaña con su señor, el señor le presta al caballero un caballo para transportar este equipo. Si el caballero se va de aventuras por su cuenta, tendrá que encontrar, tomar prestado, comprar u obtener de otro modo un caballo si desea poder transportar este equipo y permitir que su escudero vaya a caballo.

Beneficios de la suerte

Esta tabla da diversos objetos curiosos a los personajes nuevos. Si es necesario, invéntate el dónde y el porqué de esto. La mayoría de los apartados son simples referencias al dinero. Este dinero adicional puede utilizarse para adquirir algo de la Lista de Precios, que se encuentra en el capítulo "Riqueza". En *Pendragón*, el dinero se mide en Libras, abreviadas como £. Puede dividirse una Libra en 240 denarios, también llamados peniques, que se abrevian como d.

Tira 1d20 para ver tu Suerte.

Tabla de beneficios de la suerte

d20	*Resultado*
01	Dinero. 3d20 denarios.
02-03	Dinero. 3d20+100 denarios.
04-06	Dinero. 1 £ (240 d.)
07	Dinero. 1d6 £.
08	Reliquia familiar: reliquia cristiana sagrada. Tira 1d6 (1=dedo, 2=lágrimas, 3-4=cabello, 5=fragmento de hueso, 6=sangre)
09	Reliquia familiar: antigua espada de bronce. Cuando se usa, aplica un modificador de +1 a la habilidad de Espada. La hoja es débil; se romperá en el combate como si no fuese una espada (ver más adelante el capítulo "El sistema de juego". Valor=2 £.
10	Reliquia familiar: lanza bendita. Suma un modificador de +1 al valor de la habilidad de Lanza de Caballería al usar esta lanza, hasta que se rompa. Valor=25 d.
11	Reliquia familiar: silla de montar adornada. Valor=1 £.
12	Reliquia familiar: anillo grabado. Tira 1d6 para ver su valor; 1-4=plata, valor 0.5 £; 5-6=oro, valor 2£.
13	Reliquia familiar: brazalete (tira 1d6: 1-5=plata, valor 1 £; 6-oro, valor 8 £).
14	reliquia familiar: valioso manto por valor de 1 £ procedente de (tira 1d6: 1-2=Bizancio, 3=Alemania, 4-5=España, 6=Roma).
15	Una poción mágica curativa, cura 1d6 puntos de daño una sola vez. Valor incalculable
16-17	Un caballo de silla
18	Un caballo de batalla
19	Un destrero (un enorme caballo de guerra; para conocer sus características, ver el capítulo "Personajes y criaturas").
20	Tira dos veces más, volviendo a tirar en caso de volver a sacar un 20.

Reliquias familiares

Con respecto a las reliquias familiares, puedes inventar una historia sobre cómo llegó a manos de tu familia. Puede que provenga de la familia materna, que sea un obsequio de un señor, un trofeo de guerra, etc.

Cómo presentar a tu caballero

Antes de la partida, todo el mundo suele presentar a sus personajes. He aquí dos de estas descripciones, para dos caballeros modelo que aparecerán después en los ejemplos del juego.

"Este es Sir Ambrut, un caballero mantenido de Sir Yvane le Cour, barón del Rey de Listeneise. Tiene 22 años de edad, viste muy bien, es pálido de piel y tiene una voz profunda. No es demasiado Devoto ni acude mucho a la iglesia, pero se atiene a las virtudes cristianas. Tiene la Gloria de un Caballero Normal. Está orgulloso del hecho de ser el mayor de los cuatro hermanos que constituyen los jefes de su clan familiar. Su padre, el famoso caballero conocido como Ambrut del Halcón Blanco, murió heroicamente hace varios años en la batalla del Río Tribuit".

"Yo represento a Sir Yvane le Cour, Barón de Listeneise, de 29 años de edad. Tiene el pelo rubio, una alegre sonrisa y una barba trenzada. Es un pagano devoto, pero esto se lo guarda para sí mismo. Es conocido por su gran valor. Tiene la Gloria de un caballero Notable".

8. El dorso de la hoja de personaje

Utiliza el dorso de tu hoja de personaje para anotar la historia del juego y las acciones significativas de tu personaje. No estás obligado a anotar estos datos, pero sí es conveniente; si no lo haces, perderás gran parte del impacto a largo plazo del juego. *Pendragón* es una campaña, con caballeros que se juegan la vida para conseguir gloria. Sus vidas valen el pequeño esfuerzo de anotar una sinopsis de un renglón por cada una de sus aventuras.

Acontecimientos especiales

Utiliza este recuadro para anotar las fechas en las que tienen jugar estos siete acontecimientos vitales en la vida de un personaje:

Nacido: La fecha de nacimiento de tu personaje.

Nombrado escudero: La fecha de nacimiento más 15 años, y de quién es escudero, si forma parte de la campaña.

Armado caballero: El año en el que tu personaje es armado caballero, y de manos de quién.

Ennoblecido: El año en el que el personaje recibe el título de señor, si es que esto se produce.

Adquiere tierras: El año en el que un caballero mantenido se convierte en un caballero vasallo. Tu personaje, al ser el hijo mayor de un caballero vasallo, adquiere tierras al ser armado caballero.

Miembro de la Tabla Redonda: El año en el que tu personaje es aceptado en la Tabla Redonda; ¡un honor muy poco frecuente!

Muerto: El año en que murió tu personaje. Es útil si creaste una familia para tu personaje.

Familia

Utiliza este espacio para anotar la información relativa a la familia.

Año de casamiento: El año en el que se casa tu personaje (si es que se casa).

Nombre del cónyuge: El nombre de la esposa de tu personaje. Ningún caballero entra en el juego ya casado. Sin embargo, el matrimonio es una parte importante de la fantasía de *Pendragón* y la mayoría de los caballeros de los jugadores deberían desear casarse. Para más información, ver los capítulos titulados "Tu familia" y "Gloria y ambiciones".

Testamento: Anota aquí el nombre o relación de la persona que ha designado tu personaje como heredero de sus propiedades. Normalmente, basta con poner "Familia". Sólo se transmiten las posesiones personales; las tierras y bienes cedidos por un señor revierten a él. Si no hay nada anotado aquí, todo pasa al señor.

Hijos menores de edad: La fecha de nacimiento y nombre de cualquier hijo que pueda tener tu personaje.

Característica familiar: Una característica familiar es cierto rasgo infrecuente que poseen todos los miembros de la familia. Obtenlo ahora, en la tabla que se da a continuación y suma el valor a la habilidad pertinente. Por favor, tira al azar en la tabla, aunque hayas podido escoger los demás componentes de tu personaje. Este valor adicional puede infringir la normativa de limitaciones establecida anteriormente. Así, podría elevar una habilidad por encima de 15 o incluso por encima de 20.

Esta característica se transmite por linea masculina y la reciben todos los hijos e hijas de todos los hombres de esta línea. Por ello, tus hermanos e hijos también tendrán esta característica.

Anota con cuidado la característica; algunas ofrecen ventajas que no se demostrarán hasta que empieces a jugar.

Tabla de características familiares

d20	*característica*
1-2	Entiende de caballos (+5 Equitación)
3	Voz excelente (+10 Cantar)
4-7	Vista de lince (+5 Percepción)
8	Se siente a gusto en la naturaleza (+5 Cazar)
9	Ligero de pies (+10 Bailar)
10	Don de curación (+5 Primeros Auxilios)
11	Simpático por naturaleza (+10 Coquetear)
12	Nunca olvida una cara (+10 Reconocer)
13	Sorprendentemente deductivo (+5 Intrigar)
14	Nada como un pez (+10 Nadar)
15	Orador y narrador natural (+10 Oratoria)
16	Músico natural (+15 Tocar (todos los instrumentos))
17	Maneja bien las palabras (+15 Componer)
18	Atracción natural por los escudos de armas (+10 Heráldica)
19	Entiende de aves (+15 Cetrería)
20	Hábil con los juegos (+10 Juegos)

Posesiones

Tu personaje empieza el juego como hijo mayor de un caballero vasallo. Apunta aquí el nombre de su futuro dominio; es el mismo que el de su Residencia Actual. Si adquiere más tierras, anota el nombre de cada señorío o posesión de mayor extensión. Anota el número de señoríos dentro de cada dominio mayor.

Equipo en casa

Frecuentemente, los caballeros acumulan Denarios, Libras, armas adicionales, monturas de reserva, bienes suntuosos y otras cosas. Si tu personaje no lleva consigo estos objetos adonde quiera que va, anótalos aquí.

Mesnada

Caballeros en la familia: Todos tus familiares que sean caballeros, ya sean tíos, hermanos u otros parientes.

Uno de los factores más importantes en el juego es a cuántos caballeros puedes llamar a tu lado en caso de crisis. Los caballeros de la familia son Viejos (más de 55 años de edad), Maduros (35-55) o Jóvenes (20-35, más o menos). Por ahora, sólo se necesita la cantidad, no sus nombres ni más información. El capítulo de "Personajes y criaturas" ofrece modelos de datos para cada una de las tres categorías de caballero.

Determina su número haciendo las tiradas que se dan a continuación y anota los números en el dorso de la hoja de personaje.

Suma los tres números y añade otro caballero joven (tu personaje) para calcular el número del Total de Caballeros en la Familia.

Caballeros viejos: 1d6-5
Caballeros maduros: 1d6-2
Caballeros jóvenes: 1d6+1

Vasallos: Los personajes recién creados nunca son señores que tengan a otros caballeros como vasallos; por el momento, deja este espacio en blanco. Si tu personaje adquiere vasallos durante la campaña, anota aquí el número de vasallos. Estos caballeros están obligados a participar en la batalla si se los llama y probablemente sean también compañeros del señor.

Otros hombres del linaje: Otros hombres adultos de la familia pueden ser útiles en un combate. Nunca están bien armados y, por lo general, *son inexpertos en el combate, pero por lo* menos no huirán en el momento en que el enemigo los ataque. Como personas de la misma sangre que el personaje, tienen mucho que ganar en cualquier victoria de la familia.
Número total=3d6+5

Leva: La leva reclama a todos los hombres sanos del dominio. Aunque la población total de tu señorío es de alrededor de 420 personas, la leva es de sólo 100 o menos hombres sanos, aparte de los caballeros y escuderos. No todos estos campesinos acudirán al combate.

Por motivos de información, este número es el que se prevé *por cada señorío*. Por lo tanto, si tu personaje adquiere más señoríos, haz una nueva tirada por cada nuevo señorío y anota aquí el total de todos los señoríos. ¡Un caballero con muchos señoríos puede reclutar a una numerosa leva!

Tu director de juego decidirá lo eficaces que serán en el combate los hombres de tu leva. El capítulo "Personajes y criaturas" ofrece datos de un campesino adulto típico.
Número total=5d20

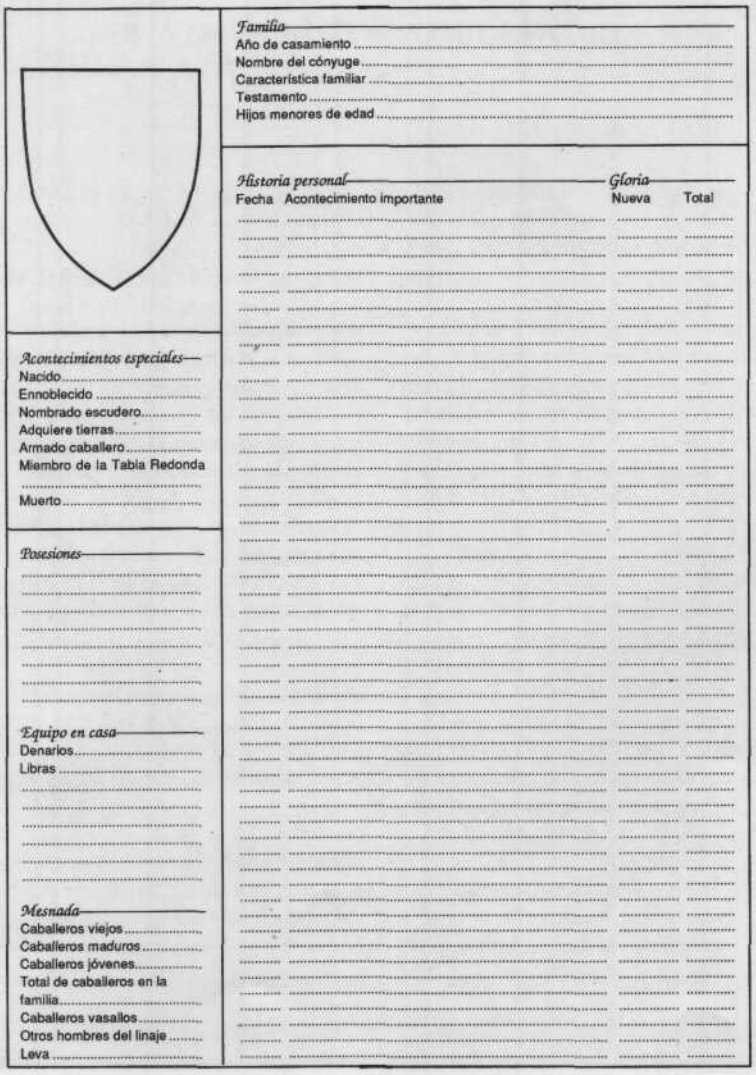
Historia personal

Utiliza esta zona para registrar diversos acontecimientos de la vida de tu personaje. Comienza cada encabezamiento con la fecha. Normalmente, basta con apuntar el año, ya que la mayoría de los personajes sólo toman parte en una aventura por año. Al final de cada renglón hay una columna para anotar la gloria adicional adquirida en la aventura, más otra columna para anotar el total de gloria que adquirió tu personaje. Anota también esta gloria total en la cara delantera de la hoja de personaje.

Después de experimentar varias aventuras con varios personajes, empezarás a percibir la historia y el movimiento que impregna la Tradicion Artúrica, y tus personajes crecerán dentro de la historia.

Conclusión

Si has seguido las instrucciones que te hemos dado, ahora tienes un personaje listo para jugar. El personaje es un escudero, de 21 o más años de edad con los contactos, habilidades y reputación necesarios para convertirse inmediatamente en un caballero. Como ya se indicó anteriormente, ser caballero es un gran honor; la Gloria recibida por ser armado caballero refleja este hecho. Los acontecimientos reales que den lugar a la obtención del rango de caballero y, sobre todo, la ceremonia, deberían representarse durante el juego.



Tu familia

*Tu familia es algo con lo que **siempre** puedes contar*

La familia de un caballero es su recurso más precioso y fiable. La familia de la que trataré aquí se compone de tus familiares más cercanos; aquéllos en los que se puede confiar para prestarse ayuda mutuamente en cualquier circunstancia, a pesar de todos los peligros. Son las personas que, si oyesen que estabas en peligro de muerte, abandonarían lo que estuvieran haciendo para acudir inmediatamente en tu auxilio. Por supuesto, tú harías lo mismo por ellos.

¿Por qué una familia?

Existen varias razones para tener un conocimiento más profundo sobre tu familia que el que ya has adquirido en la generación del personaje.

Perspectiva histórica

Aunque no tengas deseos de mantener tu propia dinastía, tu modo de representar tu personaje mejorará si sabes algo del pasado de tu familia.

La extensa tabla de la historia familiar que figura más adelante te ayuda a averiguar lo que hicieron el abuelo y el padre de tu personaje. Naturalmente, los dos hicieron muchas más cosas que las que figuran en la tabla, pero aquí aparecen los hechos destacados que introducen a la familia dentro de la historia artúrica.

Tu personaje ganará no sólo una historia familiar sino también una fracción de la Gloria de se padre y de la de su abuelo y uno o más rasgos o pasiones heredados, dependiendo de las experiencias de tus antecesores a lo largo de la última generación.

TABLA DE LA HISTORIA DE LA FAMILIA

Introducción

Esta extensa tabla proporciona lo siguiente:
1. Un poco de la historia pasada importante en la campaña del juego;
2. La participación real de tu abuelo y de tu padre en estos grandes acontecimientos históricos.
3. Al menos una pasión familiar o rasgo dirigido que pasa de padre a hijo. Estos rasgos y pasiones pueden adquirirse debido a algunos de los acontecimientos históricos más dramáticos y sanguinarios, en su mayor parte batallas. El Odio (sajones) es obligatorio; además hay otros posibles (para más información sobre las pasiones y los rasgos, ver el capítulo "Ideales y Pasiones").
4. Una Gloria Hereditaria realista e individualizada, heredada de tu padre y tu abuelo, de acuerdo con sus éxitos reales, que aumenta la Gloria ya obtenida en la tabla de Gloria Heredada (en el Paso 7 de la generación del personaje).

Esta tabla supone que entras en el juego como caballero con 21 años de edad, en el año 531 d.C. Tu padre murió hace un año o más y has sido armado como caballero vasallo, tomando el lugar de tu padre como cabeza de familia.

Si adquiriste alguna experiencia previa durante la generación del personaje, supón que dicha experiencia tuvo lugar durante tu carrera como escudero, para que siga siendo el año 531. Serás mayor que lo que supone el texto, pero esto no presenta ningún problema.

Cómo utilizar esta tabla

Tu historia familiar se determina año por año. El primer año, 490 d.C., contiene una explicación detallada del método a usar para las historias personales de tu abuelo y de tu padre.

Lee la frase inicial para conseguir información y luego pasa a la Tabla de Acontecimientos del año en cuestión. Tira el dado de 20 caras para determinar la participación de tus ascendientes en dichos acontecimientos, si es que la hubo. Por ejemplo, en el 490 tu abuelo puede haber combatido en la gran batalla de Windsor. Por otra parte, puede haber muerto sin haber realizado nada notable ese año.

Antes de continuar, comprueba la posible adquisición de una pasión o rasgo al final del párrafo del año en cuestión. Si el ascendiente está muerto, el hijo obtiene la pasión después de oír las últimas palabras de su padre. Ese hijo será tu padre, o tú mismo.

Necesitarás lápiz y papel para anotar los detalles (a no ser que desees escribir en el libro). Anota el acontecimiento de cada año, si lo hay, la Gloria obtenida y las pasiones o rasgos dirigidos adquiridos (ya sea por el abuelo, por el padre o por tu personaje).

Cuando muera tu abuelo, calcula la décima parte de su Gloria final y suma esta cantidad a los 1000 puntos iniciales de tu padre. Anota las pasiones y rasgos de tu abuelo, si los hay, y asigna uno o más de ellos a tu padre (a tu elección),

Protección del personaje

Una familia ofrece muchos tipos de protección contra los enemigos. La expresión definitiva de esta protección se da cuando estén dispuestos a entrar en un combate a muerte para ayudarte.

En el juego, una de las funciones más útiles de la familia consiste en dar a los caballeros de los jugadores un pequeño ejército de reserva propio. De este modo, todo el mundo tiene una fuerza de urgencia a su disposición.

Ya has calculado las cantidades básicas de tu ejército particular durante la Generación del Personaje. En este capítulo sabrás algunos datos más. Las características reales de la mayoría de los miembros de tu familia están en el capítulo "Personajes y criaturas".

El segmento dinástico

Pendragón está diseñado para contener sucesos a largo plazo que pueden tardar en terminar más que la vida de un solo personaje. En *Pendragón*, el tiempo avanza con regularidad. Algunas historias tardan en completarse los 55 años del reinado del Rey Arturo; suficiente tiempo para que los nietos del personaje inicial se hagan caballeros.

Para participar enteramente en una campaña de *Pendragón* a largo plazo, cada caballero debería criar una familia que pueda llevar a un jugador a lo largo de toda la saga. Se consigue la mejor historia de *Pendragón* si tu campaña comienza pronto y sigue hasta el final: se dan consejos para esto más adelante, en *Caballeros aventureros*. Sin embargo, en este libro básico de *Pendragón*, la campaña comienza alrededor de una generacion más tarde, por lo cual dispones de la Tabla de la Historia Familiar, con el fin de ayudarte a meter a tu personaje en la historia.

Más allá del juego de un solo personaje

El contenido emocional del juego cambia al tener una familia. Con una familia, un caballero tiene algo más que sí mismo por lo que vivir y morir. La motivación de los personajes individuales cambia cuando tienen a alguien a quien quieren y por quien lucharán. El director de juego debe instar a los jugadores a desarrollar las familias de sus personajes para aportar esa motivación vital.

Puedes dar a los hijos de tu personaje los mismos rasgos, pasiones, característica familiar, equipo y características iniciales que los que tuviese tu personaje anterior. De este modo, un personaje con familia no muere realmente.

Las familias permiten a los jugadores relacionarse de una forma natural. Cuando las familias de los caballeros de dos jugadores se unan por casamiento, quizás al casarse

usando el mismo valor numérico que tuviera tu abuelo (por ejemplo, Odio (sajones) con un valor de 15).

Cuando finalmente muera tu padre, la secuencia se da por concluida. Toma 1/10 de su Gloria final como Gloria heredada adicional, además de la ya obtenida durante la generación del personaje(que se basaba en que el personaje tuviese caballeros normales como ascendientes).

Si el texto exige que tu personaje adquiera una pasión o rasgo, anótalo, junto con el valor obtenido en la tirada. También puedes escoger cualquier otra pasión o rasgo de los que tuviera tu padre. Anota el mismo valor que tuviera él.

Es obligatorio tener la pasión de Odio (sajones); desde el proceso de generación del personaje, ya figura en tu hoja de personaje. Si heredas un valor de Odio (sajones) mayor que el obtenido durante la generación del personaje (por ejemplo, un 15 en vez de un 10), borra el número viejo y escribe el nuevo.

Observa que las pasiones de 16 o más aportan una Gloria igual a su valor durante el invierno. Para más información, ver los capítulos "El sistema de juego" e "Ideales y Pasiones".

La historia de tu abuelo

El abuelo nació cuando Ambrosio Pendragón gobernaba Britania. Todo el mundo sabe que Ambrosio fue "el último romano" y que acabó con el mandato del malvado gobernante Vortigern. Merlín el Mago era un muchacho cuando Ambrosio destruyó a Vortigern y recuperó Logres. El reinado de Ambrosio se vio perturbado por guerras con los sajones y con los britanos del norte.

Después de la muerte de Ambrosio, su hermano, Uther Pendragón, heredó el reino. Cuando tu abuelo alcanzó la edad militar, acompañó a su señor, el conde de Salisbury, en las numerosas guerras que el rey Uther libró contra los sajones. Tu abuelo tuvo éxito. Tenía un buen caballo, armadura y las armas de un soldado de caballería pesada. También tuvo la suficiente suerte para sobrevivir a los peligros de la batalla, por lo menos hasta el 490, el primer año de su historia. En un momento u otro, conoció a tu abuela.

Dale a tu abuelo una Gloria inicial de 2500 (era un caballero notable pero no famoso). Comienza sin pasiones ni rasgos dirigidos. Puede adquirir más Gloria o una pasión si tienes suerte con tus tiradas en las siguientes tablas.

AÑO 490 (año modelo)

Este fue un año casi normal. Los sajones hicieron violentas incursiones y fueron rechazados. Una nota especial: nació un hijo- tu padre. Para este primer año, se incluyen notas en cursiva (como ésta) para explicar el texto que precede a cada una de dichas notas.

En todos los casos, una frase presenta los acontecimientos del año. Normalmente, o no ocurre nada o se libra una batalla famosa. Por cada acontecimiento, necesitas un d20. Tíralo y consulta la tabla que se dé a continuación para el acontecimiento que tiene lugar ese año:

uno con la hermana del otro, las familias quedarán entrelazadas. Esto da una excusa para que los distintos caballeros se mezclen tan confiadamente en las aventuras.

Una familia establecida aporta rango, poder, tradiciones, conocimientos e incluso reliquias familliares. Por ello, la espada mágica que tanto apreciaba tu caballero no desaparece del juego a su muerte. En lugar de eso, la espada pasará a su hijo junto con su escudo de armas, su título, sus posesiones y otras cosas atractivas.

Cuando el nuevo personaje entre en el juego, los más viejos podrían decir "Estuve con tu padre en Badon" o "Recuerdo cuando metió la pata en la Aventura del Caballero del Loro". Y por supuesto, tu nuevo personaje conoce los detalles de la Aventura del Caballero del Loro. Por ello, la muerte no disminuye la familia, que es la heredera de las propiedades y Gloria acumuladas por el difunto.

Contactos

Los familiares pueden ofrecer oportunidades: si alguien consigue una buena posición, también se beneficiarán sus familiares.

Sin embargo, en *Pendragón* el caballero del jugador es el jefe de la familia. Es una persona emprendedora y extraordinaria, además de tener mucho éxito en la vida, desde el momento en que se convierte en escudero. Es a tu personaje a quien recurren otros para que los dirija. No encontrarás en *Pendragón* a un tío rico; tu personaje es el tío rico para los demás miembros de la familia que no controla ningún jugador.

Más importantes son los contactos que se producen en una familia entre los sucesivos caballeros de un solo jugador.

Tabla de acontecimientos del año 490

d20 acontecimiento

01-05 *No ocurrió nada significativo.*
Una frase sencilla y que se explica por sí misma. Cuando obtengas este resultado, pasa al año siguiente.

06 Fallecido de otras causas. Ver Tabla de Causas Diversas (*hombres*).
Quiere decir que el abuelo murió por algo distinto a la batalla principal librada ese año. La Tabla de Causas Diversas determina la causa concreta.

07-20 *Combatió en la batalla de Windsor.*
Siempre que te encuentres con este resultado, quiere decir que tienes que hacer otra tirada de d20 en otra tabla referente a la batalla y que figura a continuación. Los resultados varían en cada tabla.

BATALLA DE WINDSOR (80)
Este es el nombre de la batalla. El número entre paréntesis es la cantidad de Gloria que ganan los participantes en la batalla. *Anota este número justo debajo de la Gloria total* provisional de tu ascendiente.

d20 acontecimiento

01 Murió con gran Gloria (suma 1000 puntos de Gloria).
Murió en la batalla, pero actuó con gran heroísmo; apunta 1000 puntos de Gloria adicionales y finaliza la historia de este antecesor. Comprueba si el hijo adquiere una pasión o rasgo dirigido. Siempre que muera un personaje, consulta el apartado relativo a la muerte de los personajes, en las reglas que figuran en la mitad superior de este capítulo.

02 Murió en la batalla. Fin de la historia.
Como en el caso anterior, esta frase pone fin a la biografía de tu ascendiente. Comprueba a continuación si se adquiere una pasión o rasgo dirigido.

03-20 Sobrevivió, continúa la historia.
Tu antecesor combatió en la batalla y sobrevivió: antes de pasar a su siguiente año, comprueba si adquiere una pasión o rasgo dirigido debido a la batalla.

Tirada de Pasión con un d20, 01-05= éxito.
No siempre aparece esta frase. Si aparece, quiere decir que haces otra tirada de d20. Si consigues un éxito sacando una tirada igual o menor que el número dado, significa que tu ascendiente (si sobrevivió) o su hijo (si el padre murió) adquirió una pasión o rasgo dirigido como resultado de su experiencia, *que posiblemente pase a tu personaje.*

Odio (sajones) 3d6
("¡Esos sajones taimados y amigos de las emboscadas! Entre ellos no hay valor ni honor").
El resultado de la segunda tirada da la fuerza de la pasión adquirida por tu personaje o por su antecesor y el tipo de pasión de que se trata. La cita es más o menos lo que todo el mundo recuerda que solía decir tu personaje sobre esta batalla en particular (o sus últimas palabras, si murió).

Más tarde, tus ascendientes pueden obtener esa misma pasión en otra ocasión. Usa como número final el valor mayor.

Con esto termina el año que hemos usado como explicación. Los demás años siguen el mismo patrón.

Tu experiencia del juego será más profunda y elegante si la mayoría de tus personajes jugadores provienen de una sola familia.

Tu familia anterior

Causas de muerte

Su utilizan dos tablas para determinar al azar la causa de la muerte de los anteriores miembros de la familia.

Tabla de causas diversas, hombres

d20	*muerte*
1-3	en batalla con el enemigo personal
4-6	en batalla con región vecina
7-8	en batalla con invasores extranjeros
9	ingresó en un monasterio
10-11	accidente de caza
12-13	otro tipo de accidente
14-16	vejez, enfermedad
17-20	causa desconocida, simplemente jamás regresó

Tabla de causas diversas, mujeres

d20	*muerte*
01-07	enfermedad
08-09	vejez
10-12	accidente
13	asesinada por incursores
14-15	capturada por incursores
16-18	muerta por problemas en el embarazo
19	ingresó en un convento
20	causa desconocida, simplemente despareció

Cuando muere un personaje

Cuando muere un personaje que aprecias, has de estar preparado para un momento de emoción; decide cómo es

AÑO 492
En este año, el rey Uther fue a la guerra contra el insurrecto Duque de Cornualles.

Tabla de acontecimientos del año 492

d20	acontecimiento
01-03	Prestó servicio en guarnición y sobrevivió a las incursiones sajonas. Obtiene 25 puntos de Gloria.
04-05	Prestó servicio en guarnición y murió a manos de incursores sajones. Obtiene 25 puntos de Gloria. Fin de la historia.
06-09	El abuelo combatió en el Sitio de Tintagel, un asedio sin resultados palpables aunque Merlín estuvo allí para ayudar al rey. Obtiene 25 puntos de Gloria.
10-20	El Abuelo combatió en la Batalla del Castillo de Terrabil

BATALLA DEL CASTILLO DE TERRABIL (100)

d20	acontecimiento
01	Murió con Gran Gloria (suma 1000).
02-03	Murió en la batalla. Fin de la historia.
04-20	Sobrevivió, continúa la historia.

AÑOS 493-494
Durante estos años, continuaron las guerras con los sajones. El rey desposó a la Dama Igraine, viuda del Duque de Cornualles, pero poco después cayó gravemente enfermo.

Tabla de acontecimientos de los años 493-494

d20	acontecimiento
01-02	Muerto. Tira en la Tabla de Causas diversas (hombres).
03-20	Sigue vivo, continúa con la historia.

AÑO 495
Los sajones explotaron el débil reino gobernado por un rey enfermo, pero Uther hizo acopio de todas sus fuerzas y sorprendió a los invasores con una batalla campal.

Tabla de acontecimientos del año 495

d20	acontecimiento
01-05	No ocurrió nada significativo.
16-20	Combatió en la batalla de St. Albans.

BATALLA DE ST. ALBANS (150)

d20	acontecimiento
01	Murió con gran Gloria (suma 1000).
02-04	Murió en la batalla. fin de la historia.
05-20	Sobrevivió, continúa con la historia

El rey Uther masacró a los sajones. Mientras los britanos estaban celebrando su victoria, un traidor sajón, haciéndose pasar por médico, envenenó el agua. El rey murió, junto con la mayoría de la nobleza reinante.

AÑOS 496-507
La anarquía imperaba mientras los nobles se mataban entre sí para ocupar posiciones de poder que habían quedado libres con la muerte en masa de los señores. Tu abuelo apoyó al legítimo conde de Salisbury. Los sajones aprovecharon la ocasión para tomar muchas regiones, llegando a fundar Wessex, una región al sur de Salisbury.

Tabla de acontecimientos de los años 496-507

d20	acontecimiento
01-02	Muerto. Tira en la Tabla de causas diversas (hombres).
04-20	Sigue con vida, continúa con la historia.

y cómo lo tratarás. Puede ser un momento de regocijo por una hazaña heroica o de abatimiento por unas malas tiradas con los dados. En cualquier caso, es probable un aire de tristeza.

Los demás jugadores deben decidir lo que hacer con el cadáver. El escudero, que ahora no tiene ningún señor, podría expresar las inquietudes y anteriores deseos de su difunto señor. Lee lo que haya escrito en el apartado de "Testamento" del dorso de la hoja de personaje. Comprueba si murió entre gente que sepa adónde devolver el cuerpo o llevar la noticia de su muerte.

A continuación, se hacen cuentas. Suma la Gloria final que tuviera tu personaje. Si tiene un hijo, lo único que puedes hacer es calcular el 10%, que es lo que pasará al hijo. Redacta una lista de todo el equipo que se heredará, así como una lista de feudos.

Mira cuáles Rasgos, Rasgos Dirigidos y Pasiones tienen un valor de 16 o más y anótalos para consultarlos más adelante.

Respira hondo y reflexiona sobre su vida durante un momento. Luego, escribe un epitafio de una línea, que figurará en la lápida de su tumba.

Guarda la hoja del personaje en el "cementerio". Los jugadores suelen querer guardar los personajes muy apreciados en su propio cementerio; también puede ser que no les importe, con lo que deben dar la hoja al director de juego para que éste la guarde.

Tristán de Lionís

Tu familia actual

Normalmente, los jugadores quieren saber un poco más del resto de su familia. Estas tablas aportan los hechos en estado puro para una información individualizada.

AÑO 508

El hijo de Vortigern el Tirano, el rey Cerdic de Wessex, consiguió refuerzos y atacó Salisbury.

Tabla de acontecimientos del año 508

d20	acontecimiento
01-05	El abuelo prestó servicio en la guarnición de Sarum. Obtiene 10 puntos de Gloria.
06-20	Combatió en la batalla de Winchester.

BATALLA DE WINCHESTER (175)

d20	acontecimiento
01-04	Murió con gran Gloria (suma 1000).
05-20	Murió en la batalla. Fin de la historia.

Tirada de pasión con un d20, 01-20= éxito.
Tu padre adquiere Odio (sajones) de un valor de 2d6+6.
(Las últimas palabras del abuelo: "Guárdate de los tipos que visten pieles de oso y rugen").

Al final de este apartado, tu abuelo estará muerto y habrá adquirido durante su carrera el feudo de su señorío en Salisbury. Mientras tanto, tu padre ha iniciado su propia carrera y ha formado su propia familia, empezando por ti, su hijo mayor.

La historia de tu padre

Hace 21 años, cuando naciste, tu padre estaba comenzando su carrera como caballero. Comienza tu nueva cuenta con la Gloria inicial de tu padre= 1000 + (Gloria del abuelo/10). Tu padre tiene como mínimo la pasión de Odio (sajones) obtenida anteriormente, pasión que luego pasará a ti.

Acuérdate de anotar la Gloria, pasiones o rasgos dirigidos que obtenga tu padre en el proceso que se da a continuación.

Tabla de acontecimientos del año 510

d20	acontecimientos
1-10	Estuvo presente en la primera extracción pública (Gloria= 25).
11-20	Estuvo presente en una de las extracciones posteriores (Gloria= 10).

AÑO 510

Este es el primer año de Arturo como rey.

Tu padre vio al joven Arturo extraer la espada mágica de la piedra y el yunque, proclamando por ello su derecho al trono e iniciando su reinado. Tu padre también estuvo presente en la coronación de Arturo y combatio en las guerras contra los rebeldes que no aceptaron el derecho del joven rey a gobernar.

El conde de Salisbury estuvo entre los primeros señores de Logres en declarar su apoyo al Rey Arturo. Como caballero de Salisbury, tu padre estuvo presente en la proclamación de Arturo como jefe Guerrero (o dux bellorum) en Londres y poco después en su coronación en Carlion (Gloria= 10).

Los caballeros de tu familia

Durante la Generación del Personaje, determinaste el número de caballeros que hay en tu familia y sus edades relativas. Esta información figura en el dorso de tu hoja de personaje.

Aquí se dan tablas para construir al resto de tu familia a partir del número de caballeros.

Caballeros viejos

Los caballeros viejos tienen una edad de 55 años o más. Cualquiera que sea su parentesco concreto, es probable que todo el mundo se dirija a ellos con el apelativo honorífico de "abuelo" durante las conversaciones familiares. Se cuentan entre los mayores de la comunidad, ya que han sobrevivido a años de guerras y a la Tabla de Envejecimiento.

Tabla de caballeros viejos

d20	*resultado*
01-15	Hermano menor de tu abuelo
16-20	Hermano ilegítimo de tu abuelo

Caballeros maduros

Los caballeros maduros tienen entre 36 y 54 años de edad. Los caballeros más jóvenes suelen dirigirse a ellos como "tío", independientemente de su parentesco. Han comenzado a usar la Tabla de Envejecimiento.

Tabla de caballeros maduros

d20	*resultado*
01-13	Hermano menor de tu padre
14-17	Hermano de tu madre
18-20	Hermano ilegítimo de tu padre

Caballeros jóvenes

Los caballeros más jóvenes tienen entre 20 y 35 años de edad. Aún no usan la Tabla de Envejecimiento

Tabla de caballeros jóvenes

d20	*resultado*
01-08	Tu hermano menor
09-14	Un primo hermano, por parte de tu padre
15	Tu cuñado
16-17	Un primo hermano, por parte de tu madre
18	Un hermano ilegítimo, mayor
19-20	Un hermano ilegítimo, menor

Justo después de la coronación, tu padre combatió en la subsiguiente batalla de Carlion. Los reyes norteños, aunque superaban en número a las fuerzas de Arturo, fueron rechazadas en su primer intento de enfrentarse al "Rey niño".

BATALLA DE CARLION (250)

d20	acontecimiento
01	Murió con gran Gloria (suma 1000 puntos de Gloria). Fin de la historia. Aplica un +5 a la siguiente Tirada de Pasión para tu personaje (no para el padre), con un resultado máximo de 20.
02	Murió en la batalla. Fin de la historia. +10 a la siguiente Tirada de Pasión para tu personaje (no para el padre), con un máximo de 20.
03-20	Sobrevivió, continúa con la historia.

Tirada de pasión con un d20, 01-10= éxito.
Odio (cumbrianos), valor= 3d6 ("Sus corazones norteños son fríos, como las nieves de allí").

Más tarde, en ese mismo año, los señores del norte, bajo el mando del Rey Lot, protagonizaron una nueva invasión. Tu padre combatió contra ellos en la batalla de Bedegraine. Arturo venció, aunque fue una batalla muy sangrienta hasta para los vencedores.

BATALLA DE BEDEGRAINE (700)

d20	acontecimiento
01	Murió con gran gloria (suma 1000 puntos de Gloria).
02-04	Murió en la batalla. Fin de la historia.
05-20	Sobrevivió, continúa con la historia.

Tirada de rasgo derigido con un d20, 01-03= éxito.
Desconfianza (Magos), valor= 2d6 (súmalo al rasgo de Suspicaz) ("Ganamos por los trucos de Merlín y debería haber sido nuestro valor caballeresco lo que hiciese que el día fuera nuestro").

AÑOS 511-512

A continuación siguieron dos años de paz, rota sólo por escaramuzas poco importantes con los sajones.

Tabla de acontecimientos de los años 511-512

d20	acontecimientos
01	Ve a la tabla de causas diversas.
02-20	Prestó servicio en guarnición.

AÑO 513

Los norteños volvieron a intentar una invasión con una fuerza aún mayor. El Rey Arturo se vio sorprendido y acosado, pero al final venció. Esta victoria garantizó la lealtad de los britanos del norte.

Tabla de acontecimientos del año 513

d20	acontecimiento
01-05	Ve a la tabla de carsas diversas.
05-10	Prestó servicio en guarnición.
11-20	Tu padre combatió en la batalla de Terrabil.

BATALLA DE TERRABIL (600)

d20	acontecimiento
01	Murió con gran gloria (suma 1000 puntos de Gloria).
02-04	Murió en la batalla. Fin de la historia.
05-20	Sobrevivió, continúa con la historia.

Tirada de Pasión con un d20, 01-09= éxito.
Temor (caballeros de Norgales), valor= 1d6 ("Parece como si todos tuviesen gigantes por padres, o brujas por madres, o sangre mágica de los pictos").

Otros miembros de la familia

El proceso de construcción de una familia va desde la generación más vieja existente hasta la más joven. La generación más vieja es la del padre y la madre de tu personaje.

Estos cálculos sólo determinan, en todos los casos, los hijos legítimos. Los hijos ilegítimos, determinados en las tablas anteriores, no entran dentro de estos cálculos, sino que se añaden al árbol genealógico al final, por separado.

Además, este proceso sólo se aplica a los adultos. No se tiene en cuenta a los niños menores de 15 años.

Hermanos y hermanas del padre

Para empezar, sabemos que tu padre está muerto. Tira 1d6 para saber el número total de hermanos y hermanas.

Tira 1d6 por cada hermano o hermano. Si sale un número par, es un varón; si sale un número impar, es una hembra. Estos serán tus tíos y tías por parte de padre.

Ahora compara el número de tus tíos con el de hermanos del padre que son caballeros. Si el número de caballeros es menor que el número de hermanos, añade más hermanos hasta alcanzar el número de caballeros correcto.

Hermanos y hermanas de la madre

Sigue el mismo proceso utilizado para los hermanos y hermanas del padre.

¿Vivos o muertos?

Se sabe que todos los caballeros que aparecen ahora en la lista están vivos, tal y como se determinó durante la Generación del Personaje. Se sabe que tu padre está muerto, al igual que tu abuelo. El estado del resto de la familia (mujeres y hombres no caballeros) se determina ahora.

Tabla de estado de familiares

d20	*resultado*
01-07	vivo, casado
08-14	vivo, soltero
15-17	muerto, estaba casado
18-20	muerto, nunca se casó

Una vez más, asegúrate de que esto no entre en conflicto con la información relativa a los caballeros. Si se da el caso, cambia el dato de acuerdo a las necesidades de los caballeros.

Para los parientes que hayan fallecido, utiliza las tablas de causas variadas de muerte para averiguar cómo murieron.

AÑO 514

En este año, el Rey Arturo se casó con la mujer más hermosa del reino. Tu padre asistió a la boda y participó en el gran torneo que se celebró a continuación.

Tabla de acontecimientos del año 514

d20	acontecimiento
01-07	Estuvo en el equipo perdedor en la Contienda del torneo (Gloria= 15).
08-14	Estuvo en el equipo ganador en la Contienda del torneo (Gloria= 50).
15-20	Recibió honores adicionales durante el torneo: suna 5d6 puntos de Gloria y vuelve a tirar, ignorando las tiradas de 15-20.

AÑOS 515-517

Continuó la guerra contra los sajones. Cada vez que eran derrotados, llegaba desde el continente otra migracion para reiniciar el conflicto. Las incursiones y escaramuzas eran continuas y las batallas frecuentes.

Tabla de acontecimientos de los años 515-517

d20	acontecimiento
01-03	Ve a la tabla de causas diversas.
04-17	Atacado por incursiones, participó en escaramuzas, prestó sevicio de guarnición. Añade 50 puntos de Gloria.
18-20	Murió en una escaramuza o batalla poco importante. Añade 100 puntos de Gloria. Fin de la historia.

AÑ0 518

La amenaza sajona alcanzó su punto culminante este año, y el ejército más grande jamás reunido marchó por el Valle del Támesis para destruir al Pendragón de una vez por todas. El Rey Arturo dejó a todo su reino sin guarniciones para enfrentarse a esta amenaza. Fue la mayor batalla que se libró nunca en Britania. El Rey Arturo ganó, exterminando a los sajones aunque su propio ejército quedó diezmado.

Tabla de acontecimientos del año 518

d20	acontecimiento
01-20	Tu padre luchó en la gran batalla de Badon.

BATALLA DE BADON (1150)

d20	acontecimiento
01-04	Murió con gran gloria (suma 1000 puntos de Gloria).
05-10	Murió en la batalla. Fin de la historia.
11-20	Sobrevivió, continúa con la historia.

Tirada de rasgo dirigido con un d20, 01-10= éxito.

Temerario contra los sajones, valor= +5 ("Todos nosotros estábamos heridos, y ellos también, como berserkers. Tuvimos que enfrentarnos a ellos, fanáticos contra fanáticos").

AÑOS 519-525

A la batalla de Badon siguió un largo periodo de relativa paz, durante el cual muchos de los reinos remotos y de los barones ladrones que estaban ocultos fueron derrotados por pequeños ejércitos y por los caballeros de la Tabla Redonda. En el 524, la mayor parte de Britania había sido unificada bajo el mandato de Arturo.

Tu futura familia

Tu esposa

La elección de una esposa es uno de los aspectos más importantes en la vida de un caballero. Como verás en el capítulo "Gloria y ambiciones", esta importancia se refleja en la cantidad de Gloria que potencialmente se puede ganar casándose con la mujer adecuada.

A lo largo de la campaña, tu director de juego puede presentarle a tu personaje varios personajes no jugadores del sexo femenino y de una situación apropiada. Muchas de ellas estarán emparentadas con otros personajes jugadores; esta es la mejor manera de encontrar una esposa. Sin embargo, el apartado "La Fase de Invierno" del capítulo "El sistema de juego" contiene una explicación sobre la creación de una familia; en dicha explicación, encontrarás una tabla de matrimonios aleatorios que puede usarse para generar inmediatamente varias esposas al azar. Por supuesto, de este modo corres un riesgo.

Tanto a ti como al director de juego se os abrirán numerosas posibilidades dentro del juego una vez que tu personaje se case.

Debo remarcar que se necesita una esposa legítima. Lee la información en el capítulo "Lo que sabe tu personaje" para comprender las sutilezas de las herencias y los hijos legítimos.

Tu hijo

Una vez que tengas un hijo, el sistema de la Fase de Invierno te da cada año una posibilidad de tener descendencia. Normalmente, tendrán que transcurrir unos cuantos años de tiempo de juego antes de que consigas el objetivo de tener un heredero varón. En *Pendragón*, no hay ninguna regla para reducir la fertilidad debido a la edad avanzada o las heridas, con lo que tu personaje y su esposa pueden caer muy enfermos y a pesar de todo tener un hijo.

El hijo tendrá que sobrevivir hasta alcanzar los 21 años de edad, momento en el que cumple los requisitos para convertirse en un nuevo caballero y personaje jugador. Entonces podrá heredar los objetivos dinásticos, los intereses e incluso las rivalidades de tu personaje ya viejo o fallecido, mientras que tú podrás participar en la fase posterior de la campaña com un caballero joven, fuerte y lleno de vida que será tu personaje principal.

Tu nuevo personaje no entrará en una historia construida tirando d20s en demasiadas tablas. Entra en una historia construida por ti, el jugador, y su padre, tu anterior personaje.

Tú, el jugador, tomas la mayoría de las decisiones en su confección, unas cuantas de las cuales dependen de la aprobación del director de juego.

Tabla de acontecimientos de los años 519-525

d20	acontecimiento
01-05	Murió: ve a la tabla de causas diversas.
06-10	Prestó servicio de guarnición. suma 10 puntos de Gloria.
11-20	Se fue en busca de aventuras.

Durante este periodo tu padre participó en una de las aventuras que tan de moda se habían puesto recientemente, para experimentar la vida del caballero andante. Tira en la siguiente tabla para ver el resultado. Aunque puede que haya sobrevivido, no resolvió ninguna de estas difícles aventuras, que tu personaje aún puede encontrar y completar; están en el apartado "Aventuras cortas" del capítulo "Escenarios".

Tabala de resultados de las aventuras del padre (75)

d20	resultado
01-03	El Gorrarroja
04-06	El Escudo Aventurado
07-09	La Tumba de los Leones
10-12	El Basilisco
13-15	El Cementerio Peligroso
15-18	La Torre del cuervo
19-20	Tira dos veces más, interpretando una segunda tirada de 19-20 como una indicación de que tu padre murió en la aventura. Toma nota de la aventura y recuerda que tu padre murió tratando de completarla. Si obtienes una tirada de 19-20 tres veces, tu padre murió en la aventura del Cementerio Peligroso.

AÑO 526

Durante el banquete de Pentecostés del Alto Rey, una embajada romana penetró en el salón y exigió tributo de Britania. El Rey Arturo se negó y, después de celebrar consejo con sus vasallos, convocó a su ejército para el combate. El ejército navegó hasta Francia, donde se enfrento en batalla con el ejército romano. Después de una victoria sobre oponentes naturales y mágicos, el ejército prosiguió su marcha y tomó Roma.

Tabla de acontecimientos del año 526

d20	acontecimiento
01-20	Tu padre combatió en la batalla de Flandes en Francia, en la que fueron derrotados los principales elementos del ejército romano. Algunas de las tropas de Arturo se encontraron con gigantes durante esta destacada batalla.

BATALLA DE FLANDES (150)

d20	acontecimiento
01	Murió con gran gloria (suma 1000 puntos de Gloria).
02-03	Murió en la batalla. Fin de la historia.
04-18	Sobrevivió, prosigue con la batalla en Italia.
19-20	Combatió contra gigantes. Tira de nuevo un d20,

¿Y si el heredero es menor de edad?

Tu personaje principal puede morir antes de que ningún hijo llegue a los 21 años de edad. Tu director de juego te ayudará en esta situacion. Primero, genera un tutor para el niño. Dicho tutor debería ser un familiar, uno de los otros caballeros generados durante la generación del personaje, que se convierte en el cabeza de familia y en el personaje que debes controlar hasta que el joven heredero alcance la mayoría de edad. Para entonces, puede que ya no te importe el heredero, o puede ser que prefieras tener dos personajes de la misma familia con los que poder jugar.

El director de juego tendrá que determinar si el joven puede ser armado caballero al alcanzar la mayoría de edad (puede haber perdido sus tierras, sus contactos familiares o algo peor aún).

Mala suerte en la familia

A veces, parece imposible generar un heredero. La frustración de este hecho ilustra una de las penas no escritas de la leyenda artúrica. ¿Se hallará consuelo comparando esa desgracia con la del Rey Arturo?

Sin embargo, la frustración no es necesariamente el fin deseado de este proceso. Si tus hijos siguen muriendo según pasan los años, discute la situación con el director de juego. Tu director de juego puede querer darte cierta ayuda si la mala suerte te ha estado atormentando; quizás se pueda encontrar un primo que pueda ser adoptado y cuyo personaje puedas controlar.

Cómo se crea un hijo de un personaje jugador

Una vez que un hijo sobrevive hasta los 21 años, tienes un hijo mayor, un escudero, que está listo para jugar. Como con todos los personajes jugadores generados utilizando este libro, se supone que el padre ha instruido al muchacho para llegue a ser un caballero y, junto a su señor, le ha ido preparando el camino.

Caballeros aventureros contiene un metodo aleatorio para generar nuevos personajes. Incluso el método aleatorio debería modificarse utilizando este importante proceso para heredar los rasgos de la personalidad, las pasiones y las características.

Crea el personaje utilizando el procedimiento normal de generación de personajes, pero con algunas diferencias que se dan a continuación (recuerda que el sistema normal de creación de personajes supone que los personajes nuevos no tienen familia dentro de la campaña).

Datos personales

La mayoría de estos datos vienen determinados por la ascendencia del padre. El año de nacimiento aparece en el dorso de la hoja de personaje del padre. Calcula la edad en la fecha de la campaña. Comprueba los resultados con cuidado.

Comprueba la lista de feudos que se adquirirán cuando el hijo sea armado caballero.

con un modificador de -7 para ver el resultado de la batalla (esto es, un 19 se convierte en un 12). Un resultado de 0 o un número negativo= una tirada de 1. Es probable que tu padre muriese combatiendo con los gigantes, en cuyo caso heredas la pasión que figura a continuación.

Sólo se obtiene pasión si tu padre luchó contra gigantes, no se necesita tirada.

Temor (gigantes), valor= 3d6 ("No me importa lo que piense nadie, son más de lo que un hombre puede afrontar").

Si sobrevivió al anterior combate en Francia, tu padre continuó la invasión con el rey Arturo. Tu padre luchó durante la invsión de Italia y ayudó a conquistar el Imperio Romano, que había contratado a mercenarios tras la derrota de su ejército principal en Flandes.

Año 526: Tabla de acontecimientos en Italia

BATALLA EN ITALIA (150)

d20	acontecimiento
01	Murió en la batalla. Fin de la historia.
02-20	Sobrevivió, continúa con la visita a Roma.

Tirada de rasgo dirigido con un d20, 01-15= éxito.

Desconfianza (mercenarios), valor= 1d6+5 (súmalo al rasgo de Suspicaz); ("Eran peligrosos para todos excepto para nosotros, su enemigo").

Después de la batalla, Roma se rindió y el Papa suplicó a Arturo que no destruyese la ciudad sagrada, petición que fue concedida. El ejército triunfante entró en la ciudad en procesión y recibió como presente grandes tesoros. Como la mayoría de los soldados, tu padre aprovechó la ocasión para recorrer Roma.

Año 526: Tabla de acontecimientos en Roma

Tirada de rasgo dirigido con un d20, 01-10= éxito.

Desconfianza (romanos), valor= 1d6+5 (súmalo al rasgo de Suspicaz); ("Me impresionaron la antigua magnificencia, la decadencia y los deshonestos y corruptos habitantes de la ciudad").

AÑOS 527-529

A continuación hubo un periodo de relativa paz, durante el cual más reinos remotos y barones ladrones ocultos fueron derrotados por los caballeros de la Tabla Redonda.

Rasgos, Rasgos Dirigidos y Pasiones
Los jugadores eligen si desean quedarse con los mismos Rasgos, Rasgos Dirigidos y/o Pasiones por los que su padre fue famoso. Si quieren quedarse con ellos, pueden conseguirlos con el mismo valor que tuviese su padre, aunque el director de juego debe dar su aprobación a cualquier valor de 20 o más.

Equipo
Los hijos mayores heredan todo lo que perteneciese a su padre. Comprueba la lista de objetos que se encontró sobre su cuerpo.

Características
Las características se asignan según el modo ya descrito, distribuyendo 60 puntos. Si lo deseas, pueden ser idénticos a los atributos iniciales del padre.

Habilidades
Las habilidades y las habilidades de combate se calculan del modo habitual.

Escudo de armas
El escudo de armas es el del padre, con la marca heráldica (la "diferencia") para el hijo si el padre aún vive. Este escudo de armas no puede cambiarse, aunque un hijo, si lo desea, puede escoger para su Escudo de Paz un símbolo totalmente nuevo.

Gloria
La Gloria inicial es 1/10 de la Gloria del padre cuando se arme caballero al hijo o cuando muera el padre. El personaje también obtendrá 1000 puntos por ser armado caballero y quizás un poco más si se aplican otras herencias.

Equipo
El equipo puede ser cualquier cosa que aporte el padre.

Suerte
No hay beneficios debidos a la suerte, a excepción de los aportados por el padre y por otros miembros de la familia del joven.

El dorso de la hoja
Los datos en el dorso de la hoja de personaje deben obtenerse del padre y de la familia. Por ejemplo, la característica familiar es la misma que la del padre.

Otros
Evidentemente, en lugar de los datos familiares obtenidos en este capítulo, se usa la historia del padre adquirida en el juego.

Tabla de acontecimientos de los años 527-529

d20	acontecimientos
01-15	Ve a la tabla de causas diversas.
16-20	Prestó servicio de guarnición.

AÑO 530
La costa occidental de Britania había sido víctima desde hace tiempo de incursiones de los irlandeses, por lo que el año pasado el Pendragón se hizo a la mar con un gran ejército para castigar a los irlandeses de una vez por todas. Arturo salió victorioso pero, después de la campaña, se emprendió una búsqueda mágica a la que pocos caballeros sobrevivieron.

Tabla de acontecimientos del año 530

d20	acontecimientos
01-05	Ve a la tabla de causas diversas.
06-20	Tu padre estuvo en el ejército expedicionario que invadió Irlanda. Luchó en la batalla de Tara contra los irlandeses.

BATALLA DE TARA (100)

d20	acontecimiento
01	Murió con gran gloria (suma 1000 puntos de Gloria). Fin de la historia.
02	Murió en la batalla. Fin de la historia.
03-20	Sobrevivió ileso, ve a la batalla del Castillo de Bones.

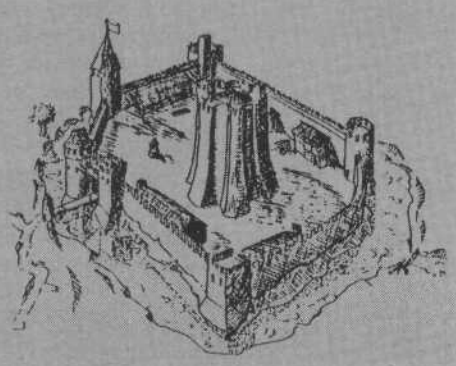
Tirada de rasgo dirigido con un d20, 01-07= éxito
Desprecio hacia los irlandeses, valor= 3d6 (súmalo al rasgo de Orgulloso).

ACONTECIMIENTOS POSTERIORES EN EL 530
Mientras estaba en Irlanda, tu padre estuvo entre los elegidos para acompañar al Rey Arturo en su viaje a caballo para atacar el Castillo de Bones; según se dijo, para recuperar objetos mágicos. Ahora todos creen que se trató de un ataque contra las fuerzas sobrenaturales del Otro Mundo. Sólo siete hombres sobrevivieron a este ataque y tu padre no fue uno de ellos.

BATALLA DEL CASTILLO DE BONES (100)

d20	acontecimiento
01-20	Murió con gran Gloria (suma 1000 puntos de Gloria).

Tirada de pasión con un d20, 01-02= éxito
Tu personaje adquiere Temor (seres mágicos), valor= 2d6+3 ("He venido a tu presencia, Hijo, desde más allá del muro de la Muerte para advertirte de los horrores que te aguardan si caes bajo sus negras lanzas...").



Gloria y ambiciones

El objetivo principal de un caballero es conseguir Gloria buscando aventuras, amor y poder.

En *Pendragón*, el objeto del juego para los jugadores es experimentar el mundo mágico del Rey Arturo a través de las acciones de sus personajes caballeros. El objeto del juego para los *personajes* es ganar Gloria. Los jugadores controlan las acciones de sus personajes, que reciben Gloria por acciones y comportamientos notables y por alcanzar sus ambiciones.

La búsqueda de Gloria y las ambiciones caballerescas no tienen por qué embutir a tu personaje dentro de un molde caballeresco. Te darás cuenta de que, en *Pendragón*, el éxito se basa en las antiguas virtudes de los guerreros así como en los ideales caballerescos del Rey Arturo.

¿Qué es la Gloria?

La Gloria es el modo principal de recompensa en el juego. El director de juego siempre concede Gloria. Los jugadores son libres de pedir Gloria en cualquier momento de la partida, pero el director de juego es el responsable de decidir quién consigue Gloria, cuando la consigue y cuánta recibe. Este capítulo contiene consejos para el director de juego, pero no reglas exactas que deban cumplirse al pie de la letra.

El concepto de Gloria es nuevo dentro de la corriente principal de los juegos de rol. Ha demostrado ser bastante intuitivo dentro del juego, pero es importante leer la informacion que se da a continuación, sobre todo si planeas ser el director de juego.

¿Qué mide la Gloria?

La Gloria mide la fama, éxito, confianza, importancia, influencia y posición de un personaje. La Gloria de una persona se expresa en las canciones de los juglares, en los chismorreos de la corte, la chácharа de los campesinos, las oraciones de los religiosos, las maldiciones de los enemigos, los relatos de los comerciantes y las alabanzas de los nobles. La gente conoce el valor de la Gloria de las demás personas porque todos forman parte de la misma sociedad y oyen las mismas cosas los unos acerca de los otros. En realidad, los personajes no conocen los números exactos, pero todos son muy conscientes de su posición respecto a otros. De este modo, el número de puntos de Gloria es una medida del estatus de tu personaje en comparación con otros.

La Gloria no mide la calidad de la reputación de un personaje. La reputación es el objetivo del sistema de rasgos y pasiones. Un caballero glorioso puede ir y venir orgullosamente, mandando como un señor a otros caballeros, pero a pesar de todo ser despreciado por sus acciones cobardes o traidoras. El rey Marco de Cornualles es un ejemplo excelente de un personaje así. Es importante que los jugadores comprendan que, como la Gloria mide la posición pero no la reputación, los caballeros malvados que tengan mucho éxito conseguirán la misma Gloria que algunos caballeros caballerescos. Por sus viles acciones, los caballeros malvados pierden reputación, no Gloria. Para más información sobre el honor y la reputación, ver el capítulo "Ideales y pasiones".

¿Cómo se consigue Gloria?

En *Pendragón*, los personajes consiguen Gloria de muchas maneras distintas. Los jugadores pueden escoger caminos totalmente diferentes para hacer que sus personajes ganen Gloria. Esto estimula a la representación del personaje y garantiza que los personajes no serán todos iguales ni competirán por las mismas recompensas.

Cualquier acontecimiento dramático durante el juego ofrece una posible concesión de Gloria. Pero los sucesos rutinarios raramente ofrecen mucha Gloria. A veces, basta la mera participación en un acontecimiento significativo, pero a menudo se exigirá una acción exitosa para poder recibir Gloria.

Una vez que se consigue Gloria, ya no puede perderse.

Prácticamente cualquier acción que realice un caballero ambicioso puede darle Gloria. Entre los ejemplos de acciones que normalmente dan Gloria podemos citar: derrotar a un enemigo en combate personal, casarse, ser nombrado señor, tener éxito al hacer gala de una habilidad en la corte, gastar una gran suma de dinero y encontrar la solución a un misterioso enigma mágico.

Se puede ganar Gloria incluso fuera del propio juego. La posesión de tierras y castillos da Gloria cada año. La notoriedad y la reputación también dan Gloria anualmente.

Como la sociedad se preocupa de la conducta personal además del combate y de las aventuras, las altas pasiones y el servicio leal a los ideales caballerosos, románticos o religiosos pueden dar mucha Gloria. En *Pendragón*, la conducta y la reputación se miden asignando a los personajes varios atributos y códigos de conducta. Para más información sobre estas valoraciones, ver el capítulo "Ideales y pasiones".

Se explican en detalle las formas concretas de conseguir Gloria, bajo el título "Ambitos de obtención de Gloria", más adelante.

¿Quién puede conseguir Gloria?

Cualquier personaje, ya sea campesino o rey, puede conseguir Gloria. Por la misma acción, ambos personajes obtendrán la misma cantidad de Gloria. Sin embargo, los caballeros y los miembros de mayor rango de la nobleza guardan celosamente sus prerrogativas. Los escuderos, sargentos y otros personajes por debajo del grado de caballero pueden con frecuencia verse privados de la oportunidad de ganar Gloria. Así debe ser para que el juego siga siendo fiel a sus orígenes.

La mayoría de las situaciones en las que se puede conseguir Gloria en la corte estarán fuera del alcance de los personajes cuya posición sea inferior a la de caballero. Por ejemplo, los banquetes y torneos se celebran únicamente para los caballeros y sus damas. Los escuderos deberán servir a sus amos, no bailar con las damas ni exhibir sus habilidades ante la corte.

En las aventuras, todos los sargentos (caballería mercenaria) o escuderos deben estar bajo las órdenes de un caballero, ya sea un caballero jugador o un caballero del director de juego. Como guerreros principales, se espera de los caballeros que se ocupen de lo fundamental en la lucha, mientras que sus escuderos ofrecen su ayuda yendo a por más lanzas y caballos, aplicando primeros auxilios y deshaciéndose de los soldados de a pie y demás chusma.

Los escuderos y sargentos deberán combatir cuando el combate no sea caballeresco o cuando los caballeros pidan auxilio. Pero en muchos casos sólo los caballeros lucharán y por ello obtendrán toda la Gloria de dichos acontecimientos. Durante el combate, cualquier sargento o escudero que se codee descortésmente con los caballeros para apropiarse de Gloria puede ser declarado fuera de la ley o simplemente se le puede dar muerte de inmediato. En situaciones ajenas al combate, un sargento o escudero presuntuoso será expulsado de la habitación o encerrado en un calabozo si se resiste. Los directores de juego deben hacer cumplir estas ideas de forma constante para mantener la autenticidad del juego.

Grados de Gloria

Una vez que tu personaje comienza a acumular Gloria, la pregunta es "¿cuánta es mucha?". La Tabla de Grados de Gloria contesta a esta pregunta y define el grado de Gloria para todos los personajes jugadores y personajes del director de juego.

El extremo superior se deja abierto; los héroes fuera de lo común como Sir Lanzarote tienen una Gloria muy superior a la de casi todos los demás caballeros de Britania, por motivos muy claros. Las reglas de este juego no permiten a los personajes jugadores adquirir un a Gloria similar a la del Rey Arturo o Sir Lanzarote; en Britania sólo puede haber un Alto Rey y un caballero perfecto.

Los jugadores deberían fijarse objetivos realistas y no esperar que el director de juego deje que sus personajes se hagan famosos después de unas pocas aventuras. Sólo los personajes con los que se haya jugado a lo largo de docenas de aventuras pueden esperar alcanzar el rango de Caballero Excepcional. Incluso un caballero andante muy activo y que tuviese mucho éxito en sus aventuras debería conseguir alrededor de 100-200 puntos de Gloria en cada aventura y, quizás, otros 100 al final del año por mantener ideales y pasiones.

TABLA DE GRADOS DE GLORIA

Gloria	*Clase de caballero*
1-999	No caballero (escudero, doncella)
1000-1999	Caballero Normal
2000-3999	Caballero Notable
4000-7999	Caballero Famoso
8000 o más	Caballero Excepcional

Gloria concedida

¿Exactamente cuánta Gloria debería recibir un personaje por realizar acciones significativas y participar en acontecimientos muy importantes? En este apartado ofrezco ideas de orientación, pero no reglas absolutas. *Pendragón* es un juego de sociedad, no un juego de guerra, y la Gloria representa una buena opinión, no algo palpable como el oro. Así que un gran parte la Gloria depende de cómo respondan el director de juego y los demás jugadores a tu forma de representar a tu personaje.

Si impresionas a todos con las acciones de tu personaje, lo más probable es que recibas más Gloria. Si las acciones y palabras de tu personaje durante el juego son aburridas o si confías en que un personaje poderoso atraerá la atención y el éxito, debes esperar recibir una Gloria inferior a la normal.

La Gloria no tiene nada que ver con la experiencia. Los personajes cobardes o necios pueden ganar poca Gloria, pero en ocasiones recibirán marcas de experiencia, y ciertamente pueden practicar y entrenar durante la Fase de Invierno del juego. Para más información sobre la experiencia y el entrenamiento, ver el capítulo "El sistema de juego".

Gloria concedida a grupos

Frecuentemente, es un solo individuo quien obtiene Gloria, pero no siempre. A veces, los personajes jugadores cooperarán para cumplir alguna misión o alcanzar un objetivo. El director de juego reparte la Gloria concedida entre varios personajes siempre que no esté claro que haya un solo individuo responsable de un éxito. Por ejemplo, si cinco personajes cooperan para derrotar a un grupo de bandidos, cada uno de los cinco debe recibir parte del mérito.

Siempre es el director de juego quien determina el reparto de la Gloria. La Gloria suele repartirse equitativamente entre todos los participantes, con una fracción adicional que se concede a cualquier individuo que se lo merezca por su comportamiento heroico. Pero el director de juego puede decidir otorgar la mayor parte de la Gloria a uno de los participantes, en vez de dar una cantidad adicional, mientras que el resto reciben cantidades muy pequeñas. La decisión del director de juego es definitiva.

Si un personaje se siente generoso, puede asignar su parte de Gloria a otra persona. Sir Lanzarote hace esto en ocasiones. El director de juego puede decidir dar una marca de Generoso al personaje por tal acción (para más información sobre las marcas en los rasgos, ver el capítulo "Ideales y pasiones").

¿Cuánta Gloria es suficiente?

En este apartado se dan las cantidades de Gloria que deben darse a los personajes. Hay cuatro categorías básicas: mínima, corriente, heroica y excepcional. También se darán situaciones en las que se producen acontecimientos importantes, pero no se obtiene ninguna Gloria. Esto se deberá a que la acción realizada, aunque tuvo éxito, fue deshonrosa.

La tabla para la concesión de Gloria muestra las cuatro categorías básicas (sin contar la de no conceder nada de Gloria), mientras que la tabla de ejemplos de Gloria contiene muchos ejemplos (muchos de los cuales no encajan exactamente en ninguna de las cuatro categorías).

El director de juego debe usar los ejemplos dados en este capítulo como orientación para conceder Gloria en las situaciones especiales que aparecerán.

La mayoría de los éxitos en el juego no reportan nada de Gloria y aquéllos que sí la reportan sólo darán al personaje una Gloria corriente: 10 puntos. Sin embargo, los puntos cumbre de la carrera de un personaje, como la ceremonia en la que es armado caballero, se verán acompañados por la obtención de 1000 puntos de Gloria, la máxima cantidad posible. Una ocasión en la que se puedan ganar más de 1000 puntos ha de ser algo único y mortífero (la batalla de la Colina de Badon, por ejemplo).

Los directores de juego se verán tentados de conceder una cantidad excesiva de Gloria durante los momentos de emoción y dramatismo. Mantente dentro de las líneas descritas aquí: una vez que se sienta un mal precedente, cada jugador esperará la misma cantidad de Gloria en las siguientes partidas y la inflación de la Gloria puede arruinar muy deprisa una campaña.

TABLA BASICA DE CONCESION DE GLORIA

Gloria concedida	*Categoría*
1	Mínima
10	Corriente
100	Heroica
1000	Excepcional

Cero puntos de Gloria

Algunas actividades no dan Gloria. Cualquier actividad que disminuya el Honor no obtiene Gloria.

Ocasionalmente, una acción no dará Gloria, pero sus efectos secundarios darán mucha Gloria. Por ejemplo, cuando Sir Balin decapitó a la Dama del Lago en la Corte del Rey Arturo, no obtuvo Gloria por ello, ya que había cometido un acto deshonroso de matón por no haber respetado la hospitalidad del rey. Sin embargo, él consiguió Gloria por conseguir un éxito tan dramático y violento con su habilidad de Espada (matando instantáneamente a su enemiga), por obtener un éxito crítico en su pasión de Amor (familia) y por otro éxito crítico en su tirada de Odio (Dama del Lago).

Gloria adicional

A veces, la naturaleza de una acción, o sus circunstancias, merecen una bonificación a la Gloria dada. Tanto los directores de juego como los jugadores deben estar alerta para ver las situaciones infrecuentes, los éxitos desesperados, las soluciones emocionantes y los incidentes dramáticos que puedan merecer una bonificación.

Entre las razones para conceder Gloria adicional se encuentran:

- Éxito a pesar de la desventaja numérica (más de 3 contra 1): suma 100 por caballero.
- Un testigo extraordinario del acontecimiento: suma 25 para un noble de alto rango (conde, duque), 50 para un rey o caballero de la Tabla redonda, 100 para tu señor, 150 para el Pendragón o la Alta Reina.
- Ayudó a un héroe famoso (por ejemplo, un caballero de la Tabla Redonda), suma 100 puntos de Gloria.
- Estilo y espectáculo extraordinarios, suma 10.
- Hizo al director de juego reír de placer, suma 10.

Gloria mínima

La mínima cantidad de Gloria que puede ganar un personaje por un suceso significativo es de 1 punto. Matar a una serpiente enorme podría valer 1 punto de Gloria si las circunstancias lo indicaran. En la mayoría de los casos, si un acontecimiento vale algo de Gloria, el personaje debería ganar más de 1 punto.

Si el director de juego está repartiendo Gloria entre un grupo, de forma que a cada individuo le correspondería menos de un punto si se dividiera la Gloria de una forma estricta, cada individuo gana 1.

Gloria normal

La cantidad normal y más frecuente de Gloria que el director de juego debería conceder por una acción o suceso es de 10 puntos. La mayoría de las acciones normales durante el juego que merecen alabanza debería recibir 10 puntos de Gloria. Estas acciones podrían ser la victoria sobre un bandido, un discurso inspirado o un acto de valor.

A falta de otras consideraciones, usa 10 puntos como cantidad de Gloria concedida. El director de juego debería dar 10 puntos de Gloria siempre que tenga dudas sobre cuánta debe dar o siempre que parezca probable una discusión sobre la Gloria.

Los directores de juego pueden premiar con 10 puntos (por acción) a los jugadores que representen muy bien los papeles de sus personajes, como recompensa por su excelente actuación y por sus decisiones apropiadas.

Gloria heroica

100 puntos de Gloria es la cantidad adecuada a conceder por la mayoría de actos heroicos o acontecimientos importantes. Un acontecimiento heroico es un orden de magnitud más significativo que un acontecimiento corriente. Algunos sucesos y acciones heroicas valen hasta 250 puntos o más (para ver varios ejemplos, consultar la tabla de ejemplos de Gloria). Pero incluso 100 puntos es muchísimo para una sola acción o acontecimiento y 100 debería ser la cantidad máxima concedida en la mayoría de los casos en que no se da un ejemplo.

Gloria excepcional

Una acción o acontecimiento pueden ser verdaderamente extraordinarios; una ocasión que se da una vez en la vida. Para tales situaciones, 100 puntos de Gloria son claramente insuficientes. Las acciones o sucesos excepcionales dan 1000 puntos, una cantidad superior en un orden de magnitud a las acciones heroicas.

Las aventuras que ofrecen ocasiones para conseguir Gloria excepcional son extremadamente infrecuentes. Sólo algo increíble, una acción tremendamente heroica y exitosa o un ritual mágico o sagrado irrepetible, merecen el calificativo de extraordinarios. Quizás una aventura de cada veinte pueda ofrecer esta oportunidad. Tales oportunidades deben conllevar un gran riesgo o que los jugadores lleven muy bien el papel de sus personajes. Por ejemplo, derrotar un monstruo extraordinario tal como un enorme wyrm que exhalase fuego (con unos atributos mas fuertes que los que aparecen en este libro) podría dar 1000 puntos, en caso de que el director de juego lo crea adecuado. Pero tales criaturas deben ser realmente muy raras y deberían matar con facilidad a casi todos los caballeros que fuesen lo bastante estúpidos como para lanzarse contra una de ellas sin ayuda de nadie.

Las aventuras que conlleven acciones cruciales para el reino, como rescatar a la Reina Ginebra, podrían dar una Gloria excepcional si se completan con éxito. Sin embargo, para participar en unos sucesos tan importantes, sólo se *considerará* la participación de caballeros Excepcionales (con una Gloria de 8000 o más); este tipo de aventuras son de la competencia de la Tabla Redonda. Hasta que consigan gran fama y una excelente reputación, los caballeros de los jugadores tendrán que acostumbrarse a misiones de menor importancia.

El hecho de que suela hacer falta un grupo de caballeros para cumplir misiones tan importantes (a no ser que el caballero sea Sir Lanzarote) significa que pocos caballeros ganarán los 1000 puntos de Gloria por completar con éxito una aventura.

Sólo unas cuantas acciones extraordinarias no pertenecientes a una aventura pueden dar una Gloria excepcional, y cada una de ellas sólo puede tener lugar una vez en la vida de un caballero. Entre estas acciones se incluyen: ser armado caballero; morir

heroicamente en la batalla; ser coronado rey; entrar a formar parte de la Tabla Redonda y participar en la Misa del Santo Grial.

Hay una sola acción que puede repetirse para obtener Gloria excepcional: el matrimonio.

Comparación de Gloria

Sir Tristán está viajando de incógnito y se hospeda en un castillo amigo. El y su anfitrión discuten sobre quiénes son los caballeros mejores (esto es, los más gloriosos) del reino. Tristán defiende enérgicamente sus opiniones excepto cuando se menciona a cierto caballero.

Ahora volvemos a Sir Tristán, que preguntó al caballero, su anfitrión, si recientemente había visto algún caballero aventurero.

-Señor -dijo-, anoche se alojó aquí conmigo Sir Héctor de Maris y con él una doncella, la cual me dijo que Sir Héctor era uno de los mejores caballeros del mundo.

-No es así -dijo Sir Tristán-, pues conozco cuatro caballeros de su propia sangre que son mejores, y el primero es Sir Lanzarote del Lago, al que se tiene por el mejor caballero; y después de él Sir Bors de Ganis, Sir Bleoberis, Sir Blamour de Ganis y Sir Gaheris.

-No -dijo su anfitrión-, Sir Gawain es mejor caballero que él.

-No es así -dijo Sir Tristán-, pues yo he justado con ambos, y me pareció que Sir Gaheris era mejor caballero; y a Sir Lamorak lo tengo por mejor que ninguno de ellos, con la excepción de Sir Lanzarote.

-¿Por qué no nombráis a Sir Tristán? -dijo su anfitrión-; pues yo lo tengo por mejor que ninguno de ellos.

-No conozco a Sir Tristán -dijo Tristán.

-Malory IX, 42

Nota sobre los rasgos de la personalidad (ver el capítulo "Ideales y pasiones"); por este comportamiento, Sir Tristán recibiría una marca en su rasgo de Modesto por su humilde modestia, a pesar del hecho de que Tristán está ocultando su identidad.

Ambitos de obtención de Gloria

El siguiente apartado enumera los ámbitos principales del juego en los que se puede conseguir Gloria. La tabla de ejemplos de Gloria describe cantidades concretas de Gloria a conceder en estas categorías. El director de juego debería ser muy cauto al añadir otros conceptos a la lista, sobre todo si no encajan en ninguna de las siguientes categorías: no todo lo que haga un personaje vale Gloria.

Gloria por combate personal

Ante todo, los caballeros son guerreros, y su fama aumenta en mayor grado debido al combate. El combate puede ser contra bandidos, monstruos, soldados o, en ocasiones, otros caballeros de valía.

La regla básica para la Gloria debida al combate es sencilla: cuanto más temible o importante sea el enemigo, mayor será la Gloria.

Si el perdedor gozara de una ventaja fuera de lo normal en el combate, como un valor de daño muy grande, o un escudo mágico, o la inspiración debida a una pasión, entoces es adecuado dar más Gloria de la normal al vencedor, ya que el riesgo fue mayor. Las criaturas siguen la misma regla que los oponentes humanos: una criatura con un poder o atributos superiores a lo normal ofrecen al vencedor Gloria adicional.

Si el enemigo derrotado tiene Gloria o es destacable en algún aspecto más allá de su mera capacidad para el combate, entonces debería aumentarse la Gloria. Por ello, derrotar a un caballero viejo pero famoso valdría algo más de Gloria que vencer a un bandido con las mismas habilidades y equipo.

En el capítulo "Personajes y criaturas", aparecen ejemplos de enemigos, tanto humanos como todo tipo de criaturas, así como la Gloria obtenida por derrotarlos. El director de juego debe determinar la cantidad de Gloria adicional si la criatura tiene atributos o aptitudes diferentes de las dadas en el capítulo "Personajes y criaturas".

Las situaciones de peligro o importancia extremos, o aquéllos combates que tengan lugar en la corte o campo de torneos de un noble famoso, pueden conferir más Gloria, siendo el director de juego quien determine la cantidad adicional.

El combate a muerte con otro caballero es el desafío supremo, del cual puede derivarse una gran cantidad de Gloria. Sin embargo, en *Pendragón*, el combate entre caballeros a menudo se inicia "por amor" (al combate). Este combate suele realizarse con una o más limitaciones impuestas por la costumbre que reducen la probabilidad de lisiarse o herirse mortalmente. El combate se resuelve si se da algún hecho secundario, como derribar al enemigo, en vez de depender de la rendición o muerte del perdedor. La Gloria por este combate formal y sin riesgo se calcula normalmente, pero el vencedor sólo recibe 1/10 de la Gloria que se concedería normalmente.

Ejemplo de Gloria en combate: *El joven Sir Ambrut, un caballero mantenido presentado al final del capítulo "Generación de personajes", justa "por amor" con un caballero que se ha encontrado en el vado de un río.*

Ambrut es un caballero novato que está en la aventura de su primer año y su padre era sólo un caballero Normal, así que sólo tiene 1100 puntos de Gloria.

La justa acaba con la derrota de Ambrut, así que el otro caballero gana la cantidad normal de Gloria por derrotar a un caballero Normal, que son 50 puntos (obtenidos en la tabla de ejemplos de Gloria que aparece en este capítulo). Pero como la justa era "por amor", el caballero recibe sólo 5 puntos de Gloria (la décima parte de 50).

Gloria por matrimonio

El matrimonio da Gloria a los dos contrayentes; normalmente la mujer obtiene más que el hombre.

Cada contrayente consigue una Gloria igual a la del futuro cónyuge, hasta un máximo de 1000. Después de la boda, cada uno de los cónyuges sigue acumulando Gloria de forma individual y no mutua.

La muerte de un cónyuge permite volverse a casar, con lo que se vuelve a ganar Gloria del mismo modo que para los matrimonios anteriores.

Gloria por acciones ajenas al combate

Aunque es el combate la fuente principal de Gloria, el director de juego debería conceder Gloria por *cualquier* acción caballeresca, dramática o prestigiosa y que tenga importancia durante el juego, como un acto de gran generosidad o valor o una notable actuación con un arpa o laúd durante un banquete. Normalmente, la acción debe acompañarse con una tirada de dado exitosa, pero no siempre.

Si el director de juego lo cree oportuno, un personaje que tenga éxito en una tirada de característica, habilidad, rasgo de

TABLA DE EJEMPLOS DE GLORIA

Usa estas indicaciones como puntos de partida para la Gloria concedida.

En algunos casos, hay un límite en la Gloria máxima que se puede obtener por un motivo.

Derrotar enemigos

"Derrotar" quiere decir que el enemigo se rindió o fue capturado, quedó fuera de combate o murió. Si se dio al traste con los planes del enemigo, pero éste huyó, no se gana Gloria por la derrota (pero mira el apartado de "Exito en misiones" más adelante en esta tabla).

Si varios caballeros cooperan para derrotar a un enemigo, la Gloria que se da a continuación se reparte entre ellos.

Caballeros

Si el combate fue "por amor" (a primera sangre o hasta que uno de los combatientes fuese derribado), el número debe reducirse a una décima parte del número dado.

Caballero Normal (Gloria de 1000-1999)= 50
Caballero Notable (Gloria de 2000-3999)= 100
Caballero Famoso (Gloria de 4000-7999)=250
Caballero Excepcional (Gloria de 8000 o más)= 500

Otros

campesino rebelde= 1
ladrón= 5
bandido normal= 10
bandido notable= 25
guerrero (no caballero) con armadura y a caballo= 35
incursor sajón= 35
incursor picto= 20

Animales, monstruos y seres mágicos

rata fiera= 0
serpiente enorme= 1
lobo grande= 5
oso= 10
oso blanco enorme= 100
bruja= 25
ogro= 25
gigante pequeño= 100
unicornio= 100
león= 250
grifo= 250
gigante= 250
wyrm que exhala fuego= 400
gigante enorme= 500
basilisco= 500

Exito con habilidades

Cualquier uso exitoso de una habilidad en una situación importante o crítica puede merecer la concesión de Gloria por la acción.

10 puntos es la cantidad normal a conceder.
20 es adecuado para un éxito crítico.
Se conceden 20 por el éxito ante la realeza, 40 en caso de un éxito crítico.

Honores irrepetibles, títulos y ceremonias

Se gana Gloria por recibir los honores que son significativos para un caballero y para su sociedad. Esta Gloria que se gana una vez en la vida se recibe al final del año.

Si un personaje recupera por segunda vez un título después de haberlo perdido por alguna razón, no se gana Gloria. Para más información sobre los títulos y sus consecuencias, ver el apartado "Ambiciones" de este capítulo.

Aquí también figura una muerte heroica, el último gran honor que puede alcanzar un caballero.

Ser armado caballero= 1000
Ser nombrado caballero vasallo= 50
Caballero abanderado= 100
Conde= 350
Duque= 750
Rey= 1000
Oficial de un conde= 35
Oficial de un duque= 75
Oficial de un rey= 100
Oficial del Pendragón= 250
Acompañante de Arturo= 100
Miembro de la Tabla Redonda= 1000
Celebra la Misa del Santo Grial= 1000
Muerte heroica= 1000

la personalidad o pasión en la corte o en otro tipo de circunstancias públicas puede ganar una Gloria igual al número final obtenido (1-20). Recuerda que cualquier éxito crítico se considera como una tirada de 20. Para más información sobre las tiradas de dados y éxitos, ver el capítulo "El sistema de juego".

Una acción sin relación con el combate, pero de gran significado para una aventura puede dar una Gloria igual al doble (o incluso más) del éxito obtenido en los dados, a elección del director de juego. En la corte del Rey Arturo, un éxito puede dar una Gloria de cinco veces el número que saliera en el dado. Cinco es el multiplicador máximo y, en general, no debe usarse salvo en situaciones extremadamente dramáticas o complicadas. En caso de producirse una acción heroica, conceder 100 puntos será igual de aceptable o incluso mejor.

Puede ganarse Gloria por acciones caballerosas sin siquiera una tirada. Por ejemplo, un jugador puede simplemente anunciar que su personaje realizará un acto notablemente generoso. Mientras esto esté de acuerdo con el comportamiento normal y la reputación del personaje, realmente no se necesita ninguna tirada. Por supuesto, en tales casos el director de juego no tiene una cantidad fija de puntos que conceder. Normalmente, debería otorgar 10 puntos de Gloria, la cantidad normal, o 100 puntos, si la acción fue heroica.

Ejemplo de Gloria por una acción ajena al combate: *Sir Ambrut emprende una arriesgada aventura mágica en su primer año, en la que alguien debe dejarse morder por una pantera antes de que el grupo pueda atravesar la puerta que defiende la siniestra bestia.*

Cada caballero que participa en la aventura trata de hacer una tirada de Valiente, pero, ya sea porque los jugadores no tienen suerte o porque sus personajes están intimidados por el cruel aspecto de la pantera, sólo tiene éxito Sir Ambrut. Avanza, presentando su brazo desnudo a las fauces babeantes y recibe 100 puntos de Gloria por su acción heroica y desinteresada.

Gloria por participar en acontecimientos importantes

Los grandes acontecimientos, como torneos, batallas y ceremonias religiosas o feudales, forman parte de la esencia del juego. La mera participación en estos emocionantes acontecimientos concede Gloria a los personajes, en una cantidad que depende de la importancia del acontecimiento.

Recibir un alto rango u honor, como ser aceptado en la Tabla Redonda, se clasifica como Gloria por participación,ya que el acontecimiento no requiere tiradas de dados ni acciones, sino sólo la aceptación (sin embargo, ten en cuenta que para *merecer*

Casarse
Al casarse oficialmente, tanto el marido como la mujer adquieren una Gloria igual a la Gloria de su cónyuge. Si un cónyuge sobrepasa los 1000 puntos de Gloria, los puntos de más no cuentan.

Si un cónyuge muere y el personaje viudo se casa en segundas nupcias, adquirirá de la forma normal la Gloria por el nuevo cónyuge.

Las ganancias posteriores de Gloria durante la campaña (por derrotar enemigos, etc.) son personales para cada cónyuge y no se comparten, a diferencia de la Gloria mutua adquirida en la boda.

Gastos notables
En general, cada 1 £ gastada da 1 punto de Gloria. Sin embargo, el dinero gastado por encima de las 100 £ sólo da un punto por cada 10 £ gastadas. Así que un regalo de 120 £ le daría al donante 102 puntos de Gloria.

Organizar un torneo
Esta Gloria es por torneo y se recibe al final del año en el que tuviera lugar el torneo.

Torneo local= 50
Torneo comarcal= 100
Torneo regional= 200
Torneo real= 300

Situación económica
Esta Gloria se recibe anualmente. Su valor es igual a la cantidad de dinero adicional destinado a mantener al caballero. Para más información, ver el apartado "Ambiciones". Los números que se dan a continuación son la cantidad normal, pero no son fijos.

Normal= nada
Rico= 10/año
Muy Rico= 15/año

Poseer tierras
Esta Gloria se recibe anualmente. Para más información, ver el apartado "Ambiciones". Gloria anual= los ingresos del año en £, hasta una Gloria máxima de 100 por un año. Incluso el Rey Arturo recibe sólo 100 puntos de Gloria por año por sus extensas posesiones de tierra, debido a la existencia de este máximo.
Un señorío (propio de un caballero vasallo)= 6/año
Varios señoríos (propio de un caballero abanderado)= 30/año
Muchos señoríos (propio de un conde o duque)=100/año

Poseer castillos
Anualmente, hasta un máximo por año, como con la tierra.

Foso y empalizada= 8/año
Castillo pequeño= 26/año
Castillo mediano= 36/año
Castillo grande= 51/año
Castillo muy robusto= 66/año
Castillo de Tintagel= 55/año
Camelot, Castillo de Pembroke, Castillo de Beaumaris (los castillos supremos)= 100/año

Todos los rasgos y pasiones
Cualquier rasgo o pasión con un valor de 16 o más da cada invierno una Gloria igual a su valor.

Ideales
Cumplir los requisitos para ser un Caballero Caballeresco o Religioso da al personaje 100 puntos de Gloria cada invierno, además de los puntos obtenidos debido a los rasgos exigidos.

Los caballeros románticos ganan 50 puntos de Gloria por el primer año en que tengan éxito en su romance y el número anual aumenta en 50 por cada año posterior en el que el romance vaya bien.

Participación en batallas
Las cantidades obtenidas en las batallas dependen de lo bien que luchase el personaje y el ejército. Se gana Gloria por cada asalto; la cantidad ganada se obtiene a partir del tamaño de la batalla, con ajustes por diversos factores. Para más información sobre las batallas, ver el capítulo "Deberes de un caballero".

Gloria por cada asalto de la batalla
Batalla pequeña= 15

dichos honores, posiblemente hayan de realizarse muchas acciones con éxito).

Ejemplo de Gloria por participación: *Sir Ambrut y su señor Sir Yvane (caballeros presentados al final del capítulo "Generación de personajes") entran en una capilla, donde Ambrut es curado mágicamente de una terrible herida (infligida por una pantera) por un sacerdote vestido completamente de blanco. Ambos caballeros obtienen 10 puntos de Gloria, simplemente por tomar parte en un acontecimiento milagroso.*

Gloria pasiva
Puede ganarse Gloria sin que tenga lugar ninguna acción durante el juego. La Gloria concedida se adquiere durante la Fase de Invierno del juego. Para más información sobre la Fase de Invierno, lee el capítulo "El sistema de juego".

Gloria heredada: Cada hijo recibe una Gloria igual a 1/10 de la Gloria de su padre, cantidad que se determina cuando el personaje es armado caballero o cuando el padre muere, según qué suceso acaezca en primer lugar. En el caso de los personajes jugadores creados usando este libro, ser armado caballero será uno de los primeros acontecimientos que experimenten durante el juego, así que cada personaje recibirá 1/10 de la Gloria de su padre inmediatamente después de la ceremonia.

Observa que si se crea un personaje usando los datos opcionales generados en el capítulo "Tu familia", el padre del personaje ya estará muerto (y por ello el personaje ya habrá recibido el 10% de la Gloria de su padre incluso antes de ser armado caballero).

Gloria por reputación y posesiones: Los personajes pueden ganar Gloria de forma pasiva manteniendo una reputación o teniendo posesiones durante el juego. La reputación engloba tener cualquier rasgo o pasión con un valor de 16 o más, mantener un estilo de vida adinerado, hacer gala de conductas caballerosas o románticas, etc.

Se puede ganar Gloria por el mero hecho de ser rico o poderoso. Poseer tierras o castillos da Gloria durante la Fase de Invierno. Si un personaje deja de tener propiedades, ese invierno no ganará Gloria por dichas propiedades.

Ejemplo de Gloria pasiva: *Sir Eoric el Dorado es famoso por su falta de precaución. En términos del juego esto se traduce en un valor de 16 en el rasgo de Temerario de Eoric. Ganará 16 puntos de Gloria por su notoria temeridad cada año, durante el invierno, mientras mantenga el rasgo. Eoric también es rico;*

Batalla mediana= 30
Batalla grande= 45

Multiplicadores de los resultados: Importa mucho lo bien que se le dio al personaje la tirada de habilidad con su arma durante el asalto. Y estar en el campo de batalla, pero fuera del combate, vale mucha menos Gloria.
Éxito crítico= x2
Éxito= x1
Fallo= x0.5
Pifia= x0.1
Fuera del combate= x0.1

Multiplicadores por victoria: Participar en una victoria es mucho más glorioso que sobrevivir a una humillante derrota.
Victoria clara= x2
Resultado dudoso= x1
Derrota clara= x0.5

Multiplicadores por desventaja: Si en la batalla tu bando sufrió una desventaja numérica, se gana más Gloria.
Superados en número por más de 2 a 1= x1.5
Superados en número por más de 5 a 1= x2

Torneos

Puede ganarse Gloria en torneos de dos maneras. En primer lugar, mediante el combate, con las reglas normales para el combate "por amor" (una décima parte de la Gloria normal). En segundo lugar, ganando en cualquiera de los dos acontecimientos principales, la Justa o la Contienda, lo que da la Gloria que figura a continuación. Para más información sobre los torneos, ver el capítulo "Deberes de un caballero".

Torneo local (alrededor de 100 caballeros participantes en total)
50 puntos de Gloria al Campeón de la Contienda, al Ganador de la Justa y al Organizador (tal como se dijo antes en "Organizar torneos"); alrededor de 5 puntos de Gloria de media a los participantes.

Torneo comarcal (500-1000 caballeros participantes)
Estos son los torneos más frecuentes.
100 para el Campeón de la Contienda, para el Ganador de la Justa y para el Organizador; y alrededor de 10 puntos como media para los participantes.

Torneo regional (1000-2500 caballeros participantes)
200 para el Campeón de la Contienda, para el Ganador de la Justa y para el Organizador; y 20 puntos como media para los participantes.

Torneo real (2500-5000 caballeros participantes)
300 para el Campeón de la Contienda, para el Ganador de la Justa y para el Organizador; y 30 puntos como media para los participantes.

Exito en misiones

Esta Gloria se gana cuando se completa con éxito una tarea. Un escenario o aventura puede necesitar que se completen varias tareas como parte del proceso.

Se concede Gloria siempre que una tarea sea importante para un escenario y ofrezca cierta dificultad. No es obligatorio realizar tiradas y no es necesario matar enemigos. La Gloria concedida puede complementar a la Gloria obtenida de forma accesoria por derrotar enemigos, participar en acontecimientos importantes, etc. Si un caballero recibe de su señor la orden concreta de dar muerte a un famoso ogro, obtiene Gloria por derrotar a su enemigo y Gloria por tener éxito en su misión.

En caso de cooperación de varios participantes que contribuyan de forma similar, cada uno de ellos recibe una fracción igual de la Gloria. El director de juego debe reducir o eliminar la Gloria ganada por cualquier personaje que haya estorbado a los demás o que no se haya querido meter en la acción.

Tarea trivial (salvar a una doncella de un lobo)= 1
Tarea corriente (transportar un mensaje a través de territorio desconocido)= 10
Tarea heroica (liberar a los prisioneros de una tribu de gigantes o conseguir llevar un mensaje en un lugar muy peligroso)= 100
Tarea muy heroica (comandar a un ejército muy pequeño a repeler a un enorme grupo de invasores irlandeses)= 250
Tarea extraordinaria (rescatar de la muerte a la Reina Ginebra)= 1000

pone 3 señoríos, por los que gana 18 puntos de Gloria, que también obtiene cada invierno.

Recompensas de la Gloria

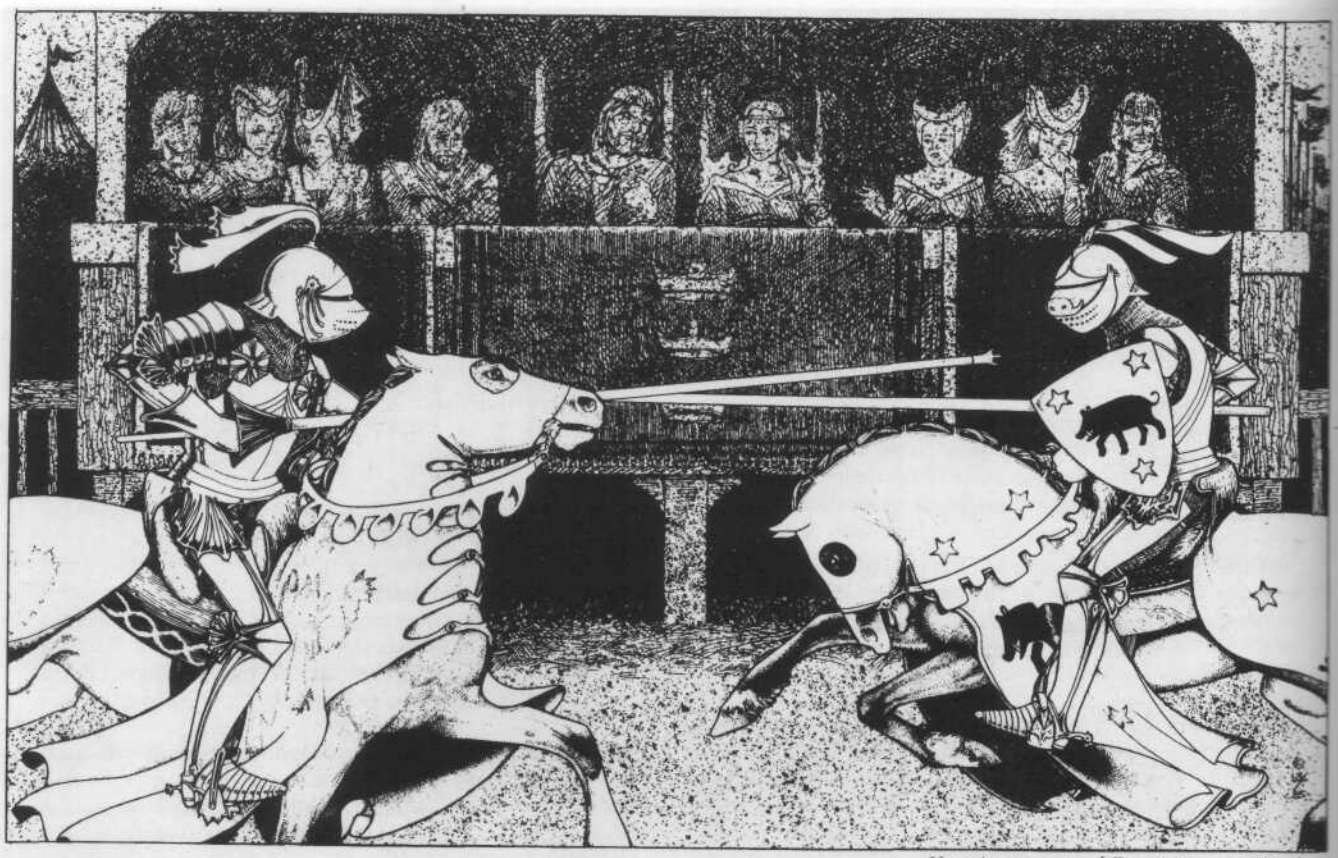
Un personaje con 1000 puntos de Gloria o más ha adquirido un carácter heroico y obtiene por ello beneficios y ventajas especiales. El beneficio más evidente es una mejor posición, que puede ayudar al personaje de muchas maneras. La segunda ventaja, y la más interesante, es el aumento de la confianza personal que fomenta una gran Gloria. En términos del juego, este aumento de confianza se refleja en aumentos mágicos de las características del personaje.

Las recompensas de la Gloria se acumulan al final del año, después de que muchas aventuras hayan terminado o quedado en suspenso, y de que se haya calculado toda la Gloria adquirida durante el año, en el periodo final de la Fase de Invierno (ver el capítulo "El sistema de juego").

Puntos de bonificación por la Gloria

Los personajes que ganen 1000 puntos de Gloria o más obtienen beneficios heroicos debido a su nueva posición. Cada 1000 puntos de Gloria obtenidos le permiten al personaje sumar un punto a uno cualquiera de sus rasgos, pasiones, características o habilidades, a su elección. Estos puntos adicionales reciben el nombre de *Puntos de Bonificación* y se suman durante la Fase de Invierno del juego.

Los puntos de bonificación permiten a los personajes alterar o infringir ciertas reglas del juego y pueden hacer que los personajes que ya tengan unas aptitudes altas adquieran unas características heroicas. Esta alteración de las reglas se produce de dos maneras. En primer lugar, pueden aumentarse las características primarias de un personaje usando los puntos de bonificación, incluso cuando las características ya estén en su valor cultural máximo, ¡e incluso después de los 35 años de edad! En segundo lugar, los puntos de bonificación permiten que cualquiera de los atributos de un personaje (características primarias, rasgos, pasiones, habilidades) aumente sin limitaciones, sin que el personaje tenga que gastar



Una justa ante el Rey Arturo y Ginebra

puntos de entrenamiento ni tener éxito en una tirada de experiencia (ver el apartado "La Fase de Invierno" del capítulo "El sistema de Juego").

Así, a veces oirás hablar de caballeros excepcionales con valores en sus atributos de 25 o incluso más.

Una vez que se suman los puntos de bonificación, no se toma nota de ellos. No pueden quitarse directamente, pero pueden perderse sus resultados. Por ejemplo, una de las características primarias, a la que se añadiese una vez un punto de bonificación, podría, de todos modos, disminuir debido al envejecimiento, hasta llegar a 0.

Cómo se usan los puntos de bonificación

Aunque la Gloria puede anotarse de forma inmediata durante un escenario, los efectos no aparecen hasta el invierno. Los puntos de bonificación resultantes se ganan y deben usarse durante la Fase de Invierno. La Gloria ejerce sus efectos año a año. Así, no se puede guardar un punto de bonificación para la Fase de Invierno del año siguiente, sino que debe gastarse durante el invierno inmediatamente posterior a la aventura en la que se ganó.

Se aconseja a los jugadores que gasten estos puntos en una habilidad o atributo que esté destinado a alcanzar un valor heroico. Una vez que la habilidad o atributo llegue a su máximo normal, un punto de bonificación debido a la Gloria aumentará dicha habilidad o atributo hasta el nivel heroico.

Ejemplo de uso de los puntos de Bonificación: *Sir Ambrut ha estado tratando de aumentar su Constitución todos los años mientras era escudero. En el año en que es armado caballero, alcanza un valor de 21. Normalmente, 21 es el valor máximo posible en la cultura de Ambrut. El invierno siguiente, Ambrut gana un punto de bonificación por su Gloria, que ha aumentado a 1210 puntos por las aventuras descritas en los ejemplos anteriores. Ambrut usa el punto de bonificación para aumentar el valor de su CON a 22, un valor heroico.*

Consecuencias de los atributos heroicos en el sistema de juego

Es probable que los personajes con una Gloria significativa tengan valores superiores a 20 en uno o más atributos. Como se indica en el capítulo "El sistema de juego", siempre que cualquier habilidad, pasión, rasgo o característica tenga un valor mayor que 20, las tiradas obtenidas con ese atributo aumentan, haciendo que los éxitos críticos o enfrentados sean más probables.

La posición debida a la Gloria

Las siguientes reglas explican cómo el aumento de la posición y el prestigio debido a la Gloria se manifiestan normalmente en el juego. Sin embargo, tanto los jugadores como el director de juego deberían estar al tanto de otras posibles maneras de introducir la Gloria en la Historia. La Gloria debería ser un motivo de orgullo, y puede ser un excelente punto de partida para la representación de los personajes.

Mayor reconocimiento

Las personas gloriosas son bien conocidas en las tierras de Britania. Cada 1000 puntos de Gloria suman 1 punto a la probabilidad que tiene un caballero de ser identificado usando las habilidades de Reconocer o Heráldica (para más información sobre las habilidades, ver el capítulo "El sistema de juego").

Ejemplo de un mayor reconocimiento debido a la Gloria: *El barón Yvane está tomando parte en un torneo, al que ha llegado en secreto la malvada Lady Sangive le Noir, esposa de un enemigo. Sangive tiene una habilidad de Reconocer de 15, bastante respetable. Yvane tiene 4500 puntos de gloria, así que Sangive obtiene un modificador de +5, por lo que es seguro que reconocerá al enemigo de su marido si le ve entre la multitud del torneo.*

Primacía del personaje

Cuando los personajes están en una situación de carácter social o caballeresco, el personaje con la Gloria mayor tiene primacía sobre los demás de igual título (es improbable que un rey tenga deferencia hacia un vulgar caballero, no importa lo alta que sea la Gloria del caballero).

Ejemplo de primacía: *Cuatro caballeros se están preparando para entrar en un misterioso castillo en ruinas. De acuerdo con las leyes de la cortesía y la caballerosidad, se le otorga al caballero con mayor Gloria el derecho de entrar en primer lugar. Si sólo hay un enemigo que derrotar dentro del castillo, será ese caballero el que tendrá la oportunidad de luchar con él el primero y ganar toda la Gloria resultante.*

Modificadores a las habilidades

La Gloria no sólo indica notoriedad, sino también posición e importancia. En situaciones formales en las que los personajes se relacionan unos con otros, como en las cortes de los nobles, esta posición puede mejorar la capacidad del personaje para influir sobre otras personas o impresionarlas. Normalmente, el personaje deberá tener una reputación repetable para poder hacerlo. Los caballeros malvados sin honor, aunque sean muy poderosos y influyentes, normalmente no serán invitados a la corte.

Sólo pueden mejorarse con la Gloria las habilidades que no sean de combate, como Coquetear, Cantar u Oratoria. Esta norma se basa en que los personajes con gran Gloria tienen muchas más posibilidades de recibir atención y alabanza y menos de ser juzgados severamente si su actuación es mediocre.

Si el director de juego lo aprueba, el personaje gana un modificador de hasta +1 por cada 1000 puntos de Gloria, modificador que se suma a la habilidad utilizada (para información sobre los modificadores, ver el capítulo "El sistema de juego"). De este modo, un personaje con una Gloria de 8200 podría llegar a adquirir un modificador máximo de +8 a una habilidad cortesana debido a su prestigio. Los jugadores siempre pueden solicitar una bonificación por Gloria a sus habillidades cuando estén en la corte, pero el director de juego es siempre el que fija la bonificación que realmente gana el personaje. El director de juego puede decidir no permitir aplicar *ningún* modificador en una situación dada o permitir sólo una fracción del modificador total posible.

Ejemplo de modificadores a las habilidades debido a la Gloria: *Sir Yvane (Gloria 4500) desea impresionar a una dama con su encanto e ingenio. Yvane usará su habilidad de Coquetear y el jugador solicita un modificador positivo que tenga en cuenta la impresionante Gloria de su personaje. El director de juego está de acuerdo, pero cree que la dama no está muy impresionada por la Gloria de Yvane (le interesa mucho más su aspecto y su dinero). El director de juego decide que Sir Yvane sólo ganará un modificador de +1 a la habilidad de Coquetear en esta situación, a pesar de que su Gloria permitiría un modificador muy superior, de hasta +5 (redondeando 4.5 hacia arriba, como siempre).*

Cómo se registra la Gloria

La Gloria de un personaje puede aumentar muchas veces durante su carrera. El jugador debería anotar con cuidado cada cantidad importante concedida. Parte de la diversión en el juego consiste en mirar hacia atrás con orgullo y contemplar las aventuras, torneos y batallas en las que participó tu personaje.

La Gloria se gana tan pronto como se escriba en la hoja de personaje, bajo el encabezamiento de "Gloria en esta partida". Haz esto siempre que el director de juego te dé puntos de Gloria.

Al final de la partida o de la aventura, se usa el dorso de la hoja de personaje. Normalmente habrá pasado un año de tiempo de juego o más. Verás un espacio grande titulado "Historia" en el que debes anotar todos los acontecimientos significativos de la aventura que dieron Gloria, con el año anotado claramente en el espacio dado.

¿Qué constituye un acontecimiento importante? Cáda aventura es importante, aunque se gane poca Gloria; ciertos acontecimientos dentro de una aventura, como una batalla o torneo, también deberían anotarse por separado. Las ceremonias especiales, como casarse o alcanzar el rango de caballero de la Tabla Redonda, deben anotarse por separado. Estos acontecimientos cuentan también con un espacio para la fecha en la que tuvieron lugar.

Ejemplo- Cómo se registra la Gloria: *en el año de juego 532, su segundo año en el juego, Sir Ambrut participa en una aventura en la que él y sus camaradas consiguen derrotar a un poderoso grupo de caballeros sobrenaturales en un castillo. El título que el director de juego ha dado a la aventura es "La Torre Oscura". Durante la aventura, Sir Ambrut también da muerte a un león en un incidente no relacionado con la historia principal.*

Al final de la aventura, durante la cual Ambrut ganó 45 puntos por diversas causas, el director de juego anuncia que todos los participantes ganan 100 puntos de Gloria por su ingeniosa y afortunada resolución de la aventura, la cual considera él que fue heroica en su significado y dramatismo general (ver la tabla de ejemplos de Gloria). Además, el director de juego concede a Ambrut 250 puntos de Gloria por derrotar al león sin ayuda de nadie (una hazaña notable). El jugador de Sir Ambrut añade dos renglones al dorso de la hoja de personaje.

Año	*Acontecimiento importante*	*Nueva*	*Total*
52	"La Torre oscura"	45+100	1355
532	Mató a un león él solo	250	1605

En años posteriores, Sir Ambrut podrá recordar con agrado el recuento de sus éxitos y su valor. Cuando alguien pregunte "¿Qué acciones famosas habéis realizado?", el jugador de Ambrut podrá ojear el dorso de la hoja de personaje y responder con precisión.

Distinción de clases al estilo artúrico

Sir Tristán y Sir Palomides hallan el cadáver de un noble, el Rey de la Ciudad Bermeja, flotando río abajo. En su mano hay una carta que explica las circunstancias de su asesinato. En vez de confiar en sus familiares, el difunto rey confió en dos plebeyos a los que crió para ser caballeros. Estos le asesinaron vilmente. La carta del muerto admite el error de su punto de vista democrático con estas amargas palabras:

"Dad gobierno a un gañán y no se contentará; pues quienquiera que sea gobernado por un villano de nacimiento, si el señor de la tierra es de noble cuna, dicho villano destruirá a todos los gentileshombres de su derredor: por ende, estados y señores, mirad a quién aceptáis a vuestro lado. Y si sois caballero de la corte del Rey Arturo, recordad esta historia, pues éste es el fin y la conclusión".

-Malory X, 61

Ambiciones

Tu personaje adquirirá experiencia y Gloria durante el juego; por ello, puedes aspirar a alcanzar algunas de las mayores ambiciones de los caballeros. Entre ellas están la posición y la riqueza, así como las virtudes caballerescas y otros ideales de conducta.

Este juego ofrece varios papeles que pueden asumirse. Los caballeros pueden intentar cumplir varios de estos objetivos a la vez en su interminable búsqueda de Gloria. Por supuesto, algunos son incompatibles. Aconsejo al jugador que se concentre en las ambiciones que sean más interesantes y no haga caso de las demás; los caballeros no son idénticos entre sí.

Si el lector ha creado un personaje usando este libro, el personaje ya ha alcanzado una de las grandes ambiciones de los hidalgos: convertirse en un terrateniente, un caballero vasallo. Al ser un caballero vasallo, tu personaje forma parte de una élite que compone menos del 5% de la población de Britania.

Según vaya progresando la campaña tu nuevo personaje puede conseguir más cosas aún.

Diferencias entre caballeros

El hecho de ser caballero es el factor unificador entre los miembros de la nobleza en la edad Media. La caballería distingue a un hombre de los plebeyos y define a la aristocracia de la sociedad. Todos los caballeros, a pesar de todas las diferencias que haya entre ellos, tienen más en común entre ellos que con el campesinado. Los caballeros más ricos se codean con los más pobres y se reconocen mutuamente como hermanos de la clase militar.

Pero existen diferencias entre los caballeros. Principalmente, las que marca la Gloria, aunque el comportamiento, el rango y la riqueza también pueden tener un efecto muy señalado. ¿Quién se atrevería a decir que un humilde caballero mantenido es igual en importancia a Sir Gawain, el preeminente barón de la nación con centenares de caballeros a su disposición? Como hermanos de armas, pueden mantenerse juntos en el campo de batalla o cruzar lanzas en un torneo, pero si los dos llegasen a la vez a una puerta, ¿hay discusión sobre quién tiene derecho a escoger si pasa en primer o segundo lugar? (Gawain, por supuesto, como hombre conocido por su comportamiento caballeroso, probablemente pasaría el segundo y recibiría una marca en su rasgo de Modesto).

En *Pendragón*, las diferencias entre los caballeros no atribuibles a la Gloria se miden según diversos factores. Primero, la calidad de un caballero viene determinada por la cantidad de dinero gastado para mantenerse a lo largo del año. Segundo, un caballero puede recibir un título y ganar el honor y la Gloria de su rango, como se explica más adelante. Por último, un caballero puede vivir de acuerdo con una idea caballeresca o religiosa.

Sir Balin defiende a los caballeros pobres

Una misteriosa mujer ha llegado a la corte de Arturo con un desafío: busca un caballero extraordinario que tenga la virtud y el valor necesarios para extraer la espada de la vaina que está atada a su cintura. Todos los caballeros de la corte de Arturo lo intentan y fracasan y, con palabras desalentadas, se prepara para marcharse, cuando la aborda Sir Balin, un caballero de Gloria notable pero pobre.

-Doncella, ruego de vuestra gentileza que me permitáis probar a mí también, como estos señores; aunque voy pobremente vestido, en mi corazón soy tan determinado como algunos de estos otros, y creo que puedo conseguirlo.

Miró la doncella al caballero pobre, y vio que era hombre apuesto; pero por su pobre atuendo pensó que no debía ser de merecimiento, y que no estaría libre de villanía ni traición. Y dijo al caballero: "Señor, no es menester someterme a más pena o trabajo, pues no parece que vayáis a salir airoso donde otros han fracasado".

-Ah, gentil doncella -dijo Balin-, la honra y las buenas cualidades, y los buenos hechos, no están sólo en el atuendo, sino que la hombría y la honra se esconden en la persona del hombre y hay muchos caballeros dignos que no son conocidos de todo el pueblo, y por lo tanto la honra y la osadía no están en el atuendo.

-Por Dios -dijo la doncella- que decís verdad; por lo tanto trataréis de hacer lo que podáis.

Entonces Balin tomó la espada por el ceñidor y la vaina y la sacó fácilmente; y cuando miró la espada, le agradó mucho. Entonces el rey y todos los barones se maravillaron mucho de que Balin hubiese hecho aquella aventura; y muchos caballeros tuvieron gran envidia de Balin.

-Malory II, 2

Así demostró Sir Balin que el hábito no hace al monje y se le conoció desde entonces como el Caballero de las Dos Espadas y comenzó su gran aventura.

Las cualidades de los caballeros

En *Pendragón*, la diferencia económica entre los caballeros se mide por los ingresos anuales que se les asigna cada Fase de Invierno. Existen cinco categorías de caballeros: indigentes, pobres, normales, ricos y muy ricos. Los efectos de las categorías en el juego se explican en el capítulo "El sistema de juego", excepto la Gloria, que se explica aquí.

Caballeros indigentes

Los caballeros con unos ingresos menores que 3 £ por año reciben el calificativo de indigentes. Su suerte es lamentable. Un caballero indigente está flaco y harapiento, su armadura está abollada y oxidada y es enfermizo. No tiene escudero y suele carecer de cualquier tipo de caballo. Como resultado, un caballero indigente cuenta sólo como un sargento en la batalla, aunque puede ser mucho más hábil y valiente.

Legalmente, la indigencia conlleva problemas. Un caballero mantenido indigente, que normalmente vive en el salón del señor, no está obligado a mantenerse leal a su señor ya que el juramento feudal le promete el sustento. Puede marcharse, o bien puede que el señor, al ser incapaz de mantenerle, le mande marcharse en una misión.

En el caso contrario, si un caballero vasallo descuida sus tierras hasta llegar a la indigencia, el señor tiene derecho a cancelar sus acuerdos y recuperar la tierra. Claramente, el caballero no ha mantenido las tierras, incumpliendo su parte del acuerdo feudal.

Gloria: no se gana Gloria por sufrir la vida de un caballero indigente.

Caballeros pobres

Los caballeros pobres reciben demasiado poco apoyo económico para mantenerse tal y como es debido. Un caballero que reciba entre 3-5 £ por año se considera pobre. En este mismo capítulo, un texto comenta este estado de relativa pobreza. Por lo general, un caballero pobre no tiene escudero; monta un caballo sarnoso y de lomo bamboleante; está hambriento, flaco y harapiento y lleva una armadura abollada.

Gloria: no hay ningún efecto; no es ninguna vergüenza, pero tampoco ningún honor especial, el hecho de ser un caballero pobre.

Caballeros normales

Los caballeros normales son los que con más frecuencia se mencionan en *Pendragón* y los detalles sobre lo que reciben cada año se dan en el capítulo "Riqueza". Siempre que se use la palabra "caballero", sin adjetivos, se refiere a este tipo de persona. Los caballeros normales abarcan la mayoría de los caballeros. Los caballeros que sean personajes jugadores siempre comienzan el juego como caballeros normales en términos de nivel económico.

Un caballero corriente recibe 6 £ al año en dinero y comida que le mantienen a él, a su familia, a un solo escudero y a sus caballos en un nivel de vida saludable y desahogado y mantiene su equipo en buen funcionamiento.

Gloria: no hay efectos.

Caballeros ricos

Los caballeros ricos reciben entre 9 y 12 £ al año para gastos de manutención, significativamente por encima de los niveles habituales.

Los caballeros ricos visten ropajes de ricos tejidos y pieles a la última moda, utilizan telas adornadas de plata para sus caballos de brillante pelaje y disfrutan de ricos banquetes. Les ayudan dos escuderos, ambos bien montados y atentos a las necesidades de su señor. Sus familias viven bien y comen de lo mejor de la tierra.

Gloria: los caballeros que viven más allá de la media (6 £ al año) ganan cada año una Gloria igual al número de libras gastadas en la manutención (habitualmente 10 puntos de Gloria al año para caballeros ricos). Si un señor financia su manutención, en vez de que el caballero aporte él mismo el dinero, el señor también gana esta Gloria.

Caballeros muy ricos

Los caballeros muy ricos son los más despilfarradores e impresionantes de todos, necesitando más de 12 £ al año para el sustento. Su armadura brilla con una luz cegadora, sus vestiduras son suntuosas, con intrincadas costuras, abundante uso de hilo de oro, joyas, pieles importadas y pieles de bestias fantásticas. Tres escuderos, todos ellos orgullosos de sus libreas del mismo corte y color, atienden las necesidades de su señor. Los caballeros muy ricos también se benefician de su mejor salud y de la ayuda prestada en la batalla por sus escuderos leales y bien equipados (los importantes beneficios en la batalla por una protección tan eficiente se describen en el capítulo "Deberes de un caballero").

Gloria: como antes, los caballeros que viven más allá de la media (6 £ al año) ganan cada año una Gloria adicional igual al número de libras gastadas en la manutención (habitualmente 15 puntos de Gloria al año para caballeros muy ricos). Si un señor financia su manutención, el señor también gana esta Gloria.

Sir Palomides combate por el derecho a una búsqueda

Sir Palomides ha asumido la búsqueda de vengar el asesinato del rey de la Ciudad Bermeja.

Y cuando llegó cerca de la ciudad, salió de una nave un apuesto caballero armado contra él, con su escudo en el hombro, y la mano sobre la espada. Y en cuanto estuvo cerca de Sir Palomides, dijo: "Señor caballero, ¿qué buscáis aquí? Dejad esta búsqueda, pues es mía, y mía era antes que vinieseis, y por ello la tendré".

-Señor caballero -dijo Palomides-, puede ser cierto que esta búsqueda fuese vuestra antes de ser mía, pero cuando se sacó la carta de la mano del rey muerto, hasta ese momento probablemente no había ningún caballero que hubiese emprendido vengar la muerte del rey. Y en aquella situación prometí yo vengar su muerte, y así lo haré; si no, caería en vergüenza.

-Decís bien -dijo el caballero-; pero entonces sabed bien que yo combatiré con vos, y el que sea mejor caballero de los dos deberá tomar la batalla en su mano.

-Así será -dijo Sir Palomides.

-Malory X, 62

Por lo tanto, con la típica lógica caballeresca, combaten por el derecho a la búsqueda, y Sir Palomides gana.

Rango

Un alto rango es fuente tanto de poder como de Gloria. El atractivo de un alto rango está bien documentado históricamente. En este libro sólo me ocupo brevemente del rango; los suplementos posteriores de *Pendragón* abordarán el tema en todo su esplendor.

El capítulo "Riqueza" de este libro explica los beneficios del rango en lo que respecta a rescates, gasto de dinero, etc.

Caballeros vasallos

Los caballeros pueden obtener honores especiales de manos de su señor. Los obsequios sencillos son frecuentes, normalmente como caballos, una armadura mejor y similares. El honor más valorado es recibir un *feudo*. Dicho feudo es un señorío que pasará a manos del vasallo, el cual elevará su categoría de caballero mantenido a la de caballero vasallo.

Los caballeros jugadores, como personajes fuera de lo común, comienzan el juego recibiendo este gran honor. El director de juego puede hacer que los caballeros jugadores creados posteriormente en esta campaña comiencen como caballeros corrientes, no como caballeros vasallos; en tal caso, esto se convierte en una ambición de gran importancia.

La tierra recibida por un caballero vasallo puede ser una cesión o una donación. Una cesión pertenece al receptor durante su vida, pero no puede pasar a su herederos. Así, a la muerte del beneficiario de la cesión, la tierra cedida revierte al señor. Una donación es permanente y traspasable a los herederos del poseedor. Así, un feudo donado será heredado después de la muerte por el heredero legítimo. La propiedad suele pasar al hijo mayor que esté con vida, a una hija si no viven hijos mayores; en los demás casos al pariente más cercano, mientras

la propiedad se mantenga en manos de la clase de los caballeros y nobles. Los caballeros jugadores, en este libro, poseen su tierra como donación a menos que el director de juego decida lo contrario.

Un caballero vasallo posee al menos un señorío y su comarca. Esto le da ingresos suficientes para proveer su manutención y su equipo y lo mantiene en una posición económica normal. En ese momento ya puede casarse, con el permiso de su señor. Suele vivir en su feudo, que tiene una buena residencia, cuando no está cumpliendo su periodo obligatorio en la guarnición del castillo, prestando servicio activo en el verano ni visitando la corte para ofrecer su consejo.

Requisitos para ser un caballero vasallo

Para ser un caballero vasallo, el personaje debe heredar la tierra o conseguir que un señor se la ceda o done o conquistarla.

Obligaciones de un caballero vasallo

Las obligaciones de un caballero vasallo son las mismas que la de cualquier caballero: servir y proteger a su señor. Como un caballero al que su señor ha otorgado un honor especial, se espera que un caballero vasallo realizará sus obligaciones con una habilidad y energía consumadas.

Beneficios

Un caballero vasallo tiene una mayor influencia que uno sin tierras. Su tierra le da rango y prestigio y le hace ascender en la jerarquía de los caballeros por encima de todos los caballeros sin tierras.

Un caballero vasallo recibe regularmente unos ingresos para mantener adecuadamente su estilo de vida.

Un caballero vasallo tiene un precio de rescate mayor que los caballeros mantenidos y es más probable que se le perdone la vida en un combate. Para más información sobre los rescates, ver el capítulo "Riqueza".

El futuro de un caballero vasallo está a salvo más allá de su vida. Un caballero con tierras donadas sabe que sus hijos, si los tiene, podrán heredar su propiedad y posición después de que él muera.

Un caballero vasallo suele recibir una esposa si no tiene una, lo cual depende totalmente de la voluntad de su señor. La mujer puede ser la heredera de la tierra o simplemente servir para mantener la administración de la propiedad. Cualquiera que sea el caso, la esposa permanece sin nombre ni rostro, a no ser que el jugador lo prefiera de otra manera.

Gloria: Un caballero vasallo recibe 50 puntos de Gloria al recibir el título, sólo una vez. Recibe anualmente por sus tierras una Gloria igual a los ingresos generados por el feudo, normalmente 6 puntos, aunque pueden ser más. Si se mantiene en un nivel de vida más alto que el normal (rico o muy rico), una ambición que suele ser más fácil de cumplir para los caballeros vasallos que para los caballeros corrientes, entonces el caballero recibe una Gloria anual basada en el nivel mantenido ese año.

Caballero señor

El nivel más bajo de caballero señor y el rango más accesible a los caballeros jugadores es el de abanderado. Un caballero abanderado posee varios señoríos y haciendas. Además, debe tener por lo menos tres caballeros más (aunque lo normal es que sean siete u ocho) que hayan recibido tierras de sus manos. También tiene un salón mejor que el de un caballero vasallo, pero normalmente no está fortificado.

Requisitos para ser un caballero abanderado

Para ser un caballero abanderado, el personaje debe heredar la tierra o conseguir que un señor le ceda o done la tierra.

Obligaciones de un caballero abanderado

Las obligaciones de un caballero abanderado son las mismas que las de cualquier caballero: servir y proteger a su señor feudal. Pero como es señor de otros caballeros,su responsabilidad como líder es mayor.

Cuando sea llamado a la batalla, el abanderado debe traer consigo también a sus caballeros.

Beneficios

Un caballero señor tiene un rango y prestigio mayores y asciende en la jerarquía de los caballeros por encima de todos los caballeros sin tierras. Siempre tendrá mejores asientos en la mesa, entrará en las habitaciones después y será servido antes de los caballeros inferiores.

Un caballero abanderado recibe unos generosos ingresos para mantener su estilo de vida de rico caballero. Come bien, goza de buena salud y viste ricas ropas. Cuando viaja, puede ir con un séquito completo. Suele tener dinero que gastar.

Un caballero abanderado tiene un ejército privado que se ha comprometido a obedecerle. Estos son sus caballeros de los que es señor y sus seguidores.

Un caballero abanderado tiene un rescate mayor que los caballeros mantenidos o vasallos y por ello es más probable que se le perdone la vida en un combate.

¿Quiénes son nobles?

Y así, mi señor, es menester, tanto en este asunto como en otros, que debáis conocer quiénes son aquéllos a los que debéis tener por gentileshombres, a quiénes por nobles y a quiénes por personas no nobles.

El gentilhombre es aquél que desde muy antiguo desciende de gentileshombres y mujeres de similar posición, y dichos hombres y su descendencia por matrimonio serán también gentileshombres.

Y con respecto a la nobleza, que es el comienzo de la aristocracia, la obtienen en primer lugar aquéllos que ocupan un cargo importante bajo el príncipe y por estos medios son ennoblecidos y tras ellos también su descendencia. Y los herederos de ellos, que vienen después, pueden, manteniendo su condición libre y llevando la honorable vida del noble, llamarse a sí mismos gentileshombres.

En tercer lugar, cuando el servidor del príncipe ha llevado una existencia honorable y el príncipe le ha armado caballero, le ennoblece a él y a su descendencia.

En cuarto lugar, el emprender la profesión de armas en el rango de hombre de armas y servir al príncipe en la guerra valerosamente y por largo tiempo ennoblece a un hombre.

Y en quinto lugar, cuando un príncipe desee ennoblecer a un hombre, puede hacerlo así y puede darle cartas que hagan de él un noble, por su vida buena o virtuosa o por sus riquezas. Y aunque es cierto que ser ennoblecido por patente de cartas es la manera menos autorizada de ennoblecimiento, a pesar de ello es manifiesto que la antigua nobleza procede de antiguas riquezas. Y será el más feliz, y deberá ser el más estimado, aquél que comience su nobleza con virtud que aquél que da fin a su nobleza con sus vicios.

Oliver de la Marche

El futuro de un caballero abanderado está a salvo más allá de su vida. Un caballero con tierras donadas sabe que sus hijos, si los tiene, podrán heredar su propiedad y posición después de que él muera.

Muchas mujeres querrían ser la esposa de un caballero abanderado, si éste no tiene todavía una. La decisión puede depender completamente de la voluntad de su señor. Cualquiera que sea el caso, la esposa permanece sin nombre ni rostro, a no ser que el jugador lo prefiera de otra manera. El director de juego debe asegurar que, como esposa de un caballero señor, sea una mujer más caracterizada y más rica que las esposas de los caballeros vasallos (las esposas obtenidas en la Tabla de Matrimonio Aleatorio en el capítulo "El sistema de juego").

Gloria: Un abanderado recibe 100 puntos de Gloria cuando recibe un título por primera vez. Esta Gloria se suma durante la Fase de Invierno que concluye ese año.

En adelante, el abanderado obtiene una Gloria anual igual al valor de los ingresos generados por su hacienda, mientras siga poseyéndola. Serán al menos 30 puntos, a menudo mucho más.

Un caballero abanderado es lo bastante adinerado como para mantenerse al nivel de un caballero Rico mientras no intervengan las hambrunas ni las incursiones. Esto le da alrededor de 30 puntos de Gloria anualmente (ver más atrás la información sobre los niveles económicos).

Ideales

Un caballero puede asumir la ambición de vivir de acuerdo con un ideal de conducta. Algunos caballeros famosos mantienen dos ideales a la vez, aunque esto sea un gran desafío.

Caballero caballeresco

La caballerosidad es un método de conducta implantado por Arturo al principio de su reinado y popularizado por sus caballeros de la Tabla redonda. El comportamiento caballeresco está en boga durante el periodo intermedio de la campaña de *Pendragón* en la que se sitúa este libro y es una de las principales influencias civilizadoras que hacen que el reinado de Arturo sea algo tan destacable. Ser caballeresco es ser civilizado. Gran parte del comienzo de la campaña consiste en difundir esta creencia abatiendo a todo el que esté en desacuerdo (la caballerosidad no excluye la violencia).

La caballerosidad defiende la protección de los débiles por parte de los fuertes. Antes de la aceptacion de la caballerosidad, la mayoría de los caballeros vivían según la máxima de "la razón de la fuerza". La caballerosidad aspira a cambiar esa actitud por la de *noblesse oblige*, la nobleza obliga a las personas de alta cuna o alto rango a comportarse de forma benévola y honorable.

Esta definición de la caballerosidad se ocupa ante todo de refinar las obligaciones de los caballeros.

Requisitos para ser un caballero caballeresco

Chrétien de Troyes escribió las primeras historias de alta caballería y aventura en el romance artúrico. Escribió las primeras historias conocidas de Lanzarote y el Santo Grial y su definición de la caballerosidad fue imitada por escritores y poetas menos dotados durante los siglos posteriores.

Para Chrétien, la caballerosidad encarnaba los valores más elevados de "chevalerie et clergie". "Chevalerie" es "bravoire et justice", o sea, verdadera valentía y pasión por la justicia. "Clergie" es "elegance et culture", o sea, conducta correcta, sensibilidad y una manera adecuada de llevar las relaciones personales.

Los caballeros caballerescos se reconocen únicamente por sus ideales, conducta y reputación. Aunque se admiran seis rasgos diferentes, la caballerosidad no obliga a que una persona sea perfecta en todos los rasgos. Lo que la caballerosidad intenta alcanzar es una media elevada entre dichos rasgos. Así, debes sumar los rasgos de la personalidad de un personaje para hallar el total. Un total de 80 o más en los rasgos de personalidad de Clemente, Enérgico, Generoso, Justo, Modesto y Valiente garantiza que se reconocerá que un caballero es caballeresco. Estas virtudes ya están marcadas en la hoja de personaje con un topo (•). Para más información sobre los rasgos, ver el capítulo "Ideales y pasiones".

El voto: para llegar a ser un caballero caballeresco, hay que cumplir lo siguiente:

"Proteger a las viudas, a los huérfanos, a los pobres; no dar muerte a un adversario derrotado e indefenso; no tomar parte en falso juicio ni traición, ni retirarse a no ser que sea inevitable; nunca dar malos consejos a una dama; auxiliar, si es posible, a un camarada que esté en aprietos".

Obligaciones de un caballero caballeresco

Un caballero caballeresco debe usar sus habilidades para proteger a los débiles, difundir la cultura y la civilización y defender la ley de la nación. Debe esforzarse por llevar la justicia del Rey a todos.

Beneficios de ser un caballero caballeresco

Los caballeros caballerescos consiguen la Armadura del Honor: 3 puntos de protección mágica contra todo el daño físico. Ya esté desnudo o con toda su armadura, la Armadura del Honor protege de los ataques al caballero caballeresco. El director de juego deberá decidir si la Armadura del Honor protege del ahogamiento o de otros efectos desagradables.

Gloria: Los caballeros caballerescos obtienen una recompensa si mantienen esa cualidad durante un año: 100 puntos de Gloria. Esta cantidad se obtiene además de la Gloria adquirida por los rasgos caballerescos que tengan un valor de 16 o más. La Gloria se gana durante la Fase de Invierno del juego.

Los caballeros caballerescos también ganan el prestigio y mejor reputación que merece su comportamiento y se consideran mejores caballeros que otros caballeros de igual Gloria que no sean caballerescos.

Caballero romántico

La reina Ginebra introdujo en la Britania artúrica la primera Corte del Romance, a la que siguió una serie de acontecimientos sociales formales denominados las Cortes del Amor. Este acontecimiento marca el inicio de la popular actividad del *amor cortés* y le permite a un personaje ganar Gloria por aventuras románticas.

Requisitos para ser un caballero romántico

Para poder ganar Gloria con el romance, los personajes deben tener una amante. La naturaleza precisa de la aventura amorosa la determinan las personas implicadas. Aquí se dan varios ejemplos típicos, que de ninguna manera intentan coartar vuestra imaginación.

El caballero debe tener un valor de 10 o más en cinco de las siguientes habilidades: Bailar, Cantar, Cetrería, Componer,

Coquetear, Intrigar, Juegos, Leer (Latín), Oratoria, Tocar (Arpa) y Torneo. Por supuesto, es la dama quien decide cuáles cinco.

Requisitos adicionales son que un caballero debe demostrar su pasión hacia su señora al menos una vez al año haciendo lo que ella desee, a veces por coacción. Esta actividad debe representarse o hacerse en solitario usando el Solo del Amante (ver el capítulo "Escenarios").

Un caballero debe también ofrecer a su amada obsequios por un valor de al menos una libra al año.

Obligaciones de un caballero romántico

Un caballero del romance honra a todas las mujeres y debe hacer todo lo que esté en su mano para protegerlas, para que se les haga justicia, para respetarlas y para cumplir sus deseos. Debe honrar a cada dama como si fuera su propia amante.

Un amante debe también ser fiel a su amor. La infidelidad es la peor ofensa que se pueda hacer a una amante.

Si la accion necesaria para demostrar el amor no se representa como una aventura creada por el director de juego, el caballero debe ejecutar el Solo del Amante durante la Fase de Invierno para ver si consigue ganar Gloria.

Beneficios de ser un caballero romántico

Los amantes afortunados ganan Gloria, incluso durante el tiempo que su amor sea secreto. Su comportamiento revela sus actividades, aunque no el objeto de sus sentimientos.

El éxito con el Romance obtiene 50 puntos de Gloria el primer año y la magnitud de la Gloria ganada anualmente aumenta en 50 por cada año en que la aventura siga teniendo éxito (así, se ganan 100 el segundo año, 150 el tercero y así sucesivamente).

Acompañantes de Arturo

Muchas personas se adhieren voluntariamente a las creencias y costumbres del Rey Arturo, aunque nunca hayan conocido personalmente al Alto Rey ni esperen entrar a formar parte de la admirada Tabla Redonda. Sencillamente, muchos caballeros se enorgullecen de su apoyo al Alto Rey y a sus ideales y están dispuestos a trabajar por la causa incluso sin ser vasallos directos de Arturo.

El apoyo al Pendragón se ofrece pronunciando el Voto de Lealtad de los Acompañantes. Si se ha realizado este voto, un caballero puede llamarse a sí mismo "un hombre del Rey Arturo". Así, cuando alguien se cruce con él en un camino y le pida detenerse, cuando le pregunte "¿Eres un hombre de Arturo?", podrá contestar "Sí, soy un Acompañante", aunque tenga otro señor feudal, sea miembro de otra organización o lo que sea.

Requisitos para convertirse en un Acompañante

Cada año, se celebra una cermonia especial durante el banquete de Pentecostés en Camelot, o dondequiera que se pueda encontrar el Rey Arturo. En ese banquete, los caballeros pueden pronunciar un voto de lealtad al Alto Rey.

En primer lugar, los caballeros deben presentarse a cualquier caballero de la Tabla Redonda, que hablará con él y pondrá a prueba el conocimiento que tiene el caballero de los ideales de Arturo. El director de juego controla esto y comprueba los rasgos y pasiones del personaje. Entre los ámbitos deseables están los rasgos de Clemente, Enérgico, Generoso, Honesto, Justo, Modesto y Valiente, así como las pasiones de Lealtad, Honor y Amorío (Dama). Si cinco o más de éstos tienen un valor de 16 o más, se pasa la prueba. Si menos de cinco tienen un valor de 16 o más y cualquiera de ellos tiene un valor de 4 o menos, no se supera el examen. En los demás casos, el director de juego debe tomar una decisión de acuerdo con el personaje, asumiendo el papel del caballero de la Tabla Redonda (probablemente Sir Gawain) que realice el examen. Solicitar del jugador un discurso sobre los ideales de Arturo es una solución justa y entretenida al problema, en la que un buen discurso permitiría que se superase el examen.

Si se pasa la prueba, el caballero de la Tabla Redonda actúa como valedor del aspirante a Acompañante. El día antes del Gran Banquete, cuando se nombran a los nuevos caballeros de la Tabla Redonda, se pronuncia el voto en presencia del Alto Rey. Se manda a los nuevos candidatos que se adelanten y éstos pronuncian el juramento *en masa*. A continuación todos los caballeros que lo deseen pueden renovar sus votos en otra ceremonia pública que es, por supuesto, mucho mayor, ya que es la costumbre que participen todos los Acompañantes.

Obligaciones de un Acompañante

La pertenencia a los Acompañantes es voluntaria y extraoficial, lo mismo que sus obligaciones. Pero los caballeros deben siempre tratar de mantener el honor, cumplir su palabra y apoyar los ideales del Alto Rey siempre que sea posible.

Beneficios

El beneficio consiste en formar parte de una numerosa y extendida red de personas que trabajan para prmover la causa del Alto Rey. Los Acompañantes también ganan 100 puntos de Gloria por recibir el honor; sólo una vez, por supuesto.

Los directores de juego deberían permitir que los personajes jugadores que sean Acompañantes obtengan ayuda con más facilidad y hagan contactos importantes durante las aventuras, al menos en Logres. La mayoría de los caballeros de Logres son Acompañantes, además de muchos en Cambria (incluyendo a los irlandeses que viven allí) y Cumbria. Sin embargo, entre los sajones aún sólo es algo aceptado por unas pocas personas y a los pictos no les gusta nada esta institución.

Caballero cristiano

El cristianismo es la religión dominante de Britania y va expulsando lentamente a las religiones indígenas a pesar de su reciente resurgimiento. La mayoría de la gente de Logres cree que el cristianismo es la Religión Verdadera; estos caballeros van un paso más allá y se esfuerzan por fomentar la religión con su ejemplar forma de vida.

Requisitos para ser un caballero cristiano

Los caballeros deben tener una pasión de Amor (Cristo). Los caballeros cristianos abrazan los ideales cristianos, lo cual consiste en tener valores famosos (un valor de 16 o más) en cada uno de los rasgos de Casto, Clemente, Indulgente, Modesto y Frugal. Estos rasgos están subrayados en la hoja de personaje. Este requisito es extremadamente difícil de mantener.

Obligaciones de un caballero cristiano

Los caballeros cristianos deben esforzarse por ejercer sus virtudes durante sus vidas cotidianas. Deben asistir a Misa tanto como sea posible; al menos, una vez al año (en Pascua).

Beneficios de ser un caballero cristiano

Si un caballero cristiano tiene 16 o más en todas sus virtudes cristianas, gana el Vigor Espiritual: +6 puntos de golpe. Estos puntos de golpe se suman al valor que figure en el apartado de Puntos de Golpe Totales en la hoja de personaje. Si alguna vez el caballero no mantiene los valores necesarios en sus pasiones o rasgos, aunque sólo sea por un punto, durante la Fase de Invierno,

comienza la siguiente aventura sin los puntos de golpe adicionales. Sin embargo, la curación de las heridas se realiza antes de esta resta de puntos de golpe, así que la pérdida de la virtud nunca matará instantáneamente a un personaje.

Gloria: Un caballero cristiano obtiene 100 puntos de Gloria durante la Fase de Invierno. Esta Gloria se obtiene además de los más de 80 puntos de Gloria que adquiere un caballero cristiano por los rasgos iguales o mayores que 16.

Caballero de la Tabla Redonda

La ambición suprema es convertirse en caballero de la Tabla Redonda. La Tabla Redonda se compone de un grupo de caballeros escogidos a mano y que sirven bajo el mando personal de Arturo. Se los esoge porque personifican las virtudes que Arturo desea traer a su tierra: la caballería, la caballerosidad y el romance.

150 caballeros tienen asiento en la Tabla Redonda, que es un mueble fantástico que Arturo recibió de su suegro como regalo de boda. Cada caballero tiene un asiento con su nombre grabado en una placa de oro. El nombre aparece mágicamente sobre la placa, a veces incluso antes de que el rey sepa que el caballero será elegido.

Requisitos para convertirse en un caballero de la Tabla Redonda

Un candidato a la Tabla Redonda debe ser un caballero Caballeresco apadrinado por otro miembro de la Tabla Redonda (ver más arriba los requisitos de un caballero Caballeresco).

También debe haber una vacante en la Tabla Redonda, lo que se produce cuando un miembro muere o se retira del servicio activo. El director de juego determinará esta circunstancia.

Un miembro de la Tabla Redonda debe esforzarse por asistir a los grandes banquetes que preside Arturo en Pentecostés, para relatar allí las hazañas del año que ha transcurrido y para renovar su voto de caballero de la Tabla Redonda, que es como sigue:

"Juro, por el honor que he recibido de mi señor Arturo y de la Tabla Redonda, nunca cometer violencia si no es por una buena causa, evitar todo asesinato y traición y ofrecer clemencia cuando se me solicite. Juro, bajo pena de muerte, proteger siempre a las damas y mujeres nobles, a las doncellas y a las viudas. Prometo no combatir nunca por una causa injusta y no combatir nunca para obtener una ganancia personal".

Obligaciones de un caballero de la Tabla Redonda

Un caballero de la Tabla Redonda debe asistir a la corte de Arturo por lo menos una vez al año, a no ser que esté ocupado en alguna búsqueda o asunto importante. Debe reconocer a Arturo como su señor. Debe realizar cada una de sus acciones con su mente puesta en mejorar el nombre de Arturo y la gloria de Britania.

En la guerra, los caballeros de la Tabla Redonda actúan como líderes, fundamentalmente como oficiales por encima de otros caballeros, como consejeros de guerra, como guardaespaldas del Pendragón y como una unidad de combate de élite.

En la paz, los caballeros de la Tabla Redonda también actúan como líderes. Su deber es administrar la justicia del Alto Rey por toda la nación y actuar como modelos de conducta que todos imiten. Transportan los mensajes del rey, controlan sus ocupaciones y protegen su carreteras, su pueblo y sus propiedades.

Beneficios de ser un caballero de la Tabla Redonda

Al ser seleccionado como miembro de la Tabla Redonda, un caballero recibe 1000 puntos de Gloria por dicho honor y un lugar en la mesa mágica.

Palomides el Sarraceno

Un caballero de la Tabla Redonda ostenta el mayor honor de la nación y siempre es respetado por aquéllos que respetan la paz, la sabiduría y la justicia del Rey. Los caballeros de la Tabla Redonda son respetados por los hombres, admirados por las mujeres y serán siempre bienvenidos en cualquier casa de Britania, una vez que se conozcan sus orígenes.

Desde la aventura de Gawain y el Caballero Verde, los caballeros de la Tabla Redonda llevan cinturones verdes ceremoniales ("ceñidores") como símbolo de su rango.

Nombres escritos con letras de oro

Al comienzo del reinado de Arturo, cuando escogió a los primeros miembros de su Tabla Redonda, concedió el último asiento disponible a Sir Tor, un caballero nuevo, en lugar de a Sir Bagdemagus, un caballero experimentado y leal.

Y una vez así escogidos por acuerdo de todos los barones, hallaron en sus sillas los nombres de los caballeros que aquí se han nombrado; y se sentaron en sus sillas, de lo que Sir Bagdemagus tuvo grandísimo enfado, porque hubiesen puesto a Sir Tor por delante de él...

-Malory IV, 5

Cuarenta años más tarde, en el banquete anual de Pentecostés, después de otros milagros, los caballeros de la Tabla Redonda se sientan a comer. Súbitamente, se cierran de golpe todas las puertas y ventanas. La corte queda en la oscuridad. Un monje anciano vestido con un hábito brillante muestra a un joven, todo él vestido con una armadura roja, y lo presenta como la persona que cumplirá muchas maravillas, comenzando por la Silla Peligrosa.

Y el viejo caballero dijo al caballero joven: "Señor, seguidme".

Y de inmediato lo condujo a la Silla Peligrosa, a cuyo lado estaba sentado Sir Lanzarote; y el hombre bueno alzó el paño, y halló allí letras que decían así:

ESTE ES EL SITIO DE GALAHAD, EL ALTO PRINCIPE.

-Señor -dijo el viejo caballero-, sabed bien que este sitio es vuestro.

Y entonces se sentó él resueltamente en aquella silla. Y dijo entonces al anciano: "Señor, ahora podéis emprender vuestro camino, pues bien habéis hecho lo que se os había mandado hacer; y recomendadme a mi señor abuelo, el Rey Pelles, y a mi señor Petchere, y decidles de mi parte que iré a visitarlos lo más prestamente que pueda".

Partió el hombre bueno...

-Malory XIII, 4

El sistema de juego

¿Cómo usa sus habilidades un personaje? ¿Cómo se determinan los factores aleatorios? El sistema de juego responde a estas preguntas.

En este capítulo explico la mecánica fundamental del juego. Es importante que el director de juego domine estas reglas; los jugadores no necesitan memorizarlas.

Hacia la mitad del capítulo, se incluye una sección de "Preguntas y respuestas" breve e informal para dar respuesta a algunas de las preguntas más frecuentemente formuladas sobre el sistema de juego.

Los directores de juego pueden usar el Escenario de Presentación que hay al principio del capítulo "Escenarios", para que los jugadores entren en contacto con el sistema de juego mientras juegan. Varias aventuras cortas llevan a los personajes jugadores a través de las reglas esenciales, terminando con su nombramiento como caballeros en la culminación del escenario.

Conceptos básicos

Atributos y valores de los personajes

Como ya leíste en el capítulo "Generación de personajes", los números que figuran en la hoja de personaje se utilizan para medir las diversas cualidades de tu personaje. Tu personaje tiene cinco conjuntos de atributos enumerados en la hoja: rasgos, pasiones, características, habilidades y habilidades de combate. Se incluyen espacios para los atributos del escudero y del caballo.

Los atributos tienen valores numéricos que varían entre 5 y 25 para la mayoría de los personajes en el juego. ¿Cuándo se considera que se tiene un buen valor? En general, los valores de alrededor de 10 son mediocres y vulgares. Los valores por encima de 15 se consideran superiores. Los valores por encima de 20 son heroicos. Los valores menores que 5 son claramente inferiores. Este es el campo de variación para los humanos; algunos monstruos o personajes mágicos tienen valores de 30 o más en ciertos atributos.

El valor del rasgo de Casto de un personaje normal podría tener un valor de 10. La habilidad de Espada de un caballero de la Tabla Redonda podría tener un valor de 25. La Fuerza de un caballero anciano puede haber menguado hasta 5.

Tirar y marcar

Durante el juego, se pondrá a prueba a tu personaje de ciertas maneras; por ejemplo, en el combate personal. En vez de decir simplemente "Gano" o "Lo consigo", el director de juego te pedirá a veces que hagas una *tirada* con un d20 contra un atributo apropiado. Por ejemplo, en el combate, tirarías contra una habilidad de combate. El resultado aleatorio se compara con el valor de tu atributo para determinar si tienes éxito o fracasas.

Al lado de algunos de los atributos que hay en tu hoja de personaje (habilidades, rasgos y pasiones), observarás pequeñas casillas en blanco. En este juego, "marcar" quiere decir marcar con una cruz una de estas casillas, lo cual indica que tu personaje hizo algo lo bastante significativo como para adquirir experiencia al respecto. Normalmente, se necesitará haber realizado una tirada exitosa para poder marcar un atributo.

A veces, no se necesita ninguna tirada. Si describes las acciones de tu personaje de un modo muy convincente o creativo, puede que no necesites hacer tiradas: tus ideas o tácticas han sido lo bastante buenas para garantizar el éxito. El personaje puede también recibir una marca en el atributo apropiado. El director de juego siempre decidirá si se necesita una tirada o si se concede una marca.

Los dados

Se usan dos tipos de dados para ayudar a jugar a *Pendragón*: de 20 caras y de 6 caras. Para usarlos, se tira el dado sobre una mesa u otra superficie lisa. Cuando el dado se detiene, el número que se lea en la cara superior da el resultado de la tirada. Para un dado de 20 caras, el número estará entre 1 y 20. Para el dado de 6 caras, el número estará entre 1 y 6.

d20: la abreviatura para el uso del dado de 20 caras. Si las reglas dicen "Tira un d20", el jugador tira el dado y toma como resultado de la tirada el número que quede mirando hacia arriba.

d6: quiere decir que se tira un dado de 6 caras. Sin embargo, suelen usarse más de uno de estos dados a la vez. Las abreviaturas para múltiplos del d6 se hacen poniendo un número antes de la "d", como en 4d6. Así, si las reglas dicen 5d6, quiere decir que el jugador tira 5 dados de 6 caras y halla la suma total de los resultados.

d3: quiere decir que el jugador debe tirar un dado de 6 caras y luego dividir el resultado entre dos, con el resultado de que 1 o 2= 1, 3 o 4= 2 y 5 o 6= 3.

x1/2: esto quiere decir ques el jugador tira el dado que se tiraría normalmente en esa situación y luego divide el resultado entre 2.

x2: quiere decir que el jugador tira la cantidad indicada de dados dos veces y suma todos los resultados. También recibe el nombre de "doble", como en "daño doble".

Cómo redondear

Siempre que se deba redondear un número en *Pendragón* y haya una parte decimal igual o mayor que 0.5, entonces se redondea por arriba. Si la parte decimal es menor que 0.5, se redondea hacia abajo. Por ejemplo, 4.4 se consideraría como 4, pero 4.5 se consideraría como 5.

La resolución

Durante momentos críticos del juego, el director de juego pide a sus jugadores que hagan tiradas con dados para ver si sus personajes tienen éxito en lo que estén tratando de hacer. Se necesitan dichas tiradas siempre que un personaje esté bajo presión o actúe sin calma ni previsión.

Para determinar el éxito o el fracaso, tira un d20 y compara el resultado con el valor del atributo del personaje. Si la tirada del dado es *igual o menor* que el número indicado, el personaje tuvo éxito en lo que estuviese tratando de hacer.

Resolución no enfrentada

Las tiradas de resolución no enfrentada se hacen directamente contra el valor del atributo del personaje.

Pueden aplicarse modificadores al valor, aumentando o disminuyendo temporalmente el número que aparece en la hoja de personaje. A veces, el valor puede bajar a cero, en cuyo caso el fracaso es seguro, o por encima de 19, en cuyo caso el éxito es seguro. A pesar de todo, hay que tirar el dado para ver si se produce una pifia o éxito crítico (ver más adelante la información sobre los modificadores, pifias y éxitos críticos).

Ejemplo de resolución no enfrentada: *En una búsqueda en un bosque que da comienzo al escenario del año, Sir Ambrut (un personaje que usaremos como ejemplo y que se presentó al final del capítulo "Generación de personajes") se esfuerza por reconocer el ruido que cree que acaba de oír. Su jugador trata de conseguir una tirada de Percepción con un d20, saca un 7, que es mayor que el valor de la Percepción de Ambrut, que es 5, y por lo tanto falla. Sin previo aviso (ya que Ambrut no consiguió oírlo), un ladrón se descuelga de un árbol y ataca.*

Resolución enfrentada

Las tiradas de resolución enfrentada se hacen contra la tirada del oponente. Un éxito puede no ser suficiente para derrotar al oponente. Para ganar, el jugador debe tener éxito en su tirada y además sacar un número en su d20 que sea *mayor* que el número que obtenga el jugador del oponente (normalmente el director de juego).

Un fallo en la tirada se considera como si se hubiera obtenido una tirada de 0, independientemente del número que realmente saliese en el dado.

Ganadores y perdedores: Una resolución enfrentada puede saldarse con un ganador y un perdedor, con un empate o con dos perdedores. Un ganador debe sacar una tirada igual o menor que el valor de su propia habilidad y, además, debe conseguir un éxito superior al de su oponente. Ambos oponentes pueden ser perdedores si los dos fallan sus tiradas. Un perdedor puede tener también un éxito parcial (ver más adelante).

Modificadores: Los modificadores pueden ajustar los valores hacia arriba o hacia abajo. Los valores mayores que 20 aumentan la tirada obtenida, aunque la tirada exitosa máxima siempre será 20.

Empate: En *Pendragón*, un empate significa que la situación no se ha decidido, aunque el tiempo ha pasado. Sigue con la resolución. Los empates pueden implicar un resultado en ciertos casos especiales; por ejemplo, en el combate personal, un empate significa que un personaje que use una espada romperá ciertas armas.

Exito parcial: Un perdedor en una resolución enfrentada puede tener un éxito parcial. Un éxito parcial es una tirada exitosa, pero perdedora. Se suele conseguir algún beneficio secundario de un éxito parcial. En el combate, un personaje que consiga un éxito parcial puede parar con un escudo, si está usando uno.

Ejemplo de resolución enfrentada: *Continuando con el ataque del ladrón iniciado antes- Ambrut ve al ladrón lanzándose a la carga y desenvaina su espada. Sobreviene un combate, en el que el ladrón tiene una habilidad de 12 y Ambrut de 15. En el primer asalto (el combate se resuelve en "asaltos de combate"), el ladrón saca un 13 y falla, pero Ambrut saca un 1, un éxito y mayor que la tirada del ladrón, ya que un fracaso equivale a una tirada de 0. Ambrut es el ganador de la resolución e inflige un daño leve al ladrón.*

En el siguiente asalto, Ambrut saca un 12 y el ladrón un 11. Esta vez, los dos tuvieron éxito, pero gana Ambrut, ya que su tirada con el d20 es mayor. El ladrón, aunque fue el perdedor en el asalto, también tuvo éxito esta vez, así que consigue un éxito parcial y para el golpe de Ambrut con su escudo. Sin embargo, Ambrut conecta un potente golpe que atraviesa el escudo y la armadura del ladrón, hiriéndole gravemente y el canalla se rinde. Ambrut obtiene una marca en su habilidad de Espada.

El éxito crítico

Siempre que un personaje intente una tirada de resolución de cualquier tipo, tiene la posibilidad de conseguir un éxito crítico. Se consigue un éxito crítico siempre que un personaje obtenga una tirada exactamente igual al valor modificado de su atributo (ver más adelante las reglas de los modificadores). El personaje ha alcanzado el éxito supremo; independientemente del número obtenido con el dado, un éxito crítico se considera como una tirada exitosa de 20. Esto es cierto incluso en el caso de que un personaje con un atributo de 1 saque un 1. Una tirada de 20 vence a cualquier tirada inferior en una resolución enfrentada, así que un éxito crítico garantiza una victoria o un empate.

Resultados especiales de un éxito crítico: En la mayoría de los casos, se obtendrán resultados extraordinariamente favorables de un éxito crítico.

En algunas situaciones, no habrá un beneficio especial ni diferencia entre un éxito crítico y un éxito normal: en particular, un éxito crítico con una característica (Destreza, Fuerza, etc.) no suele dar ningún resultado especial.

Un éxito crítico con una habilidad tiene dos beneficios potenciales. En primer lugar, los resultados fueron extraordinariamente favorables y el director de juego describe los efectos concretos en el juego. En el combate, un éxito crítico con una habilidad de armas indica que el personaje inflige daño doble (su jugador tira dos veces el número normal de dados). En segundo lugar, con la aprobación del director de juego, puede marcar dicha habilidad, lo que indica que tiene una posibilidad de aprender a partir de la experiencia durante el invierno (ver más adelante los apartados "Experiencia" y "La Fase de Invierno").

Un éxito crítico con un rasgo o pasión funciona de una forma similar a los éxitos críticos con las habilidades, dando mayores

beneficios y una marca por experiencia. Una tirada crítica con un rasgo o pasión indica también un comportamiento extremo, quizás incluso fanático de acuerdo con el rasgo o pasión con el que se hizo la tirada.

La pifia

Se produce una pifia siempre que un personaje obtenga una tirada de 20, a no ser que el valor modificado de su atributo sea de 20 o más, en cuyo caso no existe posibilidad de pifia (y en tales casos, una tirada de 20 dará como resultado un éxito crítico).

Una pifia es un desastroso golpe de mala suerte, lo que puede dar como resultado soltar o romper tu arma durante el combate, o toser o maldecir en medio de una balada romántica. Los directores de juego describen los detalles del resultado de una tirada pifiada, de acuerdo con las ideas dadas en los apartados posteriores. Aunque una situación no esté explicada por las reglas, habrá un posible resultado que aplicar en caso de obtención de una pifia.

Observa que en muchos casos las tiradas de características son un éxito o un fracaso, sin que las pifias ni los éxitos críticos tengan ningún efecto especial.

En *Pendragón*, las pifias ocurren a menudo, con el fin de dar al director de juego muchas oportunidades para desarrollar la narración. En muchos casos, una pifia permitirá al director de juego equilibrar una situación que se le ha escapado de las manos, dar a los jugadores información falsa o simplemente intercalar algo de humor y emoción en la historia. Pero como consecuencia de la frecuencia de las pifias, se abre la puerta a los directores de juego para infligir incesantes sufrimientos a sus jugadores. Lo deseable sería que los efectos que sufriese el personaje que haya pifiado no se interpretasen excesivamente en contra del personaje. Los directores de juego que insisten en que cada pifia significa un desastre pronto estropearán el juego a todos los jugadores.

Una bruja-cuervo transformándose

Modificadores

El director de juego puede aplicar modificadores a todos los atributos siempre que sean útiles o realistas. El director de juego debería ser coherente al aplicar los modificadores a sus personajes y a los personajes jugadores. Los modificadores siempre se suman o restan de los valores de los atributos del personaje. Sin embargo, los valores modificados por encima de 20 aumentan la tirada obtenida con el dado (ver más adelante el apartado "Valores mayores que 20"). El éxito crítico se obtiene al sacar una tirada igual al valor modificado del personaje, no su valor sin modificar.

Los modificadores representan ventajas o dificultades temporales en una situación. Así, un hombre a caballo combatiendo contra otro desmontado obtiene un +5 a su habilidad de ataque. Un halcón especial podría sumar +5 a la habilidad de Cetrería de un personaje. Un caballero herido cuya rendición pidiese una tropa de caballeros enemigos podría sufrir un modificador de -5 a su rasgo de Valiente.

Tabla de modificadores posibles

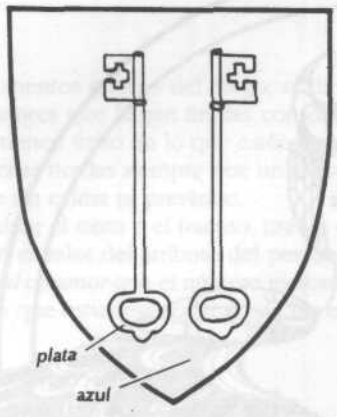
+/-5= modificador corriente (utilizado para la mayoría de situaciones)
+/-10= modificador potente (para situaciones dramáticas)
+/-15= modificador extremo

Normalmente, +/-15 debería ser el modificador máximo utilizado. Pero pueden darse modificadores de +/-20 o incluso más en situaciones muy infrecuentes. Estos modificadores garantizarán el éxito o el fracaso, pero de todos modos se tendría que tirar el dado para ver si se da una pifia o éxito crítico.

Tipos de modificadores

Pueden usarse modificadores con cualquier atributo. Los siguientes son los tipos normales.

Kay el Senescal



Modificadores simétricos: En muchos casos de la resolución enfrentada, los modificadores serán simétricos. Esto quiere decir que ambos participantes resultan afectados, pero de formas contrarias. Por ejemplo, en el caso del hombre a caballo atacando a un hombre a pie con un modificador de +5, el hombre a pie sufre asimismo un modificador de -5 a su habilidad con su arma cuando ataque al hombre montado.

Como los modificadores simétricos ensanchan las diferencias entre las capacidades de los personajes, un modificador de -5/+5 equivale en potencia a un modificador normal de +/-10.

Modificadores de combate: Se basan en los tipos de armas, en la posición de los combatientes, etc. El modificador de combate normal es un modificador simétrico de +5/-5 como se acaba de explicar. Los modificadores de combate se explican en los apartados "El combate" y "Las habilidades" de este capítulo.

Modificadores a las habilidades: Se usan para ajustar la habilidad de un personaje a una situación concreta. Los modificadores hacen que el uso de las habilidades sea más difícil o, menos frecuentemente, más fácil. Deben usarse siempre que la situación lo requiera. La mayoría de los modificadores de combate son modificadores a las habilidades.

Ejemplo de modificador a las habilidades: *En la misma búsqueda en el bosque descrita anteriormente, Sir Ambrut vuelve a intentar descubrir una emboscada usando su habilidad de Percepción de 5. Esta vez, el jugador declara que Ambrut va a examinar cuidadosamente cada árbol que haya cerca del sendero, buscando forajidos antes de pasar por debajo. El director de juego le permite a Ambrut un modificador de +5 al valor normal de su habilidad porque realmente las copas de los árboles son el lugar que el grupo de bandidos prefiere para montar emboscadas.*

Instantes después, Ambrut saca un 10, un éxito crítico (teniendo en cuenta el modificador de +5). Distingue a dos ladrones acechando en un árbol alrededor de 200 metros más adelante y abandona el sendero en silencio, rodeando a los forajidos antes de que le vean. El director de juego decide que Ambrut recibe una marca en su habilidad de Percepción.

Observa que si los bandidos se hubieran escondido en el suelo en lugar de en lo alto de un árbol, Ambrut habría recibido de todos modos un modificador por su táctica (o, si no, el director de juego le habría insinuado al jugador que las copas de los árboles no eran el lugar apropiado en el que mirar), pero el director de juego no habría tenido que revelar la presencia de los bandidos, incluso con un éxito crítico. Podría decir "Con ese éxito crítico, observas un pájaro muy poco común, pero nada de ladrones".

Modificadores a los rasgos de personalidad y pasiones: Se usan para modificar los rasgos o pasiones cuando es probable que la situación actual influya sobre la conducta normal de un personaje. Por ejemplo, un personaje que haya sido vendido a un enemigo por su familia podría recibir un modificador de -10 a su pasión de Amor (familia).

Pueden usarse también modificadores de rasgos y pasiones cuando un jugador crea que su personaje actuaría de forma diferente a la determinada por una simple tirada de dado. El objetivo es hacer que todos se encuentren a gusto con la tirada de rasgo de personalidad o pasión que estén a punto de realizar. El director de juego debe permitir modificadores realistas siempre que los jugadores los pidan: los personajes no deben comportarse de forma aleatoria. +/-5 es el modificador recomendado cuando un jugador crea que su personaje se merece un modificador a su conducta. Para más información, ver el capítulo "Ideales y pasiones".

Ejemplo de modificador a los rasgos: *Una hermosa doncella pide a Sir Moris de la Torre, un caballero notoriamente perezoso, que realice una tarea difícil. Aunque normalmente no es probable que el perezoso caballero emprenda tal acción, la presencia de la doncella podría cambiar la situación. El jugador pide un modificador antes de hacer su tirada de Enérgico. El director de juego está de acuerdo y le da a Sir Moris un modificador de +5 por la situación especial.*

Modificadores a las características: A veces puede modificarse una tirada con una característica. El uso más frecuente de este tipo de modificadores es el modificador negativo que la armadura da a las tiradas de DES en algunas situaciones. En tales casos, la armadura de cuero da un modificador de -5 y la metálica da un modificador de -10. Para más información sobre las tiradas de DES, la armadura, etc.: ver más adelante los apartados "El movimiento" y "El combate".

Valores mayores que 20

Si un personaje tiene un atributo con un valor mayor que 20 o con un modificador temporal que lo hace mayor que 20, cada tirada de dado que haga contra esa habilidad *aumenta*. El aumento es igual a la cantidad en que el valor supera el número 20. Así, un caballero con una Destreza de 25 aumentaría en 5 sus tiradas cada vez que hiciera una tirada de DES (a no ser que un modificador a la DES reduzca su valor).

Observa que en *Pendragón* la tirada sólo se puede aumentar, nunca reducir.

La tirada de dado, una vez aumentada, se considera como si fuera el número obtenido en la tirada. La tirada máxima posible sigue siendo un 20, no un 21, 22, etc.

Un valor mayor que 20 aumenta la probabilidad de un éxito crítico y elimina la posibilidad de una pifia. A efectos de determinar el éxito crítico, se considera que una tirada mayor que 20 en realidad es de 20. Como la tirada máxima posible es 20, una tirada de 20, o una tirada aumentada hasta 20, es igual al valor de la habilidad y significa un éxito crítico.

Ejemplo de valores mayores que 20: *Sir Yvane (un personaje que usamos como ejemplo y que presentamos en el capítulo "Generación de personajes") combate a lomos de su caballo contra un soldado de a pie. Normalmente, la habilidad de Espada de Yvane es de 19, pero el modificador de combate por atacar a enemigos desmontados le da un aumento de +5, así que, temporalmente, la habilidad de Espada de Yvane es de 24. La tirada que saque con el dado aumenta en +4. De este modo, si tanto él como el soldado de a pie sacasen un 13 en sus dados, Yvane ganaría porque su tirada aumentada vale 17. Para el ataque*

de Frane sobre el soldado, una tirada de 16, 17, 18, 19 o 20 cuenta como una tirada de 20, un éxito crítico. No puede producirse una pifia.

Valores de cero

Debido a los modificadores negativos, es posible que el valor de un atributo se vea temporalmente reducido a cero o menos. La regla es que, en tales circunstancias, el personaje que intente hacer una tirada contra el valor modificado sufra un fracaso automático. De todos modos, los jugadores deben tirar, para ver si pifian, del modo normal, con una tirada de 20.

No se usan valores negativos en *Pendragón*, aunque se diera el caso de que un modificador negativo fuera lo bastante grande como para reducir el valor a un número negativo. Si eso ocurre, se considerará que el valor es de cero.

Escalas de tiempo

En *Pendragón*, el tiempo transcurre a un ritmo más rápido y definido que en otros juegos de aventuras.

La norma general es de un escenario por año del juego, definiéndose un escenario como una serie encadenada de aventuras, banquetes, combates, batallas, búsquedas, torneos u otras actividades propias de un caballero, seleccionadas por el director de juego para que los caballeros jugadores tomen parte en ellas.

Normalmente, un escenario no durará más de una o dos estaciones de tiempo del juego. Hay varias razones por las que es útil la norma de un escenario por año.

1. Gran parte del tiempo de un caballero no le pertenece. El entrenamiento, las obligaciones hacia el propio señor y las necesidades de la familia prevalecen sobre la búsqueda de fama personal. Además, los viajes son muy lentos. El periodo de buen tiempo y tiempo libre de que se dispone en un año típico en la Britania artúrica sólo da para un único escenario, y puede haber años sin ningún escenario.

2. Parte de la diversión del juego es la parte dinástica. Además, la muerte es más probable que en los juegos con más curación mágica. Los hijos son una solución a estos dos temas. Si los caballeros jugadores quieren tener hijos que lleguen a adultos durante una campaña, los años del juego deben pasar deprisa.

3. La Gloria es el objetivo del juego. Como la Gloria sólo se cuenta después de que haya pasado el tiempo y las proezas de un hombre hayan pasado a formar parte de la leyenda heroica, el tiempo tiene que pasar velozmente. La Gloria, al provenir del reconocimiento público, sólo aporta sus beneficios durante la Fase de Invierno del juego y no tras el final inmediato de acontecimientos gloriosos.

Los personajes reciben Gloria por el transcurso de un año de actividades normales, no sólo por sus combates y aventuras. Algunos personajes pueden conseguir más Gloria de forma anual que la que puedan conseguir con facilidad en los escenarios, por lo que pueden decidir quedarse en casa en ciertos años, manteniendo sus tierras y criando una buena familia.

4. Los personajes de *Pendragón* progresan rápido y envejecen despacio según pasan los años. Con el paso de cada año, es posible que los personajes mejoren significativamente debido a la Gloria, la experiencia y el entrenamiento. Esta mejora de los personajes se basa en una actualización anual y el envejecimiento no malogra necesariamente a los personajes. De hecho, se ha diseñado la Tabla de Envejecimiento de forma que los caballeros jugadores puedan vivir hasta cerca de los 70 años de edad o incluso más.

Tiempo narrativo

El tiempo narrativo es el paso rápido del tiempo que hace avanzar el juego. Por ejemplo, la mayor parte del tiempo de los viajes es de naturaleza narrativa. El director de juego dice "tardáis doce días en llegar allí" o "registráis los bosques durante una semana y no ocurre nada". Otros ejemplos son fáciles de imaginar. "Pasan 20 días antes de que vuelvas a estar completamente curado"; "la tormenta dura dos días"; "esperáis durante dos semanas la llegada de la flota enemiga"; "no pasa nada durante todo el verano".

Tiempo de escenario

El tiempo de escenario es de dos tipos. En primer lugar están las horas y los minutos, que son "el paso del tiempo"; en segundo lugar, está el tiempo real.

El director de juego controla el tiempo declarando cómo pasa, en horas y minutos. Describe lo que ocurre diciendo "tardáis cinco minutos en alcanzarlos" o "tendréis que esperar aquí durante una hora; ¿vais a hacer algo?" o "el gigante os alcanzará en un minuto, así que preparaos deprisa".

El tiempo real aparece en escenarios en los que los jugadores hablan en el papel de su personaje o representan de otra manera el "aquí y ahora" de la acción del juego. Puedes decir "Mi caballero va a andar para quedarse de pie al lado del cortesano que está hablando" o "quiero preguntarle algo al rey antes de marcharme" o "voy a hablar con el heraldo para tratar de conseguir una audiencia con el duque".

Asaltos de batalla

Cuando tiene lugar una batalla durante un escenario, el tiempo pasa en asaltos de batalla. Los asaltos de batalla tienen una duración aproximada de 30 minutos. Una batalla dura entre dos y doce asaltos. También son posibles asaltos de persecución, básicamente con la misma duración que un asalto de batalla.

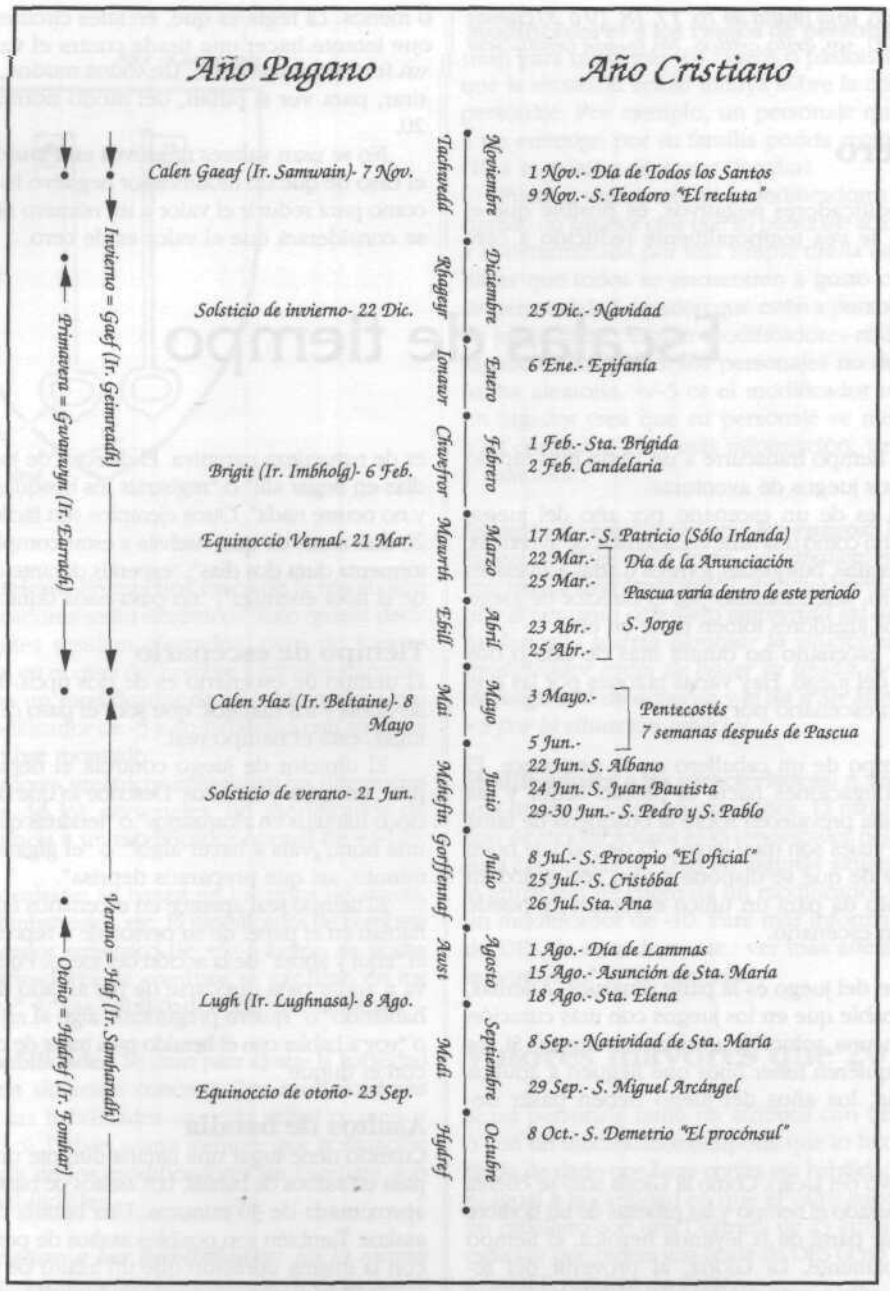
Debido al confuso estado de la acción en las batallas (la "niebla de la guerra" y todo eso), sólo se realiza un uso de las habilidades de combate durante un asalto de batalla, aunque pueden darse muchas otras acciones de masas.

Las escaramuzas son enfrentamientos de menor importancia que las batallas y en ellas se mide el tiempo en asaltos de combate en vez de en asaltos de batalla.

Véase más adelante la descripción de la habilidad de Batalla, en el apartado "Las habilidades" y el capítulo "Deberes de un caballero", para más información sobre las escaramuzas y las batallas.

Asaltos de combate

Cuando el juego entra en una fase de acción que se desarrolla en fracciones de segundo, sobre todo durante el combate, se usan asaltos de combate. El asalto de combate es un breve periodo de tiempo, cuya duración exacta es abstracta. No se mide en segundos, sino en términos de las actividades realizadas. Concretamente, se puede realizar una acción en un asalto de combate. De esta importante escala de tiempos se trata más adelante con más detalle en los apartados "El movimiento", "Las habilidades" y "El combate" de este capítulo.



La Fase de Invierno

La Fase de Invierno es una medida de tiempo no jugable directamente y que usan los personajes para el entrenamiento y para la busca de otros muchos objetivos importantes. El jugador pone al día la hoja de personaje durante cada Fase de Invierno y, además, se realizan varias tareas de contabilidad. Los detalles se explican más tarde en las reglas del apartado "La Fase de Invierno".

Tiempo anual

Es un año de tiempo del juego. Cada año comienza con la Fase de Invierno. Se calculan los cambios al comienzo del año, durante el invierno, cuando la mayor parte de la gente se resguarda del mal tiempo. Como ya se indicó antes, los escenarios tienen lugar, como media, una vez al año, normalmente durante el buen tiempo del verano.

Experiencia

Una de las cosas más interesantes que ocurren en los juegos de rol es el crecimiento y variación de los personajes según va pasndo el tiempo del juego. En *Pendragón*, estos cambios se efectúan mediante la Gloria, con el entrenamiento y con la experiencia sobre el terreno.

La experiencia se controla usando marcas de experiencia. Los resultados de la experiencia, al igual que los de la Gloria y el entrenamiento, se anotan durante la Fase de Invierno.

Cómo se obtiene experiencia

Cada habilidad, rasgo o pasión que puede cambiar como consecuencia del aprendizaje se puede distinguir en la hoja de personaje por tener una casilla (☐) a su lado. Se marca la casilla cuando el personaje adquiere una experiencia significativa durante una aventura con una habilidad, rasgo o pasión (las características no varían con el aprendizaje, aunque el entrenamiento anual puede aumentarlas).

Prodedimiento para las habilidades: Hay momentos durante el juego en los que el director de juego dice al jugador que marque una de las habilidades de su personaje (que figuran en la hoja bajo el epígrafe de "Habilidades" o"Habilidades de combate"). Esto quiere decir que el personaje ha usado con éxito la habilidad en un momento de crisis y que puede aprender de la experiencia. Esta casilla se marca cuando la habilidad se usa con exito y sólo cuando el director de juego diga que el jugador puede hacerlo. La marca en la casilla recuerda al jugador que, más tarde, durante la Fase de Invierno, podrá comprobar si se ha producido algún aprendizaje en esa habilidad.
Observa que las habilidades del escudero de un caballero pueden aumentar de la misma manera que las habilidades normales.

Ejemplo de marcado de una habilidad: *Sir Ambrut, enamorado de una dama, anuncia que escribirá un poema de amor para ella. El jugador de Ambrut escribe personalmente el poema y se lo lee al grupo. El poema es razonablemente bueno y el director de juego decide que Ambrut ha tenido éxito con su habilidad de Componer y declara que puede marcar dicha habilidad. Observa que aquí no se necesitó ninguna tirada, sólo el éxito y la aprobación del director de juego.*

Procedimiento para rasgos y pasiones: Hay momentos durante el juego en los que el director de juego dirá al jugador que marque uno de los rasgos o pasiones de su personaje, lo que significa que el personaje ha demostrado un comportamiento significativo de acuerdo con el rasgo. La acción no tiene que haber sido necesariamente observada por otros.

Cuando las reglas para rasgos o pasiones exijan una tirada, significa que tu personaje *podría* aprender algo, si actúa o siente de la manera adecuada. Pero sus acciones aún no están claras ni son lo bastante significativas. Una tirada exitosa indica que podría obtener la marca.

Ejemplo: *El voluble Sir Ambrut está enamorado ahora de una nueva dama, que le pregunta si antes ha amado a alguna dama tan intensamente como la ama a ella. Ambrut responde "Nunca ha sido mi amor tan profundo", decidiendo no mencionar a la mujer su reciente obsesión con su predecesora. El director de juego cree que Ambrut está siendo deshonesto, dada la profundidad de los sentimientos de que hizo gala en el poema que escribió unas semanas atrás y declara que Ambrut obtiene una marca en su rasgo de Falso.*

Habilidades y experiencia: Las marcas por experiencia en las habilidades deben ser muy difíciles de obtener, por lo que *no* son automáticas siempre que se consiga un éxito. Los directores de juego deben explicar este punto a los jugadores. La capacidad de conceder o negar una marca por experiencia es uno de los poderes claves del director de juego.

Sólo es posible marcar una habilidad si al menos se cumplen una o más de las siguientes condiciones:
1) Se consigue un éxito crítico. Si un personaje lo hace lo mejor posible, es probable aprender de ello.
2) Se consigue un éxito en una situación significativa. Ni siquiera una docena de ataques exitosos sobre una banda de campesinos indefensos justificarían una marca a la habilidad con las armas, ya que el atacante no corrió ningún peligro ni dificultad y no se consiguió nada significativo.

Y repito: no se puede obtener ninguna marca a no ser que el director de juego lo autorice. Por supuesto, los jugadores pueden preguntar si se merecen marcar una de sus habilidades, pero el director de juego no está obligado a concederlo.

Ejemplo: *De los ejemplos anteriores, Sir Ambrut acaba con las siguientes marcas: una en Espada, por golpear al ladrón varias veces y derrotarle; una en Percepción, ya que Ambrut divisó a los bandidos con un éxito crítico; una en Componer, por el poema escrito por el jugador de Ambrut y una en Falso, a causa de su comportamiento deshonesto con una amante.*

Resultados de las marcas por experiencia

Cuando un personaje tenga una marca al lado de una habilidad, rasgo o pasión, el jugador debe hacer una tirada de comprobación de experiencia durante la Fase de Invierno. Si la tirada tiene éxito, el valor marcado aumenta en un punto. Con suerte, las tiradas de comprobación de experiencia pueden hacer que una habilidad sobrepase el valor de 20. Para más información, ver el apartado "La Fase de Invierno".

El movimiento

De acuerdo con las diferentes escalas de tiempo, se calculan diferentes velocidades de movimiento. De especial importancia son el Movimiento en Combate y el Movimiento en Escenarios. La tirada de DES forma también parte importante del movimiento.

El movimiento durante el juego es uno de los temas más complicados que el director de juego tiene que controlar. En *Pendragón*, el movimiento y las acciones se abstraen en gran medida para una mayor simplicidad y rapidez de la resolución. El director de juego debe estar dispuesto a juzgar las situaciones concretas usando como guía las siguientes reglas.

Movimiento en Combate

Se usan asaltos de combate para las situaciones del juego que hayan de controlarse segundo a segundo. La duración de un asalto de combate se define como el tiempo necesario para planear y realizar una acción.

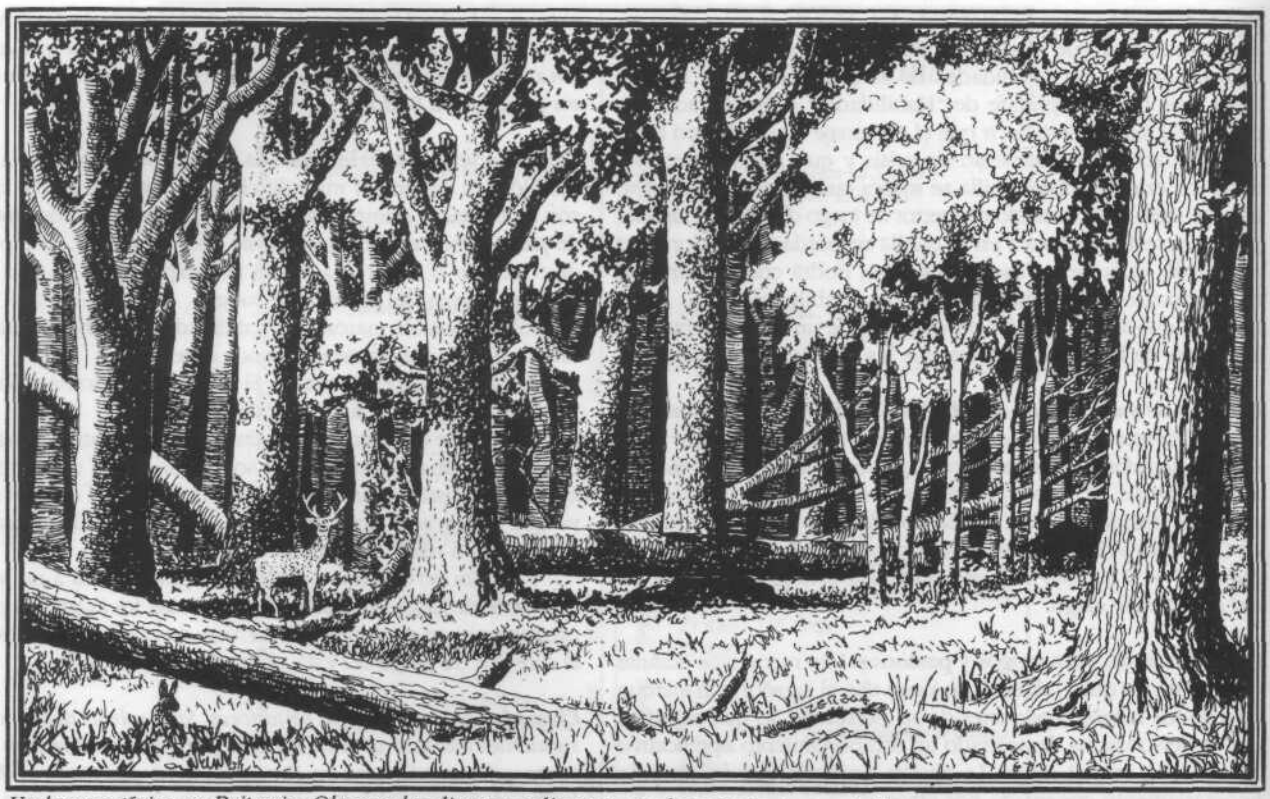
El combate personal es la situación principal que requiere ejecutar la resolución mediante asaltos de combate, pero el director de juego puede usar el asalto de combate para sucesos no relacionados con el combate, si es necesario. Por ejemplo, si dos caballeros están haciendo correr a sus caballos a través de una aldea llena de gente, puede necesitarse el movimiento de combate para determinar quién ganó.

El combate personal y el movimiento son las dos acciones básicas realizadas por los personajes en un combate. Aquí analizamos el movimiento, incluyendo varias maniobras realizadas durante un asalto de combate. Para más información sobre el combate, las tácticas y las armas, ver más adelante los apartados "Las habilidades" y "El combate".

Reglas básicas

El movimiento en los asaltos de combate se verifica haciendo que los personajes se muevan un metro cada vez hasta que todos los personajes se hayan movido su distancia permitida en metros (su característica de Velocidad). Las figuras en miniatura pueden ayudar a determinar metro a metro las distancias de movimiento, pero no son esenciales. En muchos casos, no será importante determinar con exactitud cuántos metros se movió un personaje, sino sólo si entró por una puerta o si se acercó a otro personaje lo suficiente para enzarzarse en un combate.

Se considera que los personajes que estén combatiendo uno



Un bosque típico en Britania. Observa los diversos peligros para el movimiento a caballo

contra el otro están enzarzados en el combate y no pueden moverse ni hacer otra cosa que pelear, sin sufrir una penalización asignada por el director de juego.

Recuerda que un personaje puede realizar normalmente sólo una acción en un asalto.

La Velocidad de Movimiento

Esta característica determina cuántos metros puede moverse un personaje o criatura por asalto de combate. También afecta a las velocidades de movimiento a marchas forzadas (ver más adelante el apartado "Movimiento en Escenarios").

Movimiento normal en combate: El movimiento a pie depende de la característica de Velocidad del personaje. Si el personaje está montado, se usa la Velocidad de la montura. Cada asalto de combate, el personaje puede moverse un número de metros igual a su Velocidad o una fracción de ella, como única acción realizada.

- Velocidad= el número de metros que puede recorrer un personaje o criatura, con carga (un guerrero con armadura o un caballo con un jinete, por ejemplo), por cada asalto de combate.

- Para los humanos, Velocidad= (FUE+DES) dividido entre 10. Para los animales, las fórmulas de la Velocidad varían. La Velocidad de los animales de cuatro patas vale (FUE+DES) dividido entre 5, con ajustes para algunas criaturas.

Movimiento rápido en combate: Frecuentemente, los personajes preferirán correr o esprintar durante el movimiento en combate. En situaciones de combate con muchos participantes, esto puede ser inadecuado. Siempre es el director de juego quien determina si se permite un movimiento superior a la cantidad normal.

- Correr (ir a medio galope, para los caballos) duplica la Velocidad básica. No hay una penalización expresa por correr o por obligar a una montura a ponerse a medio galope, pero los directores de juego deberían tener cuidado con los jugadores que quieran correr a través de una masa de combatientes o a través de una batalla. Si se mantiene durante un largo periodo de tiempo, correr o ir a medio galope fatigará al personaje o criatura (para saber los efectos aconsejados, ver "Esprintar").

- Esprintar (galopar, para los caballos) triplica la Velocidad básica, pero si se mantiene durante más de unos cuantos asaltos de combate, puede exigir una tirada de DES o una tirada de CON cada turno subsiguiente, a la elección del director de juego. El fallo en la tirada indica que el personaje afloja el paso, mientras que una pifia indica que el personaje está agotado y se desmaya. Pueden aplicarse modificadores si se sigue esprintando.

Situaciones especiales

Las reglas siguientes tratan de dar respuesta a algunas de las preguntas que pueden surgir cuando los personajes actúan durante el movimiento. Se aconseja que los directores de juego mantengan la sencillez del juego.

Iniciativa: Si es importante decidir quién se mueve primero, el personaje con la Velocidad más alta se mueve primero. Si dos personajes tienen la misma Velocidad, la persona con la DES más alta tiene la opción de decidir si tomará la iniciativa o dejará que otro personaje se mueva antes.

Movimiento en conjunción con otras acciones: Si un personaje o criatura se mueve sólo una parte de su Velocidad en un asalto, el director de juego decide si se permiten también otras acciones. Normalmente, debería aplicarse la regla de "una acción en un asalto", pero ten en cuenta que un ataque con lanza de caballería se realiza siempre en combinación con el movimiento a caballo. Para más información, ver más adelante los apartados "Las habilidades" y "El combate".

Movimiento y evasión: Si un personaje se mueve a un metro de distancia de un enemigo con la intención de pasar de largo

por delante de él, o si un personaje que esté en combate quiere desasirse de un oponente, debe intentarse una evasión como parte del movimiento. Ver más adelante el apartado "Tiradas de DES".

Los personajes o criaturas amigos pueden pasar uno delante del otro libremente sin estorbarse a no ser que sus trayectorias converjan.

Puede pasarse de largo sin problemas por delante de un enemigo sorprendido o que esté en combate con otros oponentes o que esté de espaldas, con la aprobación del director de juego.

La carga: En *Pendragón*, un personaje o criatura puede ir "cargado". Durante el juego, los caballeros y los caballos suelen ir cargados; ésta es su situación normal y no se aplican reglas especiales. Sin embargo, los personajes y caballos que *no estén cargados* ganan +2 a su Velocidad básica. Así, un hombre con una Velocidad de 3 caminaría 5 metros cuando no llevara carga.

Se dice que un personaje o criatura va cargado cuando transporta una carga pesada. La ropa, o incluso una espada y un escudo, no bastan para constituir una carga pesada para un personaje, pero una armadura completa, varias armas y un equipo de combate sí cuentan como una carga pesada. Un caballero con armadura y una silla de montar pesada sí que son una carga pesada para el caballo que tenga que llevarlos, mientras que una niña pequeña montando a pelo no es una gran carga para la mayoría de las monturas.

Como siempre, el director de juego es el responsable de juzgar los casos concretos. En situaciones intermedias, suma 1 punto, en lugar de 2, a la Velocidad del personaje o criatura en cuestión.

Si un personaje o criatura lleva una carga extremadamente pesada, como por ejemplo un caballo llevando sobre su lomo a dos caballeros con armadura, el director de juego puede reducir en un punto la velocidad de dicho personaje o criatura.

Observa que ya se incluye una bonificación de +1 o +2 en las Velocidades de personajes y criaturas que normalmente no lleven cargas pesadas (esto es, gigantes, bandidos, halcones, osos, wyrms, campesinos, etc.).

Se supone que los caballos van cargados si tienen que llevar un jinete con armadura o un fardo muy pesado. Así que una acémila con las alforjas vacías tendría una Velocidad de 7 (5+2).

La carga afecta a la habilidad además de al movimiento: siempre que un caballero combata sin ninguna armadura de cuero o metal, obtiene un modificador de +5 a su habilidad de armas. Para más detalles, ver el apartado "El combate" del capítulo.

Persecuciones: A veces, dos personajes se perseguirán a pie o a caballo, varios personajes perseguirán a una criatura o casos similares. Si las Velocidades son diferentes, el personaje o criatura con la Velocidad más alta alcanza al que la tenga menor. Si las Velocidades son iguales, pero uno va más cargado que el otro, el director de juego debe tomar una decisión de acuerdo con el sentido común. Por ejemplo, dos personajes montando caballos idénticos podrían ver que el caballo que llevase la carga más ligera (el jinete con menor TAM) dejaría atrás gradualmente al otro. Por otra parte, pueden resolverse estas situaciones usando los atributos apropiados de los personajes. Por ejempo, cuando un caballero persigue a otro, podría ser apropiado realizar tiradas enfrentadas de Equitación, de DES o del rasgo de Enérgico, cuyo ganador alcanzaría al otro o lo dejaría atrás. Como de costumbre, pueden aplicarse modificadores si es necesario.

Movimiento en escenarios

El movimiento en escenarios recorre largas distancias en pocas palabras. La Tabla de Distancias de Viaje, que se da más adelante, ofrece datos detallados para el movimiento en escenarios. El director de juego puede usar la tabla para determinar los tiempos de viaje en situaciones concretas.

Las distancias para el viaje normal, como aparecen en la tabla, no varían para las personas individuales, ya que se basan en duraciones medias de los viajes. Por otra parte, las marchas forzadas ponen a prueba la capacidad de movimiento de los personajes o caballos y las Velocidades individuales afectan al movimiento. Ver más adelante las reglas "Marchas Forzadas".

Se dan más adelante las distancias de recorrido entre distintos tipos de carreteras y caminos. El ritmo del viaje también es importante.

Ritmo del viaje: Normalmente, los caballeros jugadores se mueven al ritmo "Normal". Si está sucediendo algo importante, pueden moverse sin penalización al ritmo "Apresurado", a no ser que no tengan monturas.

Ciertas personas o grupos sólo pueden viajar al ritmo más lento, "Pausado": damas, caravanas de asedio, mercaderes, monjes montados en asnos y, sobre todo, personajes heridos y que necesiten Quirurgía. En otros casos, el director de juego debe decidir qué ritmo es adecuado.

Observa que la gente que vaya a caballo y la que vaya a pie va, en general, al mismo paso para un viaje de un día. Sin embargo, los grupos que vayan a pie no pueden moverse a un ritmo "Apresurado". Lo más rápido que pueden ir es a paso "Normal", a menos que deseen hacer una Marcha Forzada.

Tabla de Distancias de Viaje (en kilómetros por día)

Tipo	*Pausado*	*Normal*	*Apresurado*
Carretera Real o comercial	24	32	48
Carretera local	16	24	40
Camino	8	13	19
Sendero	3	5	6

Recorrer rutas desconocidas

A menudo, los personajes entrarán en zonas de Britania que les serán desconocidas. Se necesita tener éxito con una tirada de Caza para avanzar mientras se recorren dichas zonas.

Exito= se mueve a un ritmo Pausado.
Exito Crítico= se mueve a un ritmo Normal.
Fallo= el personaje está desorientado y debe detener el viaje para orientarse, retrasando el vaje en una hora o más, dependiendo de la preferencia del director de juego.
Pifia= el personaje toma la dirección equivocada y está completamente perdido.

Terminología de los caminos

Carretera Real: Una carretera protegida por las leyes del Alto Rey. Los crímenes cometidos contra cualquier persona sobre la Carretera Real se tratan como una ofensa contra el rey: Alta Traición. Por lo demás, es como una Carretera Comercial.
Carretera Comercial: Una carretera de tierra o piedra, que se repara ocasionalmente.
Carretera Local: Una carretera de tierra, sin drenajes y mal reparada.
Camino: Es un camino bien señalado a través de bosques o campos.
Sendero: Una serie de señales apenas distinguibles a lo largo de la ruta.

Marchas forzadas

Una marcha forzada es un esfuerzo intencionado de ir más deprisa y más lejos de lo normal. Suma la Velocidad x5 del personaje

o montura, como bonificación en kilómetros a las distancias dadas en la Tabla de Distancias de Viajes, con los ajustes que el director de juego considere necesarios.

Las marchas forzadas exigen realizar una tirada de CON. Un éxito simple o crítico indica que se tiermina el viaje sin incidentes. Un fallo indica agotamiento: el personaje o montura se detiene después de recorrer la mitad de la distancia deseada y debes descansar durante varias horas, quizás durante el resto del día (el director de juego debe determinar el tiempo exacto empleado en descansar). Una pifia en una tirada de CON durante una marcha forzada indica que se ha sufrido una lesión grave durante el viaje. La distancia recorrida y el descanso necesario son los mismos que para el fallo, pero si un caballo pifia la tirada, queda inútil (está lisiado o falto de aliento). Un personaje que pifie la tirada sufre 2d6 de daño a causa de un golpe de calor, una torcedura de pierna o algún otro contratiempo debido al viaje. Para más información sobre el daño y el restablecimiento, ver más adelante el apartado de "Salud y heridas".

Ejemplo: *Sir Ambrut debe cabalgar a toda velocidad para rescatar a su hermano. Decide ir a marchas forzadas. Dispone de su mejor caballo de monta, un caballo de batalla al que ha dado el nombre de "Flame". Toma como reserva otro caballo, un caballo de silla notablemente resistente. El viaje será enteramente sobre una carretera comercial que Ambrut conoce bien, así que conseguirá realizar un buen tiempo.*

Ambrut y su escudero (que lleva el caballo de silla especial de su amo y va montado en su propio caballo de silla) parten al alba. El hermano de Ambrut está encarcelado en un castillo a aproximadamente 80 kilómetros de distancia, por lo que un día de marcha forzada debería bastar para llegar.

Flame, el caballo de batalla de Ambrut, tiene una Velocidad de 9 y una CON de 13. El jugador de Ambrut consigue tener éxito en una tirada de CON para Flame, así que el viaje se realiza sin problemas. La bonificación por marcha forzada que se obtiene con este caballo concreto es de (9x5)= 45 kilómetros. La Tabla de Distancias de Viajes indica que la distancia recorrida en un día en una carretera comercial, a un ritmo apresurado, es de 48 kilómetros. 45+48= 93, así que Ambrut recorre los 80 kilómetros con facilidad y llega al castillo antes de la puesta del sol. Derrota al ogro que vive allí y rescata a su hermano antes de que tenga lugar la cena del ogro, obteniendo del director de juego una marca en su pasión de Amor (familia) debido a su rescate tan oportuno y sin ayuda de nadie.

El caballo del escudero también soporta el ritmo de marcha, pero al ser un caballo mucho más lento, obtiene una bonificación menor por la marcha forzada y, según pasa el día, va quedándose atrás. El escudero no llegará hasta el día siguiente, aunque intente cabalgar toda la noche: la regla de las marchas forzadas impone un límite absoluto sobre lo que se puede conseguir en un día.

La tirada de DES

El desarrollo del juego presenta peligros y dificultades que ponen a prueba la destreza manual, la agilidad, las reacciones u otras aptitudes de los personajes relacionadas con el movimiento, como trepar, moverse a hurtadillas o mantener el equilibrio. Todas estas situaciones requieren una tirada de DES (destreza) para determinar el éxito; esta tirada suele ser no enfrentada. Al pelear también se usa la DES en lugar de una habilidad y los personajes pueden enfrentar sus DES en tales peleas. El director de juego puede encontrar también otras ocasiones para usar la tirada de DES.

Exitos críticos y pifias

Como con la mayoría de las tiradas basadas en características, el éxito y el fracaso suelen ser los únicos resultados posibles de una tirada de DES; ni un éxito crítico ni una pifia producen ningún resultado especial. Sin embargo, varios usos especiales de la tirada de DES son la excepción a esta regla, como por ejemplo al pelear o tratar de moverse en silencio. Además, el director de juego puede ver algo apropiado en una situación concreta; si se mejora el desarrollo de la historia, no dudes en dejar que un éxito crítico en una tirada de DES dé algún beneficio adicional o que una pifia produzca una penalización especial.

El Rey Arturo se enfrenta con dificultades en un viaje

El rey ha estado marchando con sus hombres, pero experimenta algunas de las dificultades propias de los viajes medievales.

Pero pasaron muchos días antes de que el rey encontrase comida ni fuego, sólo valles profundos, uno tras otro, colinas y vaguadas, montañas y pantanos y muchas sucesiones de tremedales, bosquecillos de abedules, ciénagas y manantiales, sin encontrar un refugio decente, ni cuadras ni cobertizos. Sólo pensar en las rocas y los estrechos senderos era horrible. El camino era tan terriblemente húmedo que quedaron fatigados, pues hasta los mejores hombres pueden cansarse, como bien podéis saber. Toda su comida, que antes tuvieron en gran abundancia, se había agotado y no pudieron encontrar refugio, que les podría haber dado alivio.

-de Golagros y Gawain

Modificadores a la tirada de DES

Muchas situaciones en las que se usa la tirada de DES exigen modificadores negativos. Unos pocos usos dan modificadores positivos. Cada uso concreto de la tirada de DES que se da a continuación enumera sugerencias concretas para los modificadores, además de las ideas generales que se apuntan aquí. Se aplican a las tiradas de DES los posibles modificadores debidos a causas como las pasiones, al igual que para todas las demás tiradas. En situaciones ambiguas, el director de juego decide si es aplicable un modificador a la DES.

Carga: Para las acciones que conlleven mucho movimiento, como trepar o esquivar, la DES se ve reducida por la armadura que se lleve encima o los objetos pesados que se transporten. Se usa un modificador de -5 a la DES para la armadura de cuero o una carga ligera. Se usa un modificador de -10 para la armadura de metal (de todas las clases) o para las personas que carguen con objetos pesados. Las acciones como mantener el equilibrio, en las que no se intenta moverse demasiado, no requieren un modificador por la carga.

Estabilidad de la posición: La mayoría de las tiradas de DES debería recibir también un modificador negativo a causa de las superficies difíciles o resbaladizas, en los casos oportunos. Por ejemplo, un personaje intenta mantener el equilibrio sobre una estrecha viga que hay a través de una sima o intenta trepar por una pared mojada y resbaladiza de roca pulida. Normalmente, el modificador negativo no debería pasar de -10.

Pueden aplicarse modificadores acumulativos a las tiradas de DES. Por ejemplo, un escalador que cargase con un caballero herido sobre su espalda y tratase de trepar por una superficie difícil podría sufrir un modificador a su DES de -15 o incluso más. Ciertas hazañas son imposibles; un modificador negativo lo resaltará.

Usos de la tirada de DES

Equilibrio: La tirada de equilibrio es la tirada de DES más frecuente. Siempre que un personaje o criatura reciba un daño igual o superior a su característica de Derribo, debe hacer una tirada de equilibrio para recuperarse y mantenerse de pie. Se determina el éxito con una tirada de DES, esté el personaje afectado montado o a pie. Puede comprobarse también si se mantiene el equilibrio cuando un personaje cruce un puente estrecho, permanezca de pie sobre la cubierta bamboleante de un barco o se tambalee cuando la tierra tiemble a causa de la magia.

La carga, ya sea debida a la armadura o a otros objetos pesados, *no* se usa para modificar una tirada de DES de equilibrio, a no ser que el director de juego insista en ello. Sin embargo, una posición poco estable puede exigir un modificador negativo.

Si la tirada tiene éxito, el personaje permanece erguido; si no, cae. Si está montado, caerá de su caballo, sufriendo 1d6 de daño por la caída. Esta tirada suele ser necesaria durante el combate. Un éxito crítico en una tirada de equilibrio no da ninguna ventaja especial a no ser que la situación presente un beneficio adicional evidente. Una pifia no causa más daño.

Una vez que sea derribado, un personaje no necesita hacer más tiradas para volver a levantarse, aunque lleve puesta una armadura pesada. Sin embargo, en el combate, debe combatir en desventaja mientras esté incorporándose y sufre un modificador de -5 a su habilidad con armas mientras que todos sus oponentes obtienen un modificador de +5. Para más información sobre los temas más complejos de los modificadores y acciones durante un asalto de combate, ver más adelante el apartado de "El combate".

Pelear: Si un personaje desea golpear a otro con su puño o enzarzarse de alguna otra manera mediante una violencia incontrolada y no militar como lo haría cualquier campesino, se usa la DES/2 como el valor de la habilidad y se pueden hacer tiradas enfrentadas. Para consultar las reglas de las peleas, ver los apartados "Las habilidades" y "El combate" de este capítulo.

Trepar: Un personaje puede tratar de escalar por una superficie usando una tirada de DES. Si es una pendiente fácil, quizás una duna de arena, la tirada de DES podría hacerse sin modificadores, si es que se necesita hacer una tirada. Puede necesitarse un modificador de -5 si el personaje trata de escalar un muro de piedra lisa. Los personajes que trepen yendo cargados sufren los modificadores normales a la DES. Una posición insegura puede también recomendar el uso de un modificador.

Normalmente, se hace una tirada de DES por cada 9 metros de altura o fracción. Así que para escalar una torre de 20 metros se necesitaría tener éxito en tres tiradas de DES.

Las sogas o un emparrado oportuno pueden aumentar la posibilidad de éxito. Una soga da un modificador de +5 a la DES. Una escalera de mano da un modificador de +10. Las escaleras de asedio, que pueden haber sufrido una construcción apresurada o haber resultado dañadas por el uso o por los defensores, tienen un modificador de +1d6+4.

Esquivar: Un personaje puede decidir evitar un golpe que se le venga encima apartándose de su trayectoria. Puede optar por esquivar en lugar de usar sus habilidades de combate. Trata una esquiva como una tirada de resolución simple y no enfrentada, realizada simultáneamente a la tirada de habilidad del enemigo, no enfrentada.

Una esquiva que tenga éxito simple o éxito crítico implica que el personaje evitó el golpe y permaneció de pie, independientemente de la tirada del enemigo. Una esquiva fallida o pifiada implica que el personaje cayó al suelo a consecuencia de su movimiento violento, siendo golpeado por el enemigo si éste tuvo éxito en su tirada no enfrentada. El daño se inflige normalmente (aunque no se comprueba una posible pérdida de equilibrio).

Como es habitual, si estamos en un combate, el personaje caído tendrá que pasar el siguiente asalto poniéndose de pie, combatiendo con desventaja (modificadores de -5 al personaje, +5 al enemigo).

Los modificadores por la carga y por la estabilidad de la posición no suelen aplicarse a las esquivas.

La táctica de la Doble Finta: En el apartado de este capítulo titulado "El combate", se da una lista de tácticas de combate aplicables si el director de juego las aprueba. Entre ellas está la táctica de la Doble Finta, que requiere una tirada de DES. Se aplican los modificadores normales por carga y estabilidad de la posición. Ver ese apartado para más información.

Evasión: Esta acción es similar a una esquiva, pero tiene menos posibilidades de tener éxito ya que se necesita una tirada enfrentada. Para evadirse de otro personaje, el personaje que se esté moviendo debe hacer una tirada enfrentada de DES (si va a pie) o una tirada de su habilidad de Equitación (si va montado), contra la habilidad de armas del oponente, con el modificador oportuno.

Si el personaje que se mueve gana la tirada enfrentada, se evade del ataque y puede moverse normalmente. Si el enemigo supera la tirada de evasion, hace el daño normal y el personaje que se mueve se detiene donde esté. El personaje que se haya tratado de mover no puede combatir ni usar su escudo, ya que la acción que quería realizar durante el asalto era de movimiento, no de combate.

Si ambos personajes fallan o se produce un empate, ambos pierden en el asalto. En este caso el personaje que quería evadirse no consigue moverse pero su enemigo no lo golpea.

Si el personaje que trata de evadirse pifia, cae al suelo. Si va a caballo, se cae de la montura y sufre 1d6 de daño por la caída.

La evasión se realiza de forma ligeramente diferente si el personaje está tratando de pasar al lado de un enemigo o si ya está enzarzado en un combate y está tratando de salir del combate antes de moverse. Ambos tipos siguen las mismas reglas dadas anteriormente, pero para salir de un combate se requiere un requisito previo adicional: el personaje que esté tratando de evadirse debe tener una *Velocidad mayor* que la del oponente del que se esté tratando de retirar; de no ser así, es imposible evadirse.

Además, retirarse del combate se considera una opción táctica, y el director de juego puede desear limitar o prohibir el uso de tácticas en el combate con el fin de mantener la simplicidad del juego. Ver más adelante las notas en el apartado "El combate" de este capítulo, bajo el título de "Tácticas especiales de combate", en particular la de "Salir del combate".

Los personajes que vayan cargados y traten de realizar una evasión sufren los modificadores normales por la carga y por la estabilidad de su posición. Observa que como esta opción concreta de movimiento implica el uso de la Equitación además de la DES, la "estabilidad de la posición" debe incluir factores como una cincha rota.

Saltar: Un personaje puede saltar horizontalmente para cruzar un abismo o agujero ancho o verticalmente hacia arriba o hacia abajo. Ambos tipos de saltos requieren tiradas de DES.

Un salto puede tener un modificador por la dificultad que tenga asignada en base a la distancia en metros y la carga llevada. Esto hará que ciertos saltos sean imposibles.

Para mayor simplicidad, los modificadores por distancia se basan en un modificador básico de -3 por metro de altura o longitud. Por ejemplo, saltar una pared de un metro de altura da un modificador de -3 a la DES, mientras que una zanja de cinco metros de ancho da un -15 a los personajes que intenten cruzarla de un salto. Un foso de un castillo no tiene modificador; es

demasiado ancho para que nadie puede saltar por encima de él, aunque sean pictos desnudos y aullantes.

Los personajes que salten llevando una carga sufren los modificadores normales a la DES.

Moverse en silencio: El sigilo y la detección son temas complicados y el director de juego debería estar dispuesto a ajustar o ampliar las reglas básicas que se dan aquí cuando sea necesario.

Si un personaje desea acercarse a hurtadillas a alguien, debe hacer una tirada de DES, que se enfrentará a la Percepción de la víctima o la de un guardia, si hay guardias entre quien se acerca en silencio y su víctima. El éxito en la tirada enfrentada de DES indica que quien trataba de ocultarse se mantuvo sin ser visto, a no ser que su tirada se viese superada por la tirada de Percepción de la víctima o del guardia. El fallo en la tirada quiere decir que el personaje se reveló de alguna manera. Por supuesto, si el guardia también falló su Percepción, puede que a pesar de todo no consiga oír al personaje que mueve a hurtadillas con tanto ruido.

A diferencia de la mayoría de las tiradas de DES, un éxito crítico sí tiene efecto: un éxito crítico al moverse en silencio siempre tiene éxito a no ser que el oponente también consiga un crítico, en cuyo caso se produce un empate, lo cual significa que el personaje que trata de moverse en silencio avanza, pero la víctima se da cuenta de que está sucediendo algo sospechoso. Una pifia mientras se está tratando de moverse en silencio hace que sea detectado con toda seguridad.

Los personajes que están moviéndose en silencio sufren un modificador de -5 por llevar armadura metálica. Debería conseguirse un modificador de +5 o más si hay mucho ruido y lugares donde ocultarse o si la víctima está ocupada en una actividad en vez de dedicar su atención a observar y escuchar la posible existencia de intrusos.

Lanzar objetos: Para hacer que tu personaje lance una cuerda a una persona que se está ahogando o para arrojar a un enemigo inconsciente por encima del parapeto, usa una tirada de DES. El éxito indica que se consiguió el objetivo y el fallo indica que no se consiguió.

El director de juego decide los modificadores, si los hay, que deben aplicarse a esta acción. Lanzar un objeto pesado hacia un blanco diminuto a mucha distancia podría conllevar un modificador de -10, mientras que un lanzamiento desde lo alto de un muro hacia un blanco enorme que hubiera abajo podría dar un modificador de +10.

Ni la carga ni la estabilidad de la posición afectan a un lanzamiento a menos que el director de juego crea que las circunstancias merecen un modificador negativo.

Si se desea dañar un blanco, normalmente deberá usarse una habilidad de armas como la de Jabalina. Sin embargo, si el director de juego permite un lanzamiento de ataque usando la DES, un éxito crítico indica que se hace un daño doble y una pifia podría hacer que se golpease a un amigo cercano en lugar de al blanco.

El combate

El combate es quizás la parte más importante de *Pendragón*. Pero en este juego, hasta el combate puede implicar una representación del personaje. Los enemigos normales son otros caballeros, oponentes honorables y nobles de igual posición que los caballeros jugadores.

El combate y el rol

Los mejores combates en *Pendragón* son aquéllos con una finalidad, en particular en la batalla o en aventuras. Los caballeros combaten por razones que van mucho más allá de las ordinarias motivaciones de mercenarios sin escrúpulos y sajones saqueadores. Los caballeros pueden incluso negarse a combatir en situaciones muy especiales, en caso de que la lealtad lo exija.

En las situaciones de combate en las que se invoque el amor, el honor u otra pasión poderosa, los caballeros pueden quedar inspirados a niveles de grandeza y combatir con una fuerza y habilidad sobrehumanas. Para más información, ver el capítulo "Ideales y pasiones".

La ostentación y la pompa forman parte también del combate, aunque se puede derramar sangre sin rituales ni preámbulos cuando los personajes estén furiosos o exaltados. Las figuras en miniatura pintadas con escudos de armas heráldicos pueden dar más vistosidad al juego durante el combate.

Se puede adquirir mucha Gloria por el combate. Se incluye la Gloria para asegurar que el combate se dirija más hacia la representación de los personajes que hacia las preocupaciones básicas como la experiencia y los tesoros. Por ejemplo, los monstruos y los seres mágicos con los que se encontrará tu personaje sólo valen una Gloria moderada por sí solos (a menos que sean sumamente raros y temibles, como el temido basilisco). Más importante es la finalidad que hay detrás de su aparición en el escenario: el secreto que ocultan o la hechicera a la que protegen o el enigma mágico que te revelarán si los derrotas y los personas la vida. Si los personajes dominan bien tales misterios subyacentes, además de simplemente derrotar a la criatura, el director de juego deberia conceder Gloria adicional.

Para ver un ejemplo de cómo pueden afectar los aspectos de la representación de los personajes sobre el combate, imagínate que te encuentras con un joven caballero cuyo padre es el odiado enemigo de tu padre. ¿Desafías al caballero o lo dejas en paz, sabiendo que su único delito es ser el hijo de su padre? Si combates, ¿deseas un combate a muerte o un combate "por amor" al combate? Una vez que se realice el combate y salgas victorioso, ¿aceptas caballerescamente la rendición del muchacho o te mofas de su humillación antes de darle muerte?

Las mejores partidas de *Pendragón* contienen estas decisiones emocionales e intelectuales en gran parte de los combates que tienen lugar. Esta es la razón de que las reglas de combate que se dan a continuación sean relativamente sencillas y flexibles en comparación con muchos juegos. Los directores de juego son libres de añadir más detalles de acuerdo con sus preferencias personales.

Reglas principales del combate

Estas reglas explican el modo en que se determina el daño, la diferencia entre el daño que derriba a alguien y el que realmente le causa heridas, el concepto del asalto de combate y demás ideas de importancia.

Observa que las reglas para las habilidades con armas y para el control de las heridas se encuentran en sus propios apartados, titulados "Habilidades" y "Salud y heridas".

La característica de Daño de tu personaje

La característica de Daño que figura en la hoja de personaje te dice cuánto daño puede infligir tu personaje cuando golpee con el arma normal de un caballero, como una espada pesada o un hacha de combate. Daño= (TAM + FUE) dividido entre 6= número de d6s que se tiran.

Las armas como las dagas o los espadones hacen 1d6 más o 1d6 menos de daño que la característica de Daño del personaje que las use (para más información sobre las armas, ver el apartado "Habilidades de combate"). Las armas usadas en peleas (como los puños, pies o sillas) y los escudos hacen 2d6 menos de daño que la característica, con un daño mínimo de 1d6.

Naturalmente, los demás personajes usan la misma clasificación para determinar el daño. Las criaturas que se valgan de armas naturales usan una fórmula ligeramente diferente que varía según el tamaño, la magia y otros factores.

El Derribo

La característica de Derribo es igual al TAM del personaje. Siempre que un personaje sea golpeado, ya sea en el combate o por otros medios (como darse de cabeza con una rama yendo a caballo), debe compararse el daño con el TAM del personaje. Si los puntos de daño recibidos son iguales o mayores que el TAM, el personaje recibe un golpe que le hace tambalearse y tratar de mantener el equilibrio.

Cuando un caballero pierda el equilibrio, debe conseguir tener éxito en una tirada de DES, esté a pie o a caballo. Si la tirada es exitosa, no se cae y puede seguir combatiendo. Si cae e iba a caballo o estaba sobre un muro o en otra posición elevada, sufre daño a causa de la caída.

Cuando el caballero sea derribado, puede tratar de volver a ponerse en pie sin una tirada de DES; tardará un asalto en hacerlo. Pero si, mientras se está levantando, resulta atacado, recibe un modificador de -5 a su habilidad de armas en ese asalto, mientras que cada uno de sus oponentes reciben un +5. A no ser que sea derribado otra vez, recuperará su posición normal al comienzo del siguiente asalto.

Siempre que un personaje reciba un daño igual o mayor que el doble de su característica de Derribo, no tiene siquiera la posibilidad de hacer una tirada de DES, sino que resulta derribado automáticamente. No se sufre daño adicional.

Todas las criaturas, incluso los monstruos, que controle el director de juego deben hacer una tirada de DES, del mismo modo que los caballeros, cuando encajen un daño igual a su característica de Derribo.

La armadura

La armadura protege a los personajes del daño infligido por las armas (pero no de otro tipo de daño, como el debido a caídas). Cuando un personaje reciba el impacto de un arma pero lleve armadura, comprueba el posible derribo, después de lo cual se resta el valor de la armadura del daño total; el resultado de esta resta es el daño sufrido por el personaje. Para más información sobre las heridas, ver el apartado "Salud y heridas".

Como ya se describió antes en el apartado "El movimiento" de este capítulo, la armadura da un modificador negativo a la DES en muchas situaciones, como por ejemplo al trepar. En la mayoría de los casos, esto se simplifica con un -5 para todas las armaduras de cuero y -10 para las metálicas, de acuerdo con la tabla que se da a continuación. Sin embargo, las tiradas necesarias para mantener el equilibrio no sufren ningún modificador debido a la armadura, mientras que la armadura que se lleve encima al nadar da un modificador de -1 por cada punto de protección de la armadura. El director de juego es libre de ajustar estos modificadores de acuerdo con la lógica o con las situaciones fuera de lo normal, como un combate en un campo embarrado durante una tempestad.

Las armaduras mágicas, como la Armadura del Honor descrita en el capítulo "Gloria y ambiciones", son posibles pero deberían ser muy difíciles de obtener. Las armaduras mágicas pueden tener ciertas limitaciones, cuya aplicación depende del director de juego.

Los animales y monstruos tienen una "armadura" igual al grosor de su piel, su grasa y músculo subcutáneos, su naturaleza mágica y otros factores. Esta armadura no penaliza la DES de ninguna manera (y tampoco puede extraerse y convertirse en una armadura utilizable).

Los caballos de batalla, caballos que se suelen usar en el combate, pueden llevar 1 punto de armadura en forma de una gualdrapa. Los destreros son lo bastante fuertes como para llevar gualdrapas de batalla que reciben el nombre de caparazones, que valen 5 puntos de armadura, sin penalización a la DES ni al movimiento. Para los destreros también son posibles (aunque raras) las protecciones de cota de malla.

Para más información, ver más adelante el apartado "Caballos de guerra".

En la tabla que se da a continuación se incluye la armadura de coraza parcial. Esta forma sofisticada de armadura es rara y extremadamente valiosa, por lo que sólo unos pocos armeros excepcionales de Britania la fabrican.

Ejemplo: *Sir Ambrut ha recibido 17 puntos de daño llevando cota de malla reforzada que vale 12 puntos de protección. Este daño es mayor que su característica de Derribo, así que hace una tirada de DES sin modificadores y tiene éxito. Ahora, se considera la armadura. Después de restar el valor de la armadura, sólo 5 puntos de daño penetran realmente la armadura y dañan al caballero.*

La tabla que se da a continuación supone que se usa una armadura completa, incluyendo un casco del tipo apropiado. Se lleva acolchamiento debajo de la armadura, lo que también varía de acuerdo con el tipo. El director de juego tendrá que determinar la protección y carga de una armadura incompleta o el resultado de llevar acolchamiento sin armadura.

Tabla de armaduras

armadura	*protección*	*modificador a la DES*
Ropa de cualquier tipo	0-2*	ninguna
Armadura de cuero	4	-5
Cuirbouilli (cuero duro y hervido)	6	-5
Cota de malla normanda	10	-10
Cota de malla reforzada	12	-10
Armadura de coraza parcial	14	-10

*a elección del director de juego

El asalto de combate

La unidad de tiempo básica para el combate es el asalto de combate. Es una medida de tiempo corta y elástica; el tiempo necesario para planear y realizar una acción en un combate. Los asaltos de combate se suceden los unos a los otros hasta que todo el mundo ha terminado de combatir, ya sea por incapacitación, muerte, rendición o huida.

En estas reglas, el límite de una "acción" por asalto se refiere a una *categoría* de acción por asalto, no a un movimiento físico. Por ejemplo, un combate no consta de un solo golpe, sino que es un intercambio de ataques y detenciones y de cautelosas esperas hasta que se abre la guardia del adversario.

El límite de una acción por asalto de combate es flexible, con varias excepciones claras. Por ejemplo, un personaje que

Sir Lanzarote vive aventuras

Sir Lanzarote prosigue con una serie de aventuras. Acaba de terminar de hablar con una doncella.

Y se separaron ella y Sir Lanzarote. Y entonces cabalgó él por un profundo bosque dos días y más y tuvo difícil alojamiento. Y al tercer día entró en un largo puente, y allí saltó súbitamente sobre él un sucio gañán, el cual descargó un golpe a su caballo en el hocico, de manera que lo hizo volverse, y le preguntó por qué entraba en aquel puente sin su permiso.

-Por qué no puedo seguir este camino?- dijo Sir Lanzarote-, no puedo pasar por su lado.

-No tendrás elección -dijo el patán, y le lanzó un golpe con una gran maza herrada.

Entonces Sir Lanzarote sacó su espada y desvió el golpe, y le hendió la cabeza hasta los hombros.

En el otro extremo del puente había un hermoso pueblo; y toda la gente, hombres y mujeres, le gritaba a Sir Lanzarote, diciendo: "¡Jamás cometiste peor acción en tu contra, pues has matado al portero principal de nuestro castillo!"

Sir Lanzarote les dejó decir lo que se les antojase, y fue derecho al castillo; y cuando entró en él se apeó, ató el caballo a una argolla de la pared, vio un hermoso patio verde, y se encaminó hacia allá, pues le parecía un hermoso sitio para luchar. Miró entonces a su alrededor y vio muchas personas en puertas y ventanas, que decían: "Gentil caballero, eres desdichado".

En eso vinieron sobre él dos gigantes, bien armados en todo salvo en la cabeza, con sendas horribles mazas en sus manos. Se puso Sir Lanzarote el escudo delante, rechazó el golpe de uno de ellos, y con la espada le abrió en dos la cabeza. Cuando su compañero vio esto, echó a correr como loco, espantado de tan terribles golpes; Lanzarote corrió en pos suyo con toda su fuerza, le acertó un golpe en el hombro, y lo partió hasta el ombligo.

Entonces Sir Lanzarote entró en la sala; y vinieron sesenta damas y doncellas, se arrodillaron ante él y dieron gracias a Dios y a él por su liberación.

-Malory VI, 10 y VI, 11

En términos del juego, Sir Lanzarote obtuvo aquí varios éxitos críticos con su habilidad de Espada. La muerte del segundo gigante también da un ejemplo de una pifia en una tirada de Valiente, un fallo en la táctica de Salir del Combate, ataque por detrás, y sus consecuencias.

encaje un daño superior a su característica de Derribo debe hacer una tirada para poder mantener el equilibrio en ese asalto, lo que podría considerarse como una segunda categoría de acción. Si se define el equilibrio como una parte de las maniobras normales en combate, queda claro que el límite sigue siendo válido.

El objetivo de imponer dicho límite de una sola acción es sencillamente mantener el juego en movimiento. Los jugadores y el director de juego deben cooperar o de lo contrario el juego se bloqueará en minucias sin sentido.

Proceso del asalto de combate

Pendragón usa el siguiente sistema de combate personal para determinar quiénes son los ganadores y los perdedores de un combate. Cada vez que se entre en combate, debe seguirse el siguiente proceso:

1. Fase de determinación
2. Fase de resolución
3. Fase del ganador
4. Fase del perdedor
5. Fase de movimiento

1. Fase de determinación

Todos los combatientes declaran lo que desean hacer en este asalto, incluyendo el arma que van a usar. Se nombran los blancos y los oponentes. El director de juego decide si son los jugadores o sus oponentes (controlados por el director de juego) los que hacen en primer lugar su declaración de intenciones.

Los personajes pueden combatir o pueden hacer otra cosa, tal como se indica más adelante bajo el título de "Acciones permitidas dentro del combate". Por lo general, los personajes pueden combatir o moverse, pero no las dos cosas. Las cargas con lanza de caballería son la excepción: en esa ocasión, los caballeros pueden moverse y combatir a un tiempo.

- Si se usa la lista optativa de tácticas de combate (ver más adelante), la táctica escogida, si se escoge alguna, debe declararse en voz alta o escribirse en secreto si es necesario.

- Los enemigos que estén a un metro o menos de distancia el uno del otro están enzarzados en combate y no necesitan moverse para combatir. De no ser así, el movimiento debe tener lugar antes de que se pueda realizar el combate.

- Si el director de juego permite el combate en combinación con otra acción, los personajes que intenten realizar este tipo de combate sufre un modificador simétrico de -5/+5 a sus habilidades de armas (un modificador en el que un combatiente tiene un modificador negativo y su oponente tiene un modificador positivo) u otras penalizaciones adecuadas.

2. Fase de resolución

Ambos combatientes hacen tiradas según sus respectivas habilidades de armas, aplicando la resolución enfrentada. El director de juego y el jugador anuncian en voz alta el número obtenido, considerando también los posibles aumentos que se deban a tener valores mayores que 20. Los resultados dejarán un ganador y un perdedor o bien dos perdedores. Además, los empates, éxitos críticos y pifias tienen un significado especial en el combate.

Si ambos combatientes obtienen la misma tirada y ambos tienen éxito en la misma, ambos son perdedores. Si el arma de una de las personas es una espada y la de la otra no, la espada rompe la otra arma.

Si ninguno de los combatientes consiguen tener éxito en sus tiradas, ambos fallan el golpe en ese asalto y ambos son perdedores. Pueden intentarlo de nuevo en el siguiente asalto o pueden probar alguna otra cosa.

Una pifia quiere decir una de las dos siguientes cosas: o bien que el combatiente dejó caer su arma (si era una espada) o que su arma se rompió (si era cualquier otra arma). En cualquiera de los casos, el combatiente deberá volver a armarse para poder seguir atacando. Si estuviera combatiendo con una espada de dos manos, está completamente desarmado y debe esquivar, volver a armarse o huir. Sin embargo, la mayoría de las armas se usan a una mano, con un escudo. En ese caso, para bloquear con el escudo los golpes que le vengan encima, el personaje que pifió aún puede hacer la tirada del arma perdida, aunque no podrá dañar a su oponente.

- Una tirada de 1 en un d20 (antes de aplicar ningún aumento debido a un valor mayor que 20) es importante si un personaje está usando un mayal o un mayal de guerra. Ver más adelante el apartado "Habilidades de armas".

3. Fase del ganador

El ganador hace una tirada para ver el daño infligido. Además, puede recibir una marca de experiencia en el arma utilizada, con la aprobación del director de juego (a no ser que ya tenga una marca).

4. Fase del perdedor

En primer lugar, el perdedor comprueba si se produce un derribo, haciendo una tirada de DES si el golpe le ha hecho perder el equilibrio. Si el daño total es igual o mayor que el doble de su característica de Derribo, el perdedor no puede hacer la tirada de DES; caerá automáticamente al suelo, o se caerá del caballo. Para más información, ver más atrás el apartado relativo a las tiradas de DES en el apartado de "El movimiento".

Si el perdedor tuvo éxito en su tirada de habilidad y estaba usando una espada de una mano y un escudo, suma a su armadura en ese asalto 6 puntos de protección del escudo. Si no tuvo éxito en su tirada de habilidad, no obtiene el beneficio de su escudo.

A continuación, recibe el daño infligido por su oponente, restando de dicho daño las protecciones debidas a la armadura, al escudo y a la protección mágica (como la Armadura del Honor). Si los puntos de daño superan la protección de la armadura, la diferencia se anota en la hoja de personaje, donde pone "Heridas", y se resta ese número de los puntos de golpe actuales, lo que dará un número modificado. La cantidad de daño debe compararse con la CON, para ver si se da una posible Herida Grave, y los puntos de golpe actuales deben compararse con la característica de Inconsciente, para ver si el personaje ha caído por debajo del umbral mínimo y se ha desmayado. Para más información, ver el apartado "Salud y heridas".

- Un personaje que caiga inconsciente durante el combate, debido a una Herida Grave o a muchas heridas pequeñas, puede, a pesar de todo, intentar una tirada de DES si está montado a caballo o en lo alto de un muro. Si se tiene éxito en la tirada, sufrirá una caída suave que hace poco o ningún daño, a elección del director de juego. Aquí, la tirada de DES es una reacción involuntaria a años de entrenamiento y no tiene nada que ver con la consciencia ni la voluntad.

5. Fase de movimiento

Los personajes que no hayan combatido pueden moverse. Todos recorren su primer metro de movimiento a la vez, luego el segundo metro, el tercero y así sucesivamente. De esta manera, los jinetes pueden moverse una distancia igual a la Velocidad de su caballo (un caballo confiere una gran ventaja en el movimiento dentro del combate).

Los personajes no están obligados a moverse toda la distancia que les está permitida, pero, si se detienen, no podrán recorrer la distancia que les falte en un momento posterior de la fase.

Ten en cuenta que el movimiento sirve principalmente para determinar si un personaje se ha acercado o ha alcanzado a otro. Por ello, un personaje con una Velocidad de 3 y que necesitase

El sistema de juego: Preguntas y respuestas

Pregunta. "Las reglas de los críticos no tienen sentido. Mi personaje y el de otro tío estaban usando sus respectivas habilidades de Cantar para seducir a una dama. Mi personaje es muy bueno cantando y tuve éxito con una tirada de 16, pero el otro personaje tuvo suerte y sacó un 5, que es un crítico, ya que la habilidad de Cantar de su personaje es de sólo 5. El director de juego dijo que él ganó la competición. ¿Por qué una asquerosa tirada de 5 gana a un 16, que es más de tres veces mejor?"

Respuesta. Un éxito crítico = una tirada exitosa de 20. Aunque un personaje tenga una penosa habilidad de 1, si tiene la suficiente suerte para sacar un 1, lo hace tan bien como lo podrían hacer Sir Gawain o Sir Lanzarote. Recuerda que esto ocurrirá tan sólo un 5% de las veces. La idea es dar incluso a los personajes débiles una oportunidad de destacar. Para los jugadores resultaba frustrante no poder hacerlo jamás tan bien como los personajes más poderosos, de aquí la regla.

P. "Los jugadores de mi campaña no paran de pedir marcas de experiencia incluso cuando golpean al enemigo sólo una o dos veces durante un combate. Creo que deberían esforzarse mucho más por conseguir marcas de experiencia, pero las reglas parecen vagas acerca de cuántos éxitos se necesitan para conseguir una marca. ¿Debería ser más generoso?"

R. La decisión es tuya. En *Pendragón*, el director de juego es el rey. De forma intencionada, las reglas dejan la interpretación en tus manos. Usa tus propias opiniones sobre la experiencia y recuerda a tus jugadores que sus personajes pueden entrenarse cada invierno para conseguir un d6 de puntos de habilidad.

P. "Mi personaje sufrió un ataque de tres bandidos y dos de ellos tuvieron sendos modificadores de +10, aunque no me sorprendieron ni derribaron. Esto no parece justo."

R. En situaciones concretas, las reglas dejan los modificadores en manos del director de juego. Parece que los bandidos tuvieron una ventaja respetable, pero, evidentemente, tu director de juego pensó que habían metido en un buen apuro a tu personaje. Si no te gustan las interpretaciones que recibes, da buen ejemplo en vez de quejarte: proponte tú mismo como director de juego y enseña a la gente cómo crees que deben aplicarse los modificadores.

P. "Las reglas sobre la curación de heridas hacen que sea imposible participar en un combate; cuando mi personaje encaja un golpe, siempre tarda semanas y semanas en curarse y se pierde el resto del escenario. ¿Cómo puedes diseñar un juego en el que los personajes sean caballeros y luego hacer que combatir no sea divertido?"

R. Realmente, las reglas del combate y de la curación son brutalmente realistas con respecto a los efectos persistentes de las heridas. Pero el juego debes ser fiel a las fuentes literarias, o si no, ¿para qué molestarse en llamarlo *Pendragón*? La próxima vez, pregúntale al director de juego si puedes quedarte con el resto del grupo aunque necesites Quirurgía. Tu personaje puede empeorar o incluso morir, debido a las reglas de agravamiento, pero por lo menos participarás en el escenario y podrás seguir combatiendo si tienes que hacerlo.

Con respecto a los tiempos de curación, apuesto a que tu personaje tiene una CON y una FUE bajas, de tal modo que su velocidad de curación es mala. Apuesto también a que su armadura es mala. Pásate un par de años entrenando la CON de tu personaje en lugar de sus habilidades ¡y compra, pide, toma prestada o roba una armadura mejor!

caminar 30 metros tardaría diez asaltos en hacerlo. Durante el movimiento, no suelen tenerse en cuenta las cuestiones complicadas, como hacia dónde está mirando el personaje y quién se mueve antes en combate. Tampoco son esenciales las figuras en miniatura siempre que se omitan temas como los mencionados antes.

- Cuando los personajes se muevan a un metro o menos de sus enemigos, puede ser necesario realizar una evasión para proseguir el movimiento. Una vez se esté a esta distancia, el combate se hace posible.

  Un personaje no puede moverse una distancia igual al total de su Velocidad y luego iniciar un ataque a no ser que el ataque sea una carga con lanza de caballería.

  Los personajes pueden desear moverse una fracción de su Velocidad y luego atacar a un enemigo. Este es un punto delicado, ya que, en teoría, se dispone de tiempo adicional en el asalto si se da un movimiento parcial. El director de juego tendrá que tomar una decisión relativa a su enfoque del movimiento parcial y el combate.
  Respecto al movimiento parcial y el combate, se lo considera como una de las muchas acciones combinadas existentes, las cuales son opciones posibles en un asalto, pero sólo si el jugador está dispuesto a sufrir un modificador de penalización. Ver más adelante el apartado "Acciones combinadas".

- Los personajes pueden desear moverse a una velocidad mayor. Para mayor sencillez, lo mejor es limitar la posibilidad de que los personajes corran o esprinten (o que los caballos galopen) mientras los personajes estén enzarzados en combate. Si el director de juego decide permitir diferentes velocidades durante el combate, los personajes que se muevan a velocidades distintas (por ejemplo, un personaje que esté andando mientras otro esprinta) siguen moviéndose metro a metro. El director de juego deberá determinar si se produce una intercepción u otro suceso importante entre los personajes que se estén moviendo a velocidades distintas, usando el sentido común.

Ejemplo de movimiento: *Sir Ambrut está dirigiéndose hacia un combate montado en su caballo de batalla. Declara en la Fase de Determinación que arrollará a un caballero enemigo que está de pie a unos veinte metros. Ambos personajes se mueven tres metros (la Velocidad del caballero enemigo), un metro cada vez, después de lo cual el caballero no puede desplazarse más. Ambrut se mueve cinco metros más, usando la Velocidad de 8 que tiene su caballo, pero aún no ha llegado a la distancia de un metro necesaria para atacar, así que no se produce ningún combate.*

Acciones permitidas dentro del combate

La acción en el combate engloba las siguientes acciones normales. Desde luego, hay otras acciones posibles y el director de juego no debería ser demasiado rígido al definir lo que es una acción.

Normalmente, no se permiten acciones combinadas, aunque existen unos cuantos casos dudosos o discutibles. Por ejemplo, combatir contra varios oponentes podría considerarse como una acción múltiple. Las acciones que sean claramente combinadas no deberían permitirse, o bien deberían conllevar una penalización. Como siempre, la interpretación del director de juego será necesaria.

Más adelante se da una lista de acciones combinadas para los personajes que deseen realizarlas sufriendo un modificador negativo o simétrico.

Acciones normales

- Intercambiar golpes con uno o más oponentes usando la resolución enfrentada, repartiendo su habilidad con el arma entre varios oponentes o no haciendo caso de ellos, según prefiera.
- Atacar a un enemigo sorprendido o indefenso, o a uno que no esté prestando atención a tu ataque, con una tirada no enfrentada con tu habilidad de armas.
- Moverse una distancia igual a la Velocidad, a pie o a caballo, lo cual puede hacerse corriendo (medio galope para los caballos) o incluso esprintando (galopando), dando a la Velocidad un multiplicador de x2 o x3, si el director de juego lo permite.
- Moverse una distancia menor que la Velocidad y detenerse, posiblemente junto a un enemigo. No hay más acciones.
- Moverse una distancia igual a la Velocidad a caballo y realizar una carga con la lanza de caballería durante el movimiento. El director de juego puede permitir un movimiento rápido durante una carga con lanza de caballería.
- Hacer una tirada por el escudero para conseguir ayuda o un arma nueva. Si se dispone de más de un escudero, se pueden realizar varias tiradas como una sola acción. Ver más adelante la definición de la Tirada del Escudero.
- Montar o desmontar de un caballo.
- Realizar una maniobra montado a caballo (volver grupas, saltar por encima de una valla, etc.). Puede necesitarse una tirada de Equitación.
- Reaccionar a la aparición de un monstruo aterrador. Se necesitará una tirada de Valiente, con un modificador si ello es aconsejable.
- Dar órdenes a los seguidores.
- Tomar parte en una breve conversación con un camarada.
- Rearmarse con un arma o escudo nuevos.
- Levantarse del suelo después de una caída, incluso llevando una armadura pesada.
- Levantarse del suelo mientras se está combatiendo, sufriendo un modificador simétrico de -5/+5 en ese asalto a las habilidades con armas del personaje y del oponente, respectivamente.
- Disparar una flecha con un arco o una ballesta ligera y recargar el arma. Se necesitará una tirada de habilidad, con un modificador debido a la distancia y al blanco si ello es necesario.
- Intercambiar golpes con uno o más oponentes sufriendo una desventaja por la altura, incurriendo en modificador simétrico (debido a la altura) de -5 al combatiente que esté en posición inferior y +5 al que esté en posición elevada.
- Recargar una ballesta mediana.

- Examinar los alrededores, usando la habilidad de Percepción o la de Cazar.
- Intentar realizar una táctica de combate como la Doble Finta (las tácticas son optativas; ver más adelante).
- Intentar esquivar en lugar de combatir. Se necesitará una tirada de DES.

Acciones combinadas (opcional)

Si el director de juego lo aprueba, los personajes pueden combinar varias acciones, sufriendo normalmente una penalización importante. Por otra parte, los directores de juego pueden negarse sencillamente a permitir acciones múltiples con el fin de mantener la simplicidad del juego.

Normalmente, debería aplicarse un modificador negativo a cualquier habilidad usada en un asalto en el que se realice una acción múltiple. Si el combate es una de dichas aciones, debería aplicarse un modificador simétrico. Esto es, debe aplicarse un modificador negativo a la habilidad de armas del personaje que intente realizar una acción combinada, mientras que el oponente u oponentes obtienen un modificador positivo.

He aquí algunos ejemplos de acciones combinadas o múltiples (hay muchas otras posibles).

- Moverse una parte de la Velocidad y combatir. Debería aplicarse un modificador simétrico de -5/+5 al combatiente que se mueve y al que permanece quieto, respectivamente. Si ambos se movieron, ambos sufren un modificador de -5.
- Montar o desmontar de un caballo mientras se dan órdenes. Puede necesitarse una tirada de DES, cuyo fallo indicará que no se consiguió montar sobre el caballo; una pifia indica una caída con 1d6 de daño.
- Examinar los alrededores con una tirada de Percepción mientras se esquiva: deben aplicarse modificadores de -5 a la DES y a la Percepción (además de los modificadores habituales para esquivar).
- Armarse o rearmarse mientras se está combatiendo, sufriendo un modificador simétrico de -5/+5 en ese asalto a la habilidad de armas del personaje/oponente.
- Trepar por una pared mientras se está combatiendo, con una desventaja de altura, sufriendo en ese asalto un modificador simétrico de -10/+10 a las habilidades de armas (-5 por combinar el movimiento y el combate, más otros -5 por la diferencia de alturas).

Modificaciones en el combate

Ciertas condiciones pueden afectar a la habilidad de los combatientes. Como es habitual, se aplican al valor de la habilidad de manejo del arma usada, no a la tirada obtenida con el dado.

Dificultad de visión: En la oscuridad o rodeados de niebla, humo u otras condiciones similares, las habilidades de armas de los personajes se reducen en -10, a no ser que tengan éxito en una tirada de Percepción en ese asalto (ésta es una excepción a la regla de "una acción por asalto"). Sólo los salvajes pictos están exentos de este requisito, ya que normalmente se desplazan de noche.

Fatiga y heridas leves: En general, en *Pendragón* el combate es lo bastante rápido como para que la fatiga y las heridas leves no tengan la oportunidad de imponerse sobre la adrenalina y el valor. Sin embargo, en los relatos literarios, los caballeros están a veces demasiado agotados y heridos para seguir combatiendo y se ponen de acuerdo en descansar durante alrededor de una hora antes de proseguir. Las reglas relativas a las heridas graves y a la inconsciencia garantizan que los personajes se desmayarán si siguen combatiendo después de ser gravemente heridos, en vez de continuar hasta que pierdan todos los puntos de golpe. Pero las heridas leves y la fatiga no se tienen en cuenta, con el fin de que el juego sea sencillo y su acción sea rápida.

El director de juego es siempre quien debe determinar si es necesario y aconsejable un modificador en combate debido a la fatiga y a las heridas leves y dicho modificador debería ser normalmente de -5. Por ejemplo, si un caballero tiene que librar tres o más combates sin descansar o debe combatir después de todo un día de marcha forzada, la fatiga y las heridas leves probablemente deban modificar en -5 la habilidad del agotado caballero.

Si un solo combate dura diez o más asaltos, la fatiga debería reducir las habilidades de *ambos* combatientes, posiblemente provocando pifias, tiradas fallidas de ambos combatientes, etc. Normalmente, estos combates prolongados se darán sólo entre caballeros Excepcionales con habilidades de armas muy altas o entre dos caballeros que usen la táctica optativa de Defensa.

Ventaja por altura (hombre a caballo contra hombre a pie, hombre sobre un muro contra hombre trepando por él, etc.): La altura produce un modificador simétrico de combate de -5/+5. Si el enemigo está por encima de ti: tienes un -5, si está por debajo: tienes un +5. Cuando los oponentes están separados por menos de dos metros de altura, se usa este modificador; de no ser así, los combatientes están demasiado alejados el uno del otro como para enzarzarse en combate.

Esto incluye también a las situaciones en las que un personaje está montado y el otro a pie, o cuando un personaje está en una escalera de mano y el otro sobre él en lo alto de un muro o cuando uno ha caído al suelo y el otro está de pie o cuando un personaje asciende por una empinada escalera de caracol mientras combate contra un defensor que hay más arriba. El director de juego puede encontrarse también con otras situaciones apropiadas.

Inmovilización: Los personajes que estén en combate y luchando cuerpo a cuerpo, atados en parte, semisumergidos en arenas movedizas o en cualquier otra situación que les impida moverse adecuadamente sufrirán un modificador simétrico de -10/+10.

Modificador por cargas con lanza de caballería: La carga con la lanza de caballería da un modificador de combate de +5 contra todas las armas a excepción de la lanza larga y de otra carga con lanza de caballería. Recuerda que una lanza de caballería usada sin atacar a la carga utiliza la habilidad de Lanza.

Acciones múltiples: Los personajes que intenten realizar el combate en combinación con otra acción, como un movimiento parcial sufren un modificador simétrico de combate de -5/+5, suponiendo que el director de juego permita este tipo de acciones. La carga con la lanza de caballería es la única excepción.

Sorpresa: Un modificador de combate de +5 al atacante. Ejemplos de enemigos sorprendidos son los atacados por detrás o sin previo aviso. El ataque siempre se realiza con una resolución no enfrentada y aplicando el modificador antedicho. Es deshonroso atacar de esta manera (para más información sobre el Honor, ver el capítulo "Ideales y pasiones").

Estar libre de carga: Los caballeros que no lleven puesta armadura y que porten objetos que no pesen más que un arma y un escudo, obtienen un modificador de combate de +5. Los personajes que no hayan sido entrenados para llevar armadura, como bandidos o pictos, no obtienen este modificador.

Caballos de guerra

En *Pendragón*, los caballos son vehículos esenciales para los jinetes. Ofrecen muchas ventajas en el combate. ¡Un caballero sin caballo es sólo un hombre! Los suplementos que se publiquen en el futuro contendrán reglas adicionales para los caballos de guerra que aumentarán aún más su interés.

Tu establo

La zona de la hoja de personaje titulada "Caballos" tienen espacio para anotar información sobre cinco caballos del establo de tu personaje, incluyendo el caballo del escudero. Al mejor caballo de guerra de tu personaje se le reserva un espacio para la información más importante, incluyendo la armadura, un espacio para una habilidad de ataque usando los cascos o mordiscos y el daño infligido por tales ataques (ver más adelante). Los demás caballos sólo tienen espacio para su tipo y su CON.

El mejor caballo de guerra es, con diferencia, el más importante de tu establo. Este caballo puede no ser más que un caballo de batalla corriente, fácil de sustituir, o puede ser un poderoso destrero, quizás un regalo de un señor agradecido. En cualquiera de los casos, las características son las que figuran en el capítulo "Personajes y criaturas". Los precios son los que figuran en el capítulo de "Riqueza".

La carga con lanza de caballería

Una carga con una lanza de caballería obtiene iniciativa sobre las armas menores. También es el único ataque de *Pendragón* que debe hacerse al mismo tiempo que el atacante se mueve. Como ya se dijo antes, si se hace una carga con lanza de caballería contra cualquier otra arma que no sea una lanza larga u otra carga con lanza de caballería, el caballero que ataque a la carga obtiene un modificador de +5 a su habilidad de Lanza de Caballería.

En una carga con lanza de caballería, se usa la característica de daño del caballo, no la del jinete. El caballo debe moverse por lo menos 10 metros en línea recta para ganar la suficiente velocidad para poder infligir el daño de la carga con la lanza de caballería, aunque el director de juego no debe insistir en que se trace y defina cada metro de movimiento antes de que tenga lugar el combate.

Los Daños normales de los caballos son los siguientes: Caballo de silla= 4d6; Caballo de batalla= 6d6; Destrero= 8d6. Observa que estas características son diferentes que las de la mayoría de las criaturas del juego. Se supone que el peso del caballo apoya el ataque de una lanza pesada con punta de acero. Por ello, el daño debido a coces o mordiscos es menor que estos números.

Contra enemigos desmontados

Un hombre a caballo que combata contra un hombre a pie siempre obtiene un +5 a su habilidad de armas mientras que el hombre de a pie sufre un -5 a no ser que esté armado con una alabarda o una lanza larga. En este último caso, el hombre de a pie no sufre penalización, pero el jinete sigue teniendo un +5.

Movimiento rápido en combate

Un caballo se mueve en combate más deprisa que cualquier hombre. Un caballo muy veloz (Velocidad 10 o más) puede galopar 30 metros en un asalto, normalmente en línea recta. El director de juego debería pedir una tirada de Equitación si se realiza algún giro o maniobra difícil. Un fallo indica que te detienes donde estás, mientras que una pifia quiere decir que el jinete cae de la silla.

Uso de armas de dos manos yendo a caballo

En este juego, no se puede usar ningún arma de dos manos mientras se está a lomos de una montura. Puede intentarse luchar, ya que en los relatos literarios se usa desde la silla de montar, pero los directores de juego deberían aplicar el sentido común a los resultados.

Destreros y caballos mágicos

En general, sólo un abanderado o un noble de rango más elevado puede conseguir la influencia y fondos necesarios para obtener un destrero, la enorme raza nueva de caballos de guerra que ahora llega a Britania. Como hijos de caballeros vasallos, algunos personajes jugadores afortunados recibirán un destrero de su familia como parte de la generación del personaje (ver la Tabla de Beneficios de la suerte). La mayoría de los caballeros jugadores sólo pueden esperar recibir estas bestias de valor incalculable de manos de un señor agradecido en recompensa al valor o lealtad demostrados. Otra posibilidad es que combatan y derroten al poseedor de un destrero, que normalmente será un caballero Famoso o incluso Excepcional.

Los caballos mágicos son incluso menos comunes que los destreros y pueden tener propiedades extraordinarias, incluso alas. O puede que sencillamente sean más veloces y hermosos que las monturas normales. El capítulo "Personajes y criaturas" enumera varios caballos mágicos que sirven de ejemplo. Como de costumbre, el director de juego es responsable de todo aquello que implique la magia.

Caballos entrenados para el ataque

En algún punto de la campaña, el director de juego puede permitir que los caballeros jugadores usen caballos entrenados para combatir. Los destreros y los caballos de batalla suelen ser los únicos animales que pueden recibir ese entrenamiento y, además, se venden pocos caballos entrenados para atacar.

Las reglas para los caballos entrenados para atacar se encuentran en el capítulo "Personajes y criaturas".

La armadura de los caballos

La gualdrapa normal que llevan la mayoría de los caballos de guerra, y que puede llevar el escudo de armas del propietario, vale 1 punto de armadura. La armadura real que llevan los caballos suele recibir el nombre de barda. También existen gualdrapas pesadas que reciben el nombre de caparazón, más fáciles de encontrar que las bardas.

Sólo un destrero puede llevar una armadura más pesada que la gualdrapa básica. Los destreros son, por definición, los únicos caballos lo bastante grandes y fuertes como para llevar sobre sus lomos a un jinete con armadura además de su propia armadura. Los personajes pueden encontrar destreros y equiparlos con caparazones, pero las bardas constituyen un equipo extremadamente poco común en *Pendragón*, principalmente porque los destreros son también poco frecuentes; por ello, la demanda es insignificante. Hace muy poco que se ven destreros en Britania, así que sólo el director de juego puede introducir bardas en el juego. Las bardas de cota de malla deberían ser extremadamente raras, fabricadas sólo en la herrería de un duque o rey y no deberían estar en venta.

Las gualdrapas, caparazones y bardas funcionan exactamente como la armadura para hombres. Incluso las bardas rara vez dan más de 10 puntos de protección. Esto incluye a la cota de malla y a las gualdrapas acolchadas.

Los personajes pueden insistir en equipar con armaduras a sus caballos de batalla o incluso a caballos peores, pero los directores de juego deben reducir severamente la DES y la Velocidad de una montura sobrecargada.

Tabla de armaduras para caballos

tipo	*protección*	*caballo*
Gualdrapa normal	1	cualquiera
Caparazón	5	destrero
Barda ligera	8	destrero
Barda de cota de malla	10	destrero

Otras notas sobre el combate

Armas romas y retención de golpes

Durante un torneo, un caballero puede usar armas romas o "embotadas". Estas armas golpean con fuerza, pero sin el daño que infligiría un borde afilado.

Tira el daño y calcula el posible derribo de la forma habitual. Sin embargo, las armas romas no hacen ningún daño a no ser que se obtenga un éxito crítico. Un éxito crítico con un arma roma causa el daño normal, no el daño doble que infligiría un arma real en un éxito crítico. Este daño se trata de la forma normal en todos los aspectos: puede penetrar la armadura, etc.

Los combatientes pueden contener voluntariamente la potencia de su golpe mediante el uso de un golpe retenido o "marcado". En tales casos, el ataque es exactamente el mismo que con un arma roma, ya explicado. En los torneos, a menudo se prefiere marcar los golpes en lugar de embotar una buena arma. Un éxito crítico causa el daño normal, independientemente de las intenciones del atacante.

Armas rotas o caídas

Las armas que se rompan en el combate no pueden repararse. Deberán obtenerse armas nuevas al coste normal o capturarse a un enemigo. Todas las armas, a excepción de las espadas y espadones, se rompen cuando el combatiente pifia su tirada. Por su parte, las espadas y espadones caen al suelo al producirse una pifia y pueden recuperarse en un asalto de combate, aunque el combatiente vaya a caballo, pues, normalmente, el arma está atada con un cordel a la muñeca o al cinturón del caballero. Finalmente, recuerda que una espada siempre romperá un arma que no sea una espada si ambos obtienen la misma tirada en el combate.

El combate contra criaturas

En general, el combate contra criaturas sigue las reglas normales. Por ejemplo, una criatura que consiga un éxito crítico hace el doble de daño. Sin embargo, las criaturas no sufren roturas de armas debido a pifias o empates, lo cual es una ventaja significativa. Por otra parte, no pueden usar escudos, por lo que no obtienen ningún beneficio por éxitos parciales.

Muchas criaturas de *Pendragón* tienen capacidades especiales en el combate que reflejan sus características extraordinarias y mágicas. Por ejemplo, el león puede realizar dos ataques en un solo asalto y se le da un valor de armadura de 10 para poner en práctica sus cualidades legendarias. Un jabalí combate durante un asalto después de su muerte (puntos de golpe en cero o negativos). Un grifo es tan temible que los oponentes deben hacen una tirada de Valiente antes de enzarzarse en combate con él, con un modificador de -5.

Estas cualidades son especiales para tales criaturas y los personajes jugadores no pueden adquirirlas.

Normalmente, las criaturas no deberían poder usar las tácticas optativas enumeradas en este apartado. Pueden esquivar si es necesario.

Hay más reglas para las criaturas y monstruos en el capítulo "Personajes y criaturas".

Combatir sin armadura

Los caballeros se entrenan para combatir llevando encima una armadura completa y pesada que cubre todas las partes del cuerpo. El entrenamiento, al que dedican toda su vida, les permite combatir a pleno rendimiento a pesar de que el peso de la armadura sea muy fatigoso para un hombre corriente. Lo contrario es cierto también: siempre que un caballero combata sin ningún tipo de armadura de cuero o metal, obtiene un modificador de +5 a su habilidad de armas, lo que refleja su capacidad para maniobrar y atacar mejor y más rápido sin el peso y la molestia de la armadura.

Puede usarse una espada y un escudo, o incluso un arma de dos manos como una alabarda, sin llevar armadura, y se seguirá ganando el modificador de +5.

Los personajes que normalmente no llevan armadura cuando entrenan y guerrean no obtienen el modificador de +5. Por ello, no se modifica la habilidad de los pictos, bandidos, campesinos rebeldes ni de cualquier otro personaje que no sea caballero.

La Velocidad de los personajes que no lleven peso aumenta en +2. Para más información, ver el apartado "El movimiento" de este capítulo.

Por último, los directores de juego podrán dar (si lo desean) un modificador de +5 a la Percepción cuando los personajes no lleven armadura, para reflejar el aumento de sensibilidad adquirido cuando uno se quita el pesado y estrecho casco de caballero. Al igual que antes, los personajes que normalmente no lleven armadura pesada no obtienen ningún modificador.

Lanzas de justa

Las lanzas de justa se rompen con mucha facilidad. Se quiebran siempre que se obtenga un número impar en un d20, así como si se produce una pifia.

El daño se calcula de forma diferente al resto de los combates. En una justa de un caballero contra otro, el perdedor simplemente resulta derribado de su caballo. No se tira daño y no se permite realizar una tirada de DES. El perdedor sufre 1d6 de daño por la caída, pero no sufre más daños. Un éxito crítico con una lanza de justa, sin embargo, hace el daño normal del caballo como si fuese un golpe real con una lanza auténtica. El daño en este caso especial se resuelve normalmente (comprueba un posible derribo, heridas, etc.). Tales accidentes se consideran inevitables en este deporte y, a veces, buenos caballeros han muerto de este modo.

Una pifia indica que el justador cometió algún error terrible, como golpear al caballo de su adversario, caer sin ser golpeado, o que se rompió la cincha de su silla, además de romper su lanza de forma inútil.

Varios oponentes

Más de un oponente pueden atacar a la vez a los personajes. Pueden hacerlo hasta tres hombres a pie o dos a caballo. Los defensores pueden combatir contra tantos atacantes como deseen, repartiendo entre ellos sus respectivas habilidades con su arma. En las tiradas de resolución deben hacerse tiradas independientes para cada una de las habilidades. Los oponentes a los que no se enfrente ningún defensor hacen tiradas no enfrentadas.

Un personaje no puede emprender ataques múltiples, aunque hay criaturas especiales que sí pueden hacerlo.

El escudo

El escudo que se usa normalmente en *Pendragón* es un escudo de caballero de tamaño pequeño o mediano, con la parte inferior en punta. Los escudos mayores y más pesados, como los que usaban los antiguos romanos, no se utilizan en este juego.

El escudo puede usarse en conjunción con cualquier habilidad

de arma de una mano, pero no con armas de dos manos. También puede usarse mientras el personaje se está rearmando, permitiendo que el poseedor se enfrente a un ataque pero sin poder hacer daño al atacante. Da 6 puntos de protección de armadura al perdedor de una resolución enfrentada si su tirada fue un éxito parcial (una tirada exitosa aunque inferior a la de su oponente).

Si un caballero resulta desarmado, pero aún tiene su escudo, puede usar la táctica especial de Defensa, explicada más adelante, pero no infligir daño, a no ser que el director de juego desee permitir ataques con escudo.

Para los ataques con escudo, reduce en dos dados el daño del personaje y divide por dos la mejor de las habilidades del personaje con armas de una mano para determinar el valor de la habilidad. Por ejemplo, un personaje con una característica de Daño de 5d6 y una habilidad de Espada de 21 haría 3d7 con su escudo, usando un valor de habilidad de 11. 1d6 es la cantidad mínima de daño a la que puede reducirse el daño de un personaje al usar un escudo.

Ten en cuenta además que un personaje que ataque con un escudo no puede usar al mismo tiempo las demás armas ni hacer ataques a dos manos. No puede usar opciones tácticas sin la aprobación del director de juego.

Armas de dos manos

Las armas de dos manos son más largas de lo normal. pero sólo la lanza larga y la alabarda son lo suficientemente largas como para compensar la desventaja que los infantes tienen al combatir con jinetes.

Todas las armas de dos manos hacen +1d6 adicional de daño al impactar, a excepción de la lanza larga, que hace el daño normal.

Cuando, a consecuencia de una pifia, el arma cae o se rompe, los usuarios de armas de dos manos no pueden tratar de detener golpes con su escudo, ya que no lo tienen a mano. En vez de eso, pueden esquivar, huir o recibir un ataque no enfrentado mientras se rearman (sin embargo, ver más atrás el apartado "Acciones múltiples").

Ataques no enfrentados a dos manos

Es posible blandir a dos manos cualquier arma de una mano para infligir más daño, aunque dicha arma se use por lo general a una mano con un escudo. Eso sólo se puede hacer cuando el ataque no sea enfrentado; en ese caso, la habilidad de ataque sigue siendo la misma, aunque se hace un daño adicional de 1d6. En primer lugar, debe dejarse caer cualquier escudo u objeto que se tenga en la otra mano.

Los ataque no enfrentados a dos manos pueden hacerse sólo contra enemigos que no sepan que el atacante está ahí (quizás un ataque por sorpresa y por la espalda) o cuando el defensor no pueda protegerse (quizás por estar inconsciente, inmovilizado o dormido). En ambos casos puede aplicarse un modificador, pero éste se deberá a las circunstancias, no a que el arma se use a dos manos.

Tácticas especiales de combate

Las tácticas permiten que los jugadores y el director de juego participen más en las peripecias del combate. Estas tácticas son optativas, no obligatorias. El director de juego es el responsable de permitir las tácticas especiales de combate en situaciones concretas.

Si los jugadores tienen problemas en decidir la táctica que utilizar o si dos caballeros jugadores combaten uno contra el otro, la táctica utilizada debe anotarse previamente.

Los directores de juego pueden querer insistir en que una táctica, una vez elegida, no puede cambiarse; el personaje debe combatir durante tantos asaltos como sea necesario usando la táctica que seleccionase al principio.

Esquivar *no* se considera una táctica especial de combate y siempre se puede intentar. Ver el apartado "El movimiento" de este capítulo.

Defensa

Los caballeros pueden decidir librar un combate defensivo. Esto es especialmente útil cuando un caballero se ve acosado por varios enemigos y necesita dividir su defensa; pero también puede usarse contra un solo enemigo.

Muchos caballeros usan esta táctica para evitar ser heridos, lo que da lugar a los prolongados combates descritos en la literatura artúrica. No se pierde Honor por esta opción, ni se reduce la Gloria ganada por la victoria.

Durante la Fase de Declaración, el jugador declara que su caballero va a defenderse. Gana un +10 a su habilidad con su arma a efectos del combate en ese asalto, puede dividir su habilidad entre varios enemigos y hace las tiradas de la forma normal.

Aunque el personaje sea el ganador en la tirada enfrentada, no se produce un impacto a no ser que el jugador obtenga un éxito crítico, en cuyo caso el daño se calcula como si fuera el daño normal, no el doble de daño.

Los éxitos parciales, fallos, pifias y empates tienen los resultados habituales en la resolución enfrentada. Evidentemente, la táctica es menos útil sin escudo.

Si dos personajes optan por Defenderse, ambos ganan el modificador de +10 y se hace daño sólo si un personaje gana con un éxito crítico. Tales combates pueden durar horas de tiempo del juego.

Si un personaje que usa la táctica de Defensa es atacado por un personaje que usa la táctica Berserker (ver más adelante), ambas tácticas se cancelan mutuamente. Se produce entonces una resolución enfrentada normal sin modificadores debidos a las tácticas.

Ataque berserker

Los combatientes pueden jugarse el todo por el todo y realizar un ataque definitivo y sin defenderse, lo que los norteños conocen como un ataque *berserker*. Sir Turquin es temido por su uso del Ataque Berserker.

El usuario de la táctica debe declarar la intención de hacerlo en la Fase de Declaración del asalto de combate.

En un ataque berserker, el enemigo hace su ataque en primer lugar y sin oposición. Si impacta, hace el daño normal. Si el berserker está consciente y de pie, puede realizar entonces un ataque con un +10 a su habilidad en su arma, sin oposición. La carnicería está garantizada.

En un combate entre dos berserkers, el personaje con la Velocidad más alta ataca en primer lugar. Si las Velocidades son iguales, el que tenga mayor DES va primero. Ambos ataques se realizan sin oposición.

Salir del combate

Para salir de un combate en el que se está enzarzado, un personaje debe intentar una tirada de Evasión, enfrentando su DES modificada a la habilidad de armas del enemigo, como se describió en el capítulo "El movimiento". Sin embargo, esta táctica sólo puede usarse con éxito si la Velocidad del personaje es *mayor* que la del oponente. Si su Velocidad es igual o menor que la del oponente, no puede escapar huyendo y su enemigo le impacta de forma automática (un personaje que sea presa del pánico debido a una pifia en una tirada de Valentía puede intentar huir de todas maneras, como ocurre a menudo en las batallas).

Si están implicados varios oponentes, no se puede usar esta táctica a no ser que el director de juego lo apruebe. Debe hacerse una tirada independiente para cada oponente.

Si ambos oponentes optan por Salir del Combate, ambos huyen sin tiradas.

La Doble Finta

Esta ágil táctica confunde al oponente y permite golpear una zona del cuerpo desprotegida o vulnerable. Sir Lamorak es temido por su uso de la Doble finta. Los pictos también son eficaces con esta táctica.

No puede usarse la Doble Finta con la lanza o lanza de caballería en una carga a caballo, ni con la lanza larga o alabarda contra cargas de caballería. El mayal y el mayal de guerra también son armas inadecuadas para una Doble Finta.

Durante la Fase de Determinación, el jugador declara que su caballero va a intentar una Doble Finta. Antes de realizar la tirada enfrentada habitual, el personaje debe intentar una tirada de DES, con los modificadores apropiados a causa de la armadura, carga que se lleva encima, estabilidad de la posición, etc. El usuario puede estar montado, pero a pesar de ello sufre el modificador a la DES. Ver más atrás el apartado "El movimiento".

Un éxito en la tirada de DES indica que, en caso de que que el usuario inflija daño en la subsiguiente tirada enfrentada, la armadura del oponente se reduce a la mitad. El usuario ha conseguido maniobrar de tal modo que hace blanco sobre la axila, la ingle u otra zona vulnerable. Si el oponente es una criatura, recibe el impacto en su vientre blando o en otra zona menos protegida.

Si la tirada de DES es un éxito crítico, la armadura no reduce el daño en absoluto. La víctima recibe el golpe en la ranura del visor de su yelmo o en otra zona desprotegida.

Un fallo en la tirada de DES indica que la táctica falla y que el personaje no hace daño en ese asalto (el golpe se pierde en el aire). Todas las demás reglas siguen siendo válidas, así que el oponente aún puede perder; pero el usuario no hace daño debido a su táctica fallida.

Una pifia en la tirada de DES indica que el personaje rompió o dejó caer su arma (y cayó demasiado lejos para que pueda recogerla en el siguiente asalto).

Si la víctima de una Doble Finta no tiene armadura, el resultado de un éxito en la tirada de DES es un modificador de +5 a la habilidad con armas durante la subsiguiente resolución enfrentada. Un éxito crítico da un modificador de +10.

La única protección contra una Doble Finta exitosa es un efecto mágico que recubra todo el cuerpo, como la Armadura del Honor (que adquieren los caballeros caballerescos) o los tatuajes pictos mágicos. El director de juego puede determinar otros efectos protectores mágicos que surtan efecto. No se considera que la armadura mágica de una criatura como un león o un grifo recubra todo su cuerpo.

Si dos personajes intentan Dobles Fintas, ambos tiran DES y ambos pueden recibir los beneficios de la táctica en la subsiguiente tirada enfrentada.

Las habilidades

El progreso de los personajes en *Pendragón* se mide, en parte, por el aumento de las habilidades de tu personaje. Las habilidades expresan las actividades sociales y físicas populares en el mito artúrico. No se espera de ningún caballero que domine la totalidad (ni siquiera la mayoría) de las habilidades posibles.

Cómo se mejoran las habilidades

La hoja de personaje enumera, entre paréntesis y a la derecha del nombre de la habilidad, los valores iniciales para cada habilidad común y para las habilidades normales de combate de la cultura céltica. No figuran las habilidades con armas no habituales, tal como la Gran Hacha; tales habilidades empiezan con un valor de 0. Los valores iniciales pueden aumentarse durante la Fase de Invierno del juego.

Los espacios en blanco de la hoja de personaje te permiten anotar habilidades comunes de tu propia invención o habilidades especiales de suplementos de *Pendragón*, como *Caballeros aventureros*. Los espacios en blanco que figuran bajo las habilidades de combate te permiten anotar las habilidades con las armas no habituales que prefieras.

En *Pendragón*, pueden aumentarse las habilidades de muchas maneras. En el juego, un personaje puede elevar el valor de una habilidad entrenándose con un profesor, con una práctica diligente en solitario, mediante la experiencia sobre el terreno, por medio de un aumento importante en la reputación y confianza en uno mismo o gracias a la magia.

Todos estos aumentos tienen lugar durante la Fase de Invierno (ver más adelante el apartado "La Fase de Invierno"). La experiencia se controla durante el paso "Tiradas de experiencia" de dicha fase. El entrenamiento de habilidades se realiza en el paso "Entrenamiento y práctica". Los efectos de la reputación heroica y la confianza en uno mismo se simulan usando el sistema de la Gloria, lo cual engloba dos pasos durante la Fase de Invierno: "Calcular la Gloria" y "Sumar puntos de bonificación".

El director de juego debe controlar cualquier aumento mágico de habilidades que pueda tener lugar durante sus escenarios (en cualquier aumento mágico de habilidades debería haber una acción previa esencial, un riesgo de inesperados efectos secundarios o una penalización correspondiente).

Ten en cuenta que Gloria no es lo mismo que experiencia. Los personajes pueden ser muy experimentados y tener valores altos de sus habilidades, teniendo sólo una Gloria modesta. Por supuesto, dichos personajes normalmente serán bandidos, escuderos o sargentos, no caballeros.

Parte de la diversión del juego consiste en ver cómo tu personaje aumenta en habilidad. La mayoría de los jugadores se concentran en media docena de habilidades o menos; estas habilidades serán las que aumentarán mediante todos los métodos enumerados anteriormente, a lo largo de varias décadas de tiempo de juego. Usando el entrenamiento y la práctica, estas habilidades aumentan gradualmente hasta un valor de 20. Después, se usan las marcas de experiencia y la Gloria para elevar cada habilidad hasta los dominios de la maestría heroica.

Categorías y tipos especiales de habilidades

En *Pendragón*, las habilidades se dividen en dos amplias categorías: habilidades *comunes*, que engloban una amplia gama de diferentes habilidades útiles en diversas circunstancias y habilidades *de combate*, las habilidades militares cruciales que constituyen el campo de experiencia tradicional para los caballeros. Las dos categorías aparecen en dos zonas distintas de la hoja de personaje y se describen en partes distintas de este apartado.

La habilidades incluyen también varios tipos especiales. Muchas habilidades se definen en *Pendragón*, pero algunas son fuera de lo normal en un aspecto u otro. Estos tipos se indican en las

descripciones individuales de cada habilidad que siguen estas reglas generales, y se definen a continuación:

Habilidades optativas: Las habilidades optativas son cualesquiera habilidades no esenciales para ser un caballero. Algunos caballeros desearán llevar personajes con habilidades que se mencionen raramente en los romances artúricos tradicionales, como Manejo de Botes. Para estos jugadores, se dan habilidades optativas.

Se han incluido espacios en blanco en la hoja de personaje, lo que permite que se anoten a mano más habilidades optativas. El director de juego es el responsable de decidir qué habilidades optativas se usarán en su aventura o campaña (si es que se van a usar). También debe dar a los jugadores una definición escrita de cualquier habilidad nueva.

Las **habilidades no caballerescas** son aquéllas que se usan a menudo en el juego, pero no por parte de caballeros. El ejemplo más extremo es el de Industria, la fabricación de objetos valiosos, que es normal para mujeres o comerciantes, pero que le costará el título a un caballero si participa en ella.

Habilidades de conocimiento: Algunas habilidades se mencionan en las descripciones como habilidades de Conocimiento. En ellas se incluye el conocimiento que normalmente se relaciona con las clases sociales, como la Cortesía (costumbres nobles), Cultura Popular (costumbres de los campesinos), Religión (costumbre de sacerdotes o druidas), o con las prácticas especializadas, como las habilidades de Romance o Torneo. Estos son campos de información que necesitan un conocimiento especial para poderse ejercer adecuadamente. La habilidad engloba el qué, cómo, cuándo, dónde y por qué de estas actividades. Un éxito en una habilidad de Conocimiento no siempre indica una *acción* del caballero, sino que supo o reconoció algo importante o útil.

A veces, un jugador sabrá algo relacionado con una de las habilidades de Conocimiento, pero será incapaz de tener éxito en una tirada de dado. En tales casos, el director de juego debería aceptar el hecho de que el jugador, y por lo tanto el personaje, conoce el hecho en cuestión: recuerda que en este juego no hay una característica de inteligencia. El director de juego puede premiar

Merlín el mago

el conocimiento concediendo una marca de experiencia al personaje.

Habilidades necesarias para ser caballero: Ciertas habilidades aparecen marcadas, aquí y en la hoja de personaje, con una cruz (†). Son las habilidades que se consideran esenciales para los deberes de la caballería, principalmente habilidades de combate.

Una nota sobre personajes no comunes: si el director de juego permite en su campaña personajes jugadores que no sean caballeros, y tu personaje es un escudero o sargento que espera llegar a caballero, será útil paracticar y entrenarse en estas habilidades. Se necesita un valor mínimo de 10 en cada habilidad marcada con una cruz, más un 10 en dos habilidades comunes (no relacionadas con el combate) que tú elijas, como Percepción. Antes de admitir que un sargento o escudero notable sea armado caballero, un caballero experimentado le someterá a pruebas para asegurarse de que se cumplen ciertos niveles mínimos en las habilidades. También se pondrán a prueba ciertos rasgos y pasiones, como la Lealtad; para más información, ver el capítulo "Ideales y pasiones".

Aspectos del uso de las habilidades

Exito o fracaso

El éxito o el fracaso en el uso de habilidades se resuelve utilizando tiradas de resolución normales. La mayoría de las habilidades pueden usarse en resolución no enfrentada. A veces se usan enfrentadas una contra otra, en competiciones o desafíos. Pueden aplicarse modificadores a cualquiera de estas resoluciones.

Los resultados de un éxito crítico o de una pifia con una habilidad común aparecen, cuando son significativos, en las descripciones de cada una de las habilidades, más adelante. En los demás casos, el director de juego describe los resultados, de acuerdo con la situación. El apartado "Habilidades de combate" da los resultados de los críticos y de las pifias para las habilidades de combate.

Gloria por las habilidades

En la mayoría de las descripciones de las habilidades, se mencionan brevemente las situaciones en las que se puede conseguir Gloria a causa de un éxito en el uso de una habilidad. Sin duda, al director de juego y a los jugadores se les ocurrirán otras situaciones merecedoras de Gloria.

Un éxito con cualquier habilidad puede hacer que el personaje gane una Gloria normal, normalmente 10 puntos, a elección del director de juego. El requisito habitual es que el éxito haya contribuido a los objetivos de los personajes jugadores en la aventura. Un éxito crítico vale el doble de la cantidad normal: 20 puntos de Gloria. Los éxitos en la corte de un rey duplican las cantidades básicas concedidas. Un uso heroico de una habilidad, por ejemplo, que salve la vida de un personaje, puede dar 100 puntos de Gloria; esto debería producirse raramente.

Las habilidades de combate son un caso especial y pueden permitir ganar mucha Gloria en las circunstancias adecuadas. Sin embargo, la Gloria concedida por el éxito en el combate se basa en la victoria, no en las tiradas de habilidad concretas. Después de todo, matar a un gigante debería dar Gloria aunque el personaje haya usado la astucia en lugar de cualquier habilidad en particular. El director de juego ajustará la cantidad concedida de acuerdo con las circunstancias según crea conveniente.

Ten en cuenta que los combates "por amor" y las victorias conseguidas usando armas arrojadizas sólo dan el 10% de la Gloria normal.

Las habilidades y el Honor

La pasión de Honor refleja el código de conducta y la reputación de tu personaje como caballero. Los fallos o pifias en tiradas de habilidad no afectan al valor del Honor de tu personaje: no se puede perder Honor sólo por una mala tirada de dado. La penalización por una pifia en una tirada de habilidad es la embarazosa situación social que se experimentará, que el director de juego deberá controlar para que no sobrepase unos límites aconsejables. El Honor sólo se pierde debido a acciones de los personajes.

Pueden darse ciertas situaciones en las que los directores de juego crean justificado restar Honor porque se usó una habilidad de forma poco juiciosa. Por ejemplo, provocar daño a otro personaje debido a un fallo o una pifia en una habilidad podría hacer que el personaje perdiese un punto de Honor si pese a existir otro personaje con un valor de habilidad más elevado pero, de todos modos, el personaje que falló su tirada hubiese insistido en hacerse cargo de la acción. El director de juego es siempre el juez final en estas situaciones difíciles. Para más información sobre el honor, véase el capítulo "Ideales y pasiones".

Habilidades comunes

Administración

Normalmente, esta capacidad de planificar, administrar y supervisar el mantenimiento de una granja o posesión similar no es necesaria para los caballeros. Es una habilidad importante en las mujeres. Se usa para mantener e incrementar los ingresos generados por la tierra. En las posesiones de un caballero, el administrador suele conocer la habilidad de Administración.

No hay Gloria por ser un granjero, aunque sí se puede obtener la Gloria por el uso de la Administración si un éxito contribuye a una victoria en una batalla o salva a un caballero o a un noble superior de la pobreza o la humillación.

Bailar

Esta habilidad mide la capacidad del personaje de moverse con garbo al compás de la música y su conocimiento de los numerosos estilos de baile formal que se practican en la corte. Este elegante estilo de baile depende principalmente de la experiencia y del conocimiento de las formas, más que de la agilidad.

Con la aprobación del director de juego, los personajes de gran Gloria pueden recibir un modificador positivo a su habilidad de Bailar, con un modificador máximo igual a la Gloria/1000.

Un éxito crítico indica una excepcional gracilidad y brío, mientras que un éxito indica precisión en las formas del baile realizado. Un fallo indica un error, mientras que una pifia indica que el personaje fue en la dirección equivocada, probablemente chocando con otros bailarines. El director de juego puede incluso decretar que el personaje que pifió tropezó y cayó. Una pifia en Bailar es una experiencia humillante.

Puede ganarse Gloria por la habilidad de Bailar si el bailarín es el centro de atención.

Cantar

La música producida por voces humanas agrada a todos los oyentes, ya se cante en la iglesia, en la corte o a una amante en un claro de un bosque en un cálido día de verano. Los bardos y juglares profesionales van de una corte a otra con un repertorio de baladas y trovas. Los nobles crean poemas de amor y romances y hallan honor en su título de trovadores. Los trovadores más pobres tocan sus propias canciones, mientras que los más ricos contratan a cantantes, llamados *jongleurs*, para que éstos las interpreten. Las mujeres cantan para entretener a los miembros del hogar en las solitarias noches de invierno y para contentar a sus amantes.

Imagino que en algunos días soleados de primavera, la corte

de Arturo es muy similar al musical *Camelot*, o como un sueño muy agradable.

Un éxito crítico en Cantar indica una actuación potente y emocionante, mientras que un éxito simple indica una experiencia agradable. Un fallo indica que el personaje canta la letra de la canción de forma balbuciente o incorrecta, o algo peor, mientras que una pifia indica algo que provoca una situación social violenta.

Un éxito en Cantar siempre da Gloria, normalmente la cantidad normal (10 puntos). Puede ganarse más Gloria si se consiguió con ello algún objetivo en la aventura (se consiguió calmar a un salvaje guardián). Una buena canción en la corte de un señor da Gloria adicional.

Cazar

La habilidad de Cazar engloba toda la gama de acciones realizadas durante el noble deporte de la caza, a excepción de las habilidades de armas. La Caza incluye saber lo que significan los diferentes toques de la trompa, saber si un animal es una "bestia de caza, un animal venerable o una sabandija". Incluye el cuidado de los perros de caza, la comprensión de sus métodos de caza y de lo que significan sus ladridos; rastrear las huellas e identificar las bestias a partir de dichas huellas; conocer la mejor manera de matar rápidamente a cada animal y la capacidad de, acto seguido, despedazarlo adecuadamente de tal modo que todos, desde los perros y los muchachos que los cuidan hasta el organizador, obtengan la parte adecuada.

Las habilidades de Cazar se usan también para poner a prueba el conocimiento general de bosques y tierras salvajes. Se usa la habilidad de Cazar cuando se trata de encontrar el camino a través de bosques, yermos o territorios desconocidos. Puede sumarse un modificador si se está siguiendo una senda ya establecida.

El éxito al cazar suele valer una Gloria moderada, que depende de los animales cazados. Para más información sobre la Gloria por diversas piezas de caza, ver el capítulo "Personajes y criaturas". Puede ganarse Gloria directamente usando la habilidad de Cazar si gracias a ello se alcanzan los objetivos de la aventura o se salvan vidas.

Cetrería

Pueden adiestrarse halcones para que cacen aves y otras presas pequeñas. Dicho deporte es la diversión de los nobles, que a veces gastan considerables sumas de dinero para mantener una halconera de primera clase.

Se usa la habilidad de Cetrería siempre que los caballeros y damas lleven a las aves al campo para cazar. La habilidad indica lo bien que el personaje conoce el deporte, cuándo hay que soltar al ave, cómo llamarla para que regrese y cómo manejarla.

Un éxito crítico indica que el ave capturó su presa de forma elegante y volvió con ella a los pies del cetrero. Un éxito tan sólo indica que el ave cazó a su presa. Un fallo indica que el ave no consiguió cazar a su presa. Una pifia indica que el halcón se marchó volando.

Los cetreros pueden entrenar a sus aves; un ave bien entrenada puede llegar a mejorar la habilidad de Cetrería de un caballero.

La tradición insiste en que ciertas aves sean utilizadas sólo por ciertos grados de nobleza.

águila: emperadores
gerifalte: reyes, príncipes
halcón peregrino: condes
esmerejón: damas
azor: caballeros
gavilán: religiosos

Observa que la ilustración de la portada de este libro muestra al Rey Arturo con su gerifalte favorito.

Se gana Gloria por cada éxito en la cetrería con un gavilán o un ave mejor. La mayoría de los éxitos dan una Gloria normal (10 puntos), pero un espectacular éxito crítico ante el Rey Arturo y la corte reunida podría dar hasta 100 puntos.

Componer

Esta habilidad da al poseedor la oportunidad de crear obras musicales originales adecuadas para su interpretación mediante la voz o mediante uno o más instrumentos medievales. La calidad de la pieza compuesta es igual al número obtenido en la tirada exitosa. Un éxito crítico indica que la pieza creada tiene belleza, calidad de rima y emoción, originalidad y plenitud de ritmo interior. Una composición de esta calidad podría hacer que los oyentes no pudiesen contener las lágrimas o más aún.

Una pifia indica una composición vergonzosamente mala.

La capacidad del compositor para ejecutar su obra está limitada por sus habilidades de Tocar (Instrumento) y Cantar.

El director de juego puede conceder Gloria a un buen compositor, sobre todo si la canción está dedicada a una dama.

Coquetear (optativa)

En lo referente a *Pendragón*, la habilidad de Coquetear es una habilidad cortés que puede usarse para expresar sensualidad y sexualidad. Incluye el uso de palabras concretas, tonos de voz, expresiones, movimientos, gestos y actitudes. El propósito primordial es atraer la atención de un miembro del sexo opuesto.

Un éxito indica simplemente que se transmitió un mensaje de sensualidad, del que el receptor puede no hacer caso o, por el contrario, al que puede responder. Cuanto más alto sea el número obtenido en la tirada, más potente será el mensaje transmitido. Sin embargo, un éxito crítico indica que el oyente quedó conmovido de algún modo y fue incapaz de ocultar sus sentimientos, lo quisiera o no. Un fallo indica que durante la conversación no se transmitió el mensaje. Una pifia indica que quien hablaba cometió algún error verbal terrible, y provocó que su oyente se sintiera avergonzado, quizá hasta ofendido.

Aunque la seducción requiere indiscutiblemente un coqueteo durante sus etapas iniciales, coqueteo no quiere decir seducción. No es infrecuente coquetear por diversión, aunque esta práctica puede ser malinterpretada y provocar pasiones entre los incultos e ignorantes.

Es más emocionante coquetear con un personaje bello o apuesto que con uno feo. El director de juego puede desear imponer un modificador a la habilidad de Coquetear de cualquier personaje con un ASP muy alto o bajo.

Con la aprobación del director de juego, los personajes de gran Gloria pueden recibir un modificador positivo a su habilidad de Coquetear, con un modificador máximo igual a la Gloria/1000.

Un éxito con la habilidad de Coquetear da Gloria sólo si el objetivo del sexo opuesto se encapricha del personaje.

Observa que la habilidad de Coquetear se ha separado adrede de la actividad del Romance, que es mucho menos vulgar.

Cortesía

La Cortesía es una habilidad de conocimiento que define el conocimiento de los modales de la corte que tiene un caballero. Casi podría llamarse Cultura de la Corte. Se incluyen los modales cortesanos de todos los tipos, desde la etiqueta a la primacía de unos personajes sobre otros, pasando por los modales estando a la mesa. Entre las normas relativas al buen hablar se incluyen los modos de hablar, el protocolo, el vocabulario, el estilo y los tratamientos. También se incluyen todos los tipos de decoro y buenas maneras adecuadas en la corte de un señor, entre

superiores, entre mujeres y entre personas hacia las que se tiene antipatía o desaprobación. El valor mínimo de Cortesía de 3 indica que el personaje comprende la primacía y conoce las formas básicas del tratamiento en la corte.

La cortesía no incluye el arte del baile formal, la heráldica o las formas del torneo. Estos campos de experiencia son tan complicados que se tratan como habilidades independientes.

Con la aprobación del director de juego, los personajes de gran Gloria pueden recibir un modificador positivo a su Cortesía, con un modificador máximo igual a la Gloria/1000.

Un éxito con la Cortesía indica que el caballero actuó del modo formal adecuado respecto a los distintos rangos de los miembros de la corte que estén en su presencia. El uso de la Cortesía es inadecuado entre plebeyos.

Un éxito crítico indica gran elegancia y estilo en la actuación, mientras que un éxito simplemente asegura que se da una buena impresión. Un fallo indica un comportamiento incorrecto, mientras que una pifia indica que se realizó una acción estúpida o incluso ofensiva, con la consecuente humillación. Los nobles arrogantes o crueles pueden considerarse insultados y enojarse con los personajes que pifien sus tiradas de Cortesía en la corte, con consecuencias dramáticas.

Se puede ganar Gloria gracias a cualquier uso significativo de la Cortesía en una corte o situación formal, en particular con un éxito crítico.

Cultura Mágica

La Cultura Mágica es una habilidad de conocimiento que mide cuánto sabe un caballero acerca de los misteriosos hechos de las hadas y el Mundo Invisible. Se usa para identificar un tipo de hada que se haya visto, para reconocer como tal un encuentro con un hada, o para facilitar la comunicación con ellas.

La opinión moderna condena la cultura de lo sobrenatural, pero toda persona de la Britania del Rey Arturo sabe que esta antigua sabiduría es cierta, pues saben que todo acontecimiento misterioso se debe a algún tipo de elfo o hada, y probablemente cualquier cosa que no sea reconocible de inmediato sea también obra suya.

Todos los personajes de *Pendragón* son supersticiosos hasta cierto punto, lo cual se expresa en el valor inicial de 2 de esta habilidad. Este mínimo indica que todos los personajes conocen las leyendas comunes. Por ejemplo, todos saben que un hada sola probablemente tiene intenciones dañinas, mientras que un grupo de hadas puede no tenerlas.

Aunque los jugadores deben interpretar a sus personajes como las personas supersticiosas que son, el director de juego decide hasta qué punto será real la magia de Britania dentro de su campaña. Esto lo irán descubriendo los jugadores a lo largo del juego. A algunos directores de juego les gusta tener la magia como hilo conductor a lo largo de todo el juego, mientras que otros prefieren que la magia sólo aparezca en las circunstancias más especiales y terroríficas.

Un éxito con la habilidad de Cultura Mágica revela información mágica, que el director de juego debe presentar de un modo entretenido. Sin embargo, esta información puede ser pura superstición o incorrecta en su detalle. Un fallo o una pifia dan información errónea. Un éxito crítico siempre revela algún hecho importante, que el director de juego comunica en secreto al jugador de ese personaje (por ejemplo: "Sir Ambrut se da cuenta de que las tres hijas son en realidad las hijas locas del rey").

Los personajes pueden ganar Gloria por un éxito con su Cultura Mágica si ello revela información crucial para una aventura. Sin embargo, normalmente se gana poca Gloria por el conocimiento del reino feérico; la Gloria se gana por *relacionarse* con ese mundo, no por hablar.

Cultura Popular (optativa, no caballeresca)

La Cultura Popular es una habilidad de conocimiento del modo de vida campesino. Proviene de la familiaridad con la tierra que se ha adquirido a lo largo de miles de años de experiencia. La Cultura Popular incluye información sobre muchos temas, desde cosas corrientes como el conocimiento de los cerdos o los lugares conocidos de la comarca, hasta las curas caseras que las ancianas hacen con hierbas. La Cultura Popular incluye miles de pequeños hechos útiles para la vida cotidiana, como cuándo sembrar, cómo saber si el invierno será duro y cómo engañar al recaudador de impuestos, así como cierta cantidad de tonterías: cómo librarse de las verrugas, amuletos para matar ratas y canciones para hacer que las plantas crezcan.

La Cultura Popular se usa en el juego cuando un caballero observa a los campesinos trabajando para determinar lo que están haciendo o cuando está tratando de valorar cómo se sienten.

Puede usarse la Cultura Popular para obtener un beneficio en la comunicación con los campesinos. Un éxito en una tirada de Cultura Popular indica que el caballero comunicó su cordialidad y su conocimiento de la tradición popular, quizá logrando que el campesino sea más simpático y tenga menos miedo. Un fallo revela que el caballero es un típico opresor de clase alta. Una pifia indica una importante metedura de pata que ofenderá, y posiblemente enfurecerá, al campesino.

Normalmente, no se gana Gloria con la Cultura Popular. ¿Qué Gloria hay en tratar con plebeyos y con asuntos de campesinos?

Heráldica

Se conoce a un caballero por su escudo de armas. Cuando los caballeros se ponen sus armaduras, parecen todos iguales, salvo por el escudo de armas exhibido en su escudo y bandera. Las sobrevestas de los caballeros también llevan esta identificación.

Los miembros de las familias suelen portar blasones similares, como el águila bicéfala de los escudos de armas del clan de Orkney. A menudo, los hijos diseñan sus escudos de armas de tal modo que se parezcan a los de sus padres. Por pura coincidencia, algunos escudos de armas son parecidos el uno al otro, dificultando una identificación perfecta. Entre los grupos grandes con escudos de armas parecidos podemos citar al ya mencionado clan de Orkney, al clan de de Ganis, a los caballeros córnicos y a las familias reales de cualquier reino. Otros grupos menos uniformes son los grupos de escudos que tienen caballos, que tienen barcos o que tienen la parte superior roja.

Un éxito en el uso de esta habilidad indica que tu personaje conoce a los miembros del grupo o familia que porta ese escudo de armas, o a aquéllos que tienen más probabilidad de ser los poseedores de esas armas. Un éxito crítico indica que se reconoce a la persona precisa, además de al grupo general. Un fallo indica que el personaje no tiene ni idea de quién es esa persona y una pifia quiere decir que no lo reconocería ni aun si fuese algo tan evidente como el Rey Arturo o Lanzarote o, también, que está seguro de haber identificado el escudo de armas, pero que lo haya hecho erróneamente.

El director de juego puede pedir una tirada de Heráldica para ver si los personajes identifican adecuadamente el escudo de armas de alguien a quien ya conocen. Un éxito significa que el director de juego dirá quién es esa persona (o por lo menos de quién el el escudo que lleva esa persona).

La Gloria de un caballero modifica la habilidad de Heráldica de los demás personajes. Se suma un punto al valor de la habilidad del observador por cada 1000 puntos de Gloria que tenga un caballero observado. Así, si un caballero trata de reconocer las armas de Sir Ambrut, con 1605 puntos de Gloria en su segundo año, el valor de la habilidad se elevará en 2 para esa tirada en concreto; al tratar de identificar a Sir Dodinas le Savage, con 4800 puntos de Gloria, se suman 5 puntos a la habilidad de Heráldica del observador; nadie puede no reconocer las armas del Rey Arturo.

Un éxito con la Heráldica da Gloria (normalmente 10 puntos) si gracias a ello se obtiene información vital.

Industria (optativa, no caballeresca)

Los caballeros nunca ejercen la Industria y están en peligro de perder su alto rango si lo hacen. La Industria es trabajo propio de las mujeres, que pueden crear algo con sus manos. Esto se expresa normalmente en las artes del hilado, tejido y costura. Estas son tareas para mujeres nobles, que crean prendas elegantes tanto para hombres como para mujeres; grandes tapices para colgarlos en las paredes; vistosas vestiduras religiosas o, incluso, simples mantelerías.

También puede aplicarse la Industria a los religiosos que confeccionan bonitos libros y a las brujas o druidas que crean fetiches y amuletos. Es una habilidad muy frecuente en los campesinos. Sin embargo, ten en cuenta que ésta no es una habilidad caballeresca y ningún caballero la usa.

La calidad del trabajo producido por la Industria se basa en el número obtenido en la tirada exitosa. Un éxito crítico crea una obra de gran artesanía o incluso arte.

Los personajes que no sean caballeros pueden ganar Gloria por el uso de esta habilidad, si fabrican un objeto particularmente hermoso, que es presentado en público. Normalmente, sólo debería ser una cantidad normal de Gloria (10 puntos).

Intrigar

Intrigar es la habilidad de saber lo que sucede dentro de la corte. Todos tienen acceso a los cotilleos, pero un trabajo duro y unas conversaciones inteligentes ayudan a sonsacar los hechos reales. Se necesita esta habilidad para saber a quién preguntar, cuándo y qué decir para averiguar la mitad de un secreto y cómo cribar la verdad de entre las mentiras. Los contactos personales cultivados a lo largo de relaciones largas y, a menudo, secretas son otra clave y pueden dar modificadores a la habilidad. De este modo, el joven Sir Mordred, con su notable habilidad de Intrigar, ya tiene contactos entre la mayoría de las familias nobles de Britania.

No se usa la habilidad de Intrigar para envenenar a la gente en secreto, para instigar a la rebelión ni para asesinar a los rivales. Los jugadores deben representar dichas prácticas siniestras, no dejarlas al azar de una tirada de dado.

Pueden aplicarse muchos modificadores a una tirada de Intrigar. Por ejemplo, si los personajes tratan de averiguar secretos en un castillo cuyo personal en pleno ha recibido órdenes relativas a un plan y que está de acuerdo con las intenciones de dicho plan, recibirán un modificador negativo. Si los personajes intiman con uno de los residentes del castillo, quizá porque tanto él como los personajes proceden de la misma comarca, tendrán un modificador positivo. Un castillo o corte normales, en los que no ocurre nada raro, no da ningún modificador.

Un éxito con la habilidad de Intrigar indica que averiguas algo cierto y probablemente útil. Un éxito crítico indica que averiguas un hecho especial e importante que sólo conocéis tú y los participantes directos (quizás algo oído por casualidad en un momento crítico o visto por accidente o descubierto en una nota perdida). Un fallo indica que no se descubre nada nuevo y una pifia quiere decir que tu contacto de confianza te miente, o piensas que miente. El director de juego puede explotar esta incertidumbre a su antojo.

Un éxito con la habilidad de Intrigar da Gloria si se averiguan hechos críticos para el éxito de los personajes.

Juegos

La habilidad de Juegos permite al poseedor participar en ciertos tipos de juegos medievales de forma eficaz y con aplomo, ya sea en competición o por diversión. Esta habilidad no incluye la aptitud en deportes físicos como la lucha libre y las justas, ni tiene nada que ver con ellos.

Se incluyen todos los tipos de juegos comunes, incluyendo las formas más sencillas de jugar por dinero. Los juegos más populares son: la *Tabula* romana (el backgammon), el *Hnaeftafl* sajón (espadas y escudos), el *Guyddbwyll* céltico (la sabiduría de madera) y el juego continental de *Les Dames* (damas).

Dos personajes que se enfrenten en una partida hacen tiradas enfrentadas de Juegos y la tirada exitosa más alta gana. Si hay de por medio una apuesta monetaria, el director de juego puede usar la diferencia entre los dos números obtenidos para determinar la cantidad de dinero ganado (esto es, una diferencia de 3 podría indicar que se ganaron 3 denarios).

Puede ganarse Gloria por un éxito con la habilidad de Juegos únicamente si la situación es anormalmente caballerosa; las partidas normales nunca dan Gloria.

Leer (símbolos) (optativa)

Existen varias formas esotéricas de escritura en Britania, que sólo conocen los iniciados en las tradiciones antiguas. Normalmente no se usan para mensajes ni libros, sino que documentan poderes mágicos y sirven de foco para conjuros. Incluso el latín ritual, que es el equivalente más próximo de la escritura moderna, se encuentra raramente en forma escrita. Los personajes pueden encontrar símbolos escritos en varas, en menhires de piedra o inscritos en misteriosas entradas de cuevas.

La habilidad de Leer (símbolos) es una habilidad de conocimiento.

Un éxito en una tirada de Leer (símbolos) indica que el personaje leyó y comprendió los símbolos. Un éxito crítico quiere decir que sólo se necesitó un corto espacio de tiempo para leer el documento. Un fallo indica que los símbolos son incomprensibles para el personaje, mientras que una pifia quiere decir que se produce una malinterpretación. Algunos pasajes pueden tener modificadores negativos para su lectura, dependiendo de la antigüedad, complejidad y tema del manuscrito. También son posibles las claves y palabras secretas, haciendo que la tarea de lectura sea difícil o imposible para los no iniciados.

El director de juego tendrá que determinar cuánto tiempo se necesita para leer un documento, de acuerdo con su longitud y otros factores.

Dada la creencia de la sociedad en el poder de los símbolos para los conjuros y rituales, la interpretación que haga el director de juego de la magia podría incluir como componente la habilidad de Leer (símbolos).

Puede adquirirse Gloria por usar la habilidad de Leer (símbolos) si con ello se reveló información importante para una aventura o secretos ocultos.

Se conocen y leen cuatro tipos de símbolos:

El ogham proviene de los antiguos celtas e irlandeses. Se parece a manojos de líneas, paralelas dentro de un grupo pero no paralelas entre sí, arañadas a lo largo de una línea recta. Se suele grabar sobre varas. A veces los símbolos son sonidos fonéticos, agrupados como palabras; a veces no. El ogham recibe el nombre de Idioma de los Arboles; fue descubierto por el dios Ogmios, que lo transmitió a sus seguidores.

Las runas provienen de los sajones. Son una serie de símbolos sencillos y angulosos, cada uno de los cuales posee un tipo concreto de poder. Cada uno es asimismo un sonido fonético. Se graban en rocas o varas en disposiciones destinadas a bendecir y dar poder a conjuros mágicos o para realizar adivinaciones. Las primeras runas fueron descubiertas por Wotan, que sacrificó su propia vida para obtener la sabiduría para él y para sus seguidores.

Los glifos son signos pictos, frecuentemente grabados en piedras que sirven para delimitar fronteras y como altares en honor de los espíritus locales. Fue la Madre Tierra quien colocó allí los

primeros glifos para ayudar a su gente y los pictos aún pueden realizar magia en esos lugares.

El latín: Este idioma procede originariamente de Roma. Pocas personas están versadas en las habilidad de Leer (latín), con excepción de los religiosos, los mercaderes de las ciudades y los estudiosos de los clásicos.

Manejo de Botes (optativa)

Esta habilidad sirve para manejar cualquier embarcación pequeña, ya sea un bote de remos, un esquife, una canoa o un barco de remos sajón. Un éxito en la tirada indica que la embarcación hizo lo que debía hacer. En aguas tranquilas, no se aplican modificadores al Manejo de Botes pero, durante tormentas o riadas, pueden aplicarse diversos modificadores.

Un personaje puede ganar Gloria por tener éxito con la habilidad de Manejo de Botes si con ello se salvaron vidas.

Nadar (optativa)

La habilidad de Nadar se usa para conseguir moverse en el agua. Normalmente, la tirada no se modifica, pero en tormentas o riadas puede haber modificadores negativos. La habilidad de Nadar se reduce en un punto por cada punto de armadura que se lleve, así que un personaje con un valor de 10 en su habilidad de Nadar y que llevase una armadura de cuero de 4 puntos tendría una habilidad modificada de 6.

Un éxito en una tirada de Nadar indica que el personaje se mantuvo por encima del agua y se movió en la dirección deseada. Un éxito crítico indica que lo hizo al doble de la velocidad normal. Un fallo o pifia indican que no lo consiguió y debe hacer una tirada de CON. Si también falla esta tirada el personaje empieza a ahogarse, sufriendo 1d6 de daño en cada asalto de combate después de fallar la tirada de CON.

Puede usarse también una tirada de Nadar para quitarse la armadura mientras se está sumergido, si el jugador lo declara al comienzo del asalto. Una tirada exitosa permite quitarse 2 puntos de armadura. Pero durante este tiempo, el personaje sufre el daño de ahogamiento sin que sea posible una tirada de CON.

Se gana Gloria sólo si se salva a alguien con una tirada de Nadar.

Oratoria

El arte de hablar con fluidez, con gracia poética y expresión carismática es útil en cualquier situación que necesite que un personaje hable, sobre todo en público.

Con la aprobación del director de juego, los personajes de gran Gloria pueden recibir un modificador positivo a su Oratoria, con un modificador máximo igual a la Gloria/1000.

Un éxito con la Oratoria indica que el discurso fue florido y bien expresado. Un éxito crítico indica que los oyentes quedaron realmente conmovidos por el discurso. Un fallo indica que el discurso fue aburrido. Una pifia indica que el orador quedó en ridículo.

Se gana una Gloria normal (10 puntos) por un buen discurso en una situación normal, mientras que un discurso que influyese en una multitud en un momento clave o que impresionase a un rey enfadado podría dar más Gloria.

Percepción

Esta habilidad mide la capacidad de observación del caballero sobre toda la actividad a su alrededor y de usar los cinco sentidos y el misterioso "sexto sentido" para percatarse de que está a punto de ocurrir algo peligroso o extraño. Usala cuando un caballero esté escuchando y tratando de oír un sonido, tratando de divisar a un picto oculto o cualquier cosa similar.

Un éxito crítico en Percepción podría revelar información adicional, mientras que una pifia en Percepción debería revelar información incorrecta.

Un éxito en el uso de la Percepción que revele una emboscada u otra información vital puede valer Gloria, a elección del director de juego.

Primeros Auxilios

El uso de la habilidad de Primeros Auxilios permite prestar atención médica a las heridas. En realidad es más fiable que los tratamientos medievales que se usan en una fase posterior del tratamiento (quirurgía). Normalmente, los personajes que consigan Primeros Auxilios exitosos para todas sus heridas no necesitarán quirurgía, a no ser que hayan sufrido una herida Grave o Mortal. Un éxito en Primeros Auxilios reduce la posibilidad de infección y devuelve 1d3 puntos de golpe al personaje herido. Un éxito crítico devuelve 1d3+3 puntos de golpe, mientras que una pifia quita 1d3 puntos de golpe más. Los personajes no pueden realizarse Primeros Auxilios a sí mismos.

Los Primeros Auxilios, como la Quirurgía, constituyen un tema importante y complicado. Para más información, ver más adelante el apartado "Salud y heridas" de este capítulo.

Normalmente, se debería ganar Gloria por un éxito en el uso de la habilidad de Primeros Auxilios. La cantidad ganada debería aumentar en proporción a la Gloria y rango del personaje al que se atiende. Si se salva una vida, se debería ganar aún más Gloria.

Quirurgía (no caballeresca)

Esta antigua práctica de cura y cuidado de heridas contiene muchos conocimientos útiles, como la medicina a base de hierbas y el arte de ensalmar. También comprende conocimientos tradicionales, oraciones sencillas y toneladas de desinformación. Por ello, su uso está cargado de incertidumbre.

La Quirurgía hace poco para curar directamente al paciente, pero es un proceso que le mantiene con vida para que puedan tener lugar los procesos curativos naturales del propio cuerpo.

Para las mujeres es muy importante tener la habilidad de Quirurgía. Muchos religiosos también la conocen. Sin embargo, no es obligación de un caballero aprender esta habilidad; además, muchos caballeros se sienten incómodos al realizar una habilidad relacionada con las mujeres.

La palabra "quirurgía" es un arcaísmo que, posteriormente, evolucionó en su grafía y uso hasta llegar a la moderna cirugía.

Los personajes gravemente heridos, enfermos o debilitados suelen necesitar quirurgía para curarse. El director de juego es el juez; si tu personaje necesita Quirurgía, cualquiera que sea la razón, el director de juego te mandará que marques la casilla que figura en la hoja de personaje en el renglón en el que pone "Necesita Quirurgía". Para más información sobre los complicados procesos de la quirurgía y la curación, ver más adelante el apartado "Salud y heridas".

Siempre debe ganarse Gloria por un éxito en el uso de la habilidad de Quirurgía. La cantidad obtenida puede aumentar en proporción a la Gloria o rango del personaje al que se haya tratado si el director de juego lo cree conveniente. Debe ganarse más Gloria si con ello se salvó una vida.

Reconocer

No todo el mundo puede siempre asociar un rostro y un nombre o, en *Pendragón*, un rostro y un escudo de armas. Cuando todo el mundo se entremezcla en la corte hay centenares de nobles y caballeros, además de millares de criados y plebeyos. En una multitud así, puedes ver a alguien, incluso ser presentado a alguien y luego olvidarle como uno entre tantos. Del mismo modo, después de observar a varios cientos de justadores, todos ellos (salvo los mejores) tenderán a desdibujarse en una sola figura borrosa. También es posible encontrarse con personajes disfrazados.

La habilidad de Reconocer es la capacidad de reunir pistas: una cara, el estilo de justar, un rasgo físico característico u otra cualidad que identifique a una persona. Debes tener una razón previa para poder recordarlo. Así, si nunca has visto anteriormente a cierta persona ni has oído hablar de ella, incluso un éxito crítico sería inútil; es imposible usar esta habilidad para averiguar algo acerca de un completo desconocido. Por otra parte, el director de juego puede pedirte que hagas una tirada de Reconocer cuando no estés pensando en hacerlo y también puede asignar un modificador positivo a tu habilidad si un conocido tuyo está cerca pero aún no has pensado en reconocerle.

Un éxito en la tirada de Reconocer indica que recuerdas a un personaje y lo que sabes de él. Un éxito crítico quiere decir que reconoces a la persona aunque esté disfrazada. Una tirada fallida indica que no recuerdas a esta persona. Una pifia indica que crees reconocerla; sin embargo, la información que te dé el director de juego puede ser tanto falsa como cierta. De este modo, un personaje que pifie su tirada de Reconocer nunca estará seguro de su identificación.

Un éxito con la habilidad de Reconocer puede dar Gloria si ese reconocimiento fue vital para una aventura.

Religión (.....)

Es una habilidad de conocimiento que mide cuánto se sabe en relación con las creencias, ritos, el calendario sagrado y las prácticas de la religión anotada entre paréntesis. También indica la capacidad de una persona de seguir una ceremonia y hacer lo apropiado a su posición dentro de un contexto religioso. Su posición es de iniciado; esto es, de un fiel informado.

Un valor elevado en esta habilidad no denota necesariamente que se sea creyente; esto último viene determinado por el rasgo de Devoción. Tampoco denota sinceridad; esto se mide por las pasiones. Los creyentes conocen su propia religión, adquirida al tomar parte en las ceremonias normales. La religión más frecuente para los caballeros jugadores de Logres es el cristianismo. Menos comunes son el paganismo y el wotanismo, mientras que el islamismo y judaísmo son verdaderamente exóticos. Los no creyentes pueden tener esta habilidad para cualquier religión que deseen.

Normalmente, el éxito o el fracaso con la habilidad de Religión no debería afectar a los acontecimientos mágicos. La Devoción y las pasiones son mejores fuentes de milagros y magia en este juego que el dominio de las formas y dogmas de una religión.

Un uso exitoso de la habilidad de Religión no suele dar Gloria a no ser que una oración o ritual bien realizados fueran vitales para la aventura.

Romance

El romance es una habilidad de conocimiento relativa a la práctica del *amor cortés*. Esta costumbre de la corte muestra la adoración a las mujeres y sostiene que el compromiso emocional de los hombres con las mujeres inspira y mejora a aquéllos. La habilidad de Romance contiene los conocimientos y procedimientos básicos para esta costumbre. Engloba las reglas del amor, tal y como las detalló Andreas Capellanus.

Puede necesitarse una tirada de Romance para saber cómo abordar a una mujer por primera vez; cómo apartar los ojos adecuadamente; cómo besar una mano, muñeca, codo u otra parte del cuerpo; y, sobre todo, cuál es la mejor clase de regalo que comprar. Para la mujer, esta habilidad aconseja cuándo rechazar una audiencia, cuándo aceptar una cita, cómo decir que no, cómo saber si una diversión es nueva o ya es parte de la costumbre y cómo miente un hombre, y da una idea sobre la crueldad constructiva.

El Romance es una habilidad elegante y cortés y el éxito debe dar una Gloria normal en la mayoría de los casos. Para ver más información sobre la Gloria ganada en las relaciones amorosas, ver "El solo del amante" en el capítulo "Escenarios".

Tocar (instrumento) (optativa)

A todo el mundo le agrada una buena melodía para pasar las horas de invierno y las sobremesas después de las cenas. Algunas mujeres prefieren a los hombres que tienen esta entretenida habilidad.

Los personajes deben escoger un instrumento de la lista que figura a continuación. Si se sabe tocar más de un instrumento, anota una nueva habilidad en la hoja de personaje.

Un éxito indica que se tocó una buena melodía, mientras que un fallo indica que la canción estuvo desafinada, desacompasada o en el acorde incorrecto. Un éxito crítico indica una canción conmovedora que evocó una respuesta emocional de la gente normal, mientras que una pifia significa que el personaje tocó tan mal que todos se rieron de él.

Esta habilidad es especial para cada instrumento, cuyo nombre debe anotarse entre los paréntesis de la hoja de personaje. La mayoría de los personajes sólo estarán familiarizados con un instrumento, pero si se conoce más de uno pueden usarse los especios en blanco de la hoja.

Sólo se puede obtener Gloria por tocar música con instrumentos adecuados para un público cortesano (ver a continuación la lista de instrumentos). Un guerrero sajón no obtendrá Gloria por tocar su trompa en la corte, ni tampoco la conseguirá alguien que divierta a unos campesinos con una gaita. Cuando se conceda Gloria, por lo general se dará la cantidad normal (10 puntos).

Instrumentos musicales

En *Pendragón*, la música es medieval. Usa una gama de instrumentos que hoy en día nos son extraños, pero que fueron populares en la Edad Media. Esta lista contiene muchos instrumentos populares en las clases no caballerescas.

Arpa: El instrumento principal que tocan los miembros de la nobleza. La mayoría de las arpas son lo bastante pequeñas para sostenerse con las manos y se apoyan sobre el hombro izquierdo (en contraste con las arpas modernas). La mayoría de las arpas tienen un número de cuerdas de entre cinco y diez. Para hacer música con un arpa, se rasguean o puntean las cuerdas.

Laúd: El instrumento básico del trovador. Un laúd se compone de una caja redonda y un mástil largo sobre el cual se encuentran las cuerdas (entre dos y diez). Se toca del siguiente modo: la mano izquierda presiona las cuerdas contra los trastes del mástil, mientras la mano derecha rasguea o puntea las cuerdas (como una guitarra moderna).

El resto son instrumentos no caballerescos:

Flauta: Un instrumento corriente, que los artistas usan pero que no es popular porque la acción de soplar deforma la cara de un noble y le da un aspecto ridículo. Se sostiene horizontalmente y se insufla aire por la boquilla. La flauta tiene hasta nueve agujeros que hacen posible una gran variedad de notas.

Flauta de pico: Otro instrumento corriente, que usan los artistas y a veces las mujeres. Se toca soplando en un extremo y cubriendo o descubriendo los agujeros que hay a lo largo de ella.

Diaulos: Otro instrumento corriente impopular entre los nobles porque la acción de soplar deforma la cara y da un aspecto ridículo. Consta de dos flautas, cada una con hasta cinco agujeros sujetas la una a la otra para poder ser tocadas al mismo tiempo soplando por una única boquilla que hay en un extremo. A veces, una de las flautas es mucho más larga que la otra.

Trompa: Sólo los sajones consideran que este instrumento es capaz de hacer música. Los demás pueden usarlo para ambientar relatos de cazas o guerras. Se hacen con cuernos de animales y, a veces, tienen agujeros para modular el sonido.

Gaita: Un instrumento tradicional popular. Se utiliza principalmente entre los plebeyos para acompañar los bailes y otras festividades; los irlandeses también lo usan en la batalla para atemorizar a sus enemigos y comunicarse con sus amigos. Todos los demás nobles desdeñan su uso.

Trompeta: El "Instrumento del Príncipe". Es una trompa de metal, a menudo de hasta un metro de largo o curvado en forma de S. Es imposible hacer música con ella y sólo se usa para señales en el campo de batalla y las fanfarrias de las cortes. Sólo las casas reales pueden tener trompeteros, de ahí su sobrenombre.

Tambores: Un instrumento militar. Se usan los tambores para dar órdenes a las fuerzas en el campo de batalla, para mandar mensajes a distancia y, a veces, entre los campesinos para acompañar los bailes. Nadie en su sano juicio considera su uso para la música.

Torneo

La habilidad de Torneo es una habilidad de conocimiento usada para saber los procedimientos, costumbres y comportamientos correctos en ese espectáculo de diversión caballeresca, el torneo. Se necesita una tirada de habilidad de Torneo para saber si los personajes se dirigieron a la persona correcta para inscribirse en el momento adecuado o si se pusieron en evidencia llegando en el último momento. Puede usarse una tirada para ver si los caballeros comprenden lo que significan ciertos toques de la trompeta; un fallo en la tirada indicaría que no se colocaron sus cascos y sobrevestas para la *exhibición de yelmos* o que se perdieron un banquete o un discurso importante. También es posible que una tirada fallida signifique que el caballero no supo a quién dirigirse, qué hacer al ganar una justa o cómo pedir, recibir o manejar el favor de una dama. Una pifia puede ser humillante.

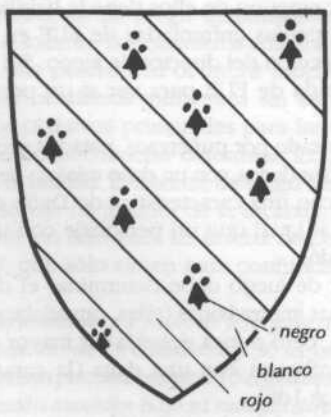
Puede ganarse Gloria con la mayoría de los usos exitosos de la habilidad de Torneo. Normalmente será la cantidad normal (10 puntos). Un uso vital de la habilidad que dé una ventaja en combate o frustre los planes de un malvado debe dar más Gloria.

Habilidades de combate

La Historia, los romances y las leyendas coinciden en que el trabajo principal de un caballero es combatir. Por ello, se consideran estas habilidades separadamente de las habilidades comunes como Cantar. A continuación de este apartado está el de "El combate", en el que aprenderás más sobre cómo se usan estas habilidades.

Las habilidades de combate se dividen en dos clases: en primer lugar, las dos habilidades de combate que no son de manejo de armas (Batalla y Equitación); en segundo lugar, las diversas armas, enumeradas por orden alfabético (la espada, como arma principal del caballero, aparece en primer lugar en la hoja de personaje).

Bors de Ganis



Notas sobre las habilidades de combate

Gloria por las habilidades de combate

El uso exitoso de las habilidades de combate no tiene por qué dar Gloria directamente, sino que se usan varios criterios, como el de victoria, oponentes derrotados y otros aspectos. Ver el capítulo "Gloria y ambiciones".

Valores básicos de las habilidades de combate

Observa que algunas habilidades de combate aparecen marcadas con una cruz (+). Son las habilidades de combate vitales que todo escudero o sargento debe tener con un valor de 10 para merecer ser nombrado caballero.

En la hoja de personaje sólo aparecen las armas tradicionales de un caballero: espada, lanza de caballería, lanza (que es también el arma favorita de la cultura céltica) y la omnipresente daga. Todos los escuderos y sargentos reciben cierto grado de entrenamiento en cada una de estas armas. Existen muchas armas más. Si un personaje desea aprender una de esas armas, anota el nombre en uno de los espacios en blanco que se dan en la hoja, con un valor inicial de habilidad de 0.

Habilidades de combate no caballerescas

Se pueden considerar como no caballerescas dos formas comunes de combate: las peleas y el uso de armas arrojadizas. La Lucha es una habilidad que parece similar a la acción de pelear, pero se usa en los combates serios en los que se lleva armadura.

Peleas: Ocasionalmente, durante una partida, un personaje golpeará a otro con su puño, una silla o con lo que tenga más a mano. No hay una habilidad especial definida para estos ataques, ni tampoco se entrenan los personajes en esta forma de combate poco marcial. Esta forma inculta de violencia es más apropiada para plebeyos que para miembros de la nobleza. Ten en cuenta que si un personaje desenvaina su daga, la situación ya no es una reyerta informal, sino un combate serio y mortal.

Se usa la DES/2 como valor de la habilidad para pelear. Este uso de la tirada de DES puede hacerse utilizando la resolucion enfrentada. Como es normal, un éxito crítico con esta tirada de DES hace el doble de daño, mientras que una pifia indica que el personaje cayó al suelo torpemente.

Al pelear, se aplican a la DES modificadores por ebriedad, posición insegura, carga y demás. El director de juego debe decidir si son aplicables otros modificadores, dependiendo de lo que el personaje esté tratando de hacer; por ejemplo, golpear a un enemigo desde atrás daría un modificador de +5 a la DES/2, del mismo modo que con una habilidad de armas.

Si dos personajes luchan tratando de agarrarse e inmovilizarse mutuamente y ninguno de ellos tiene la habilidad de Lucha, se pueden hacer tiradas enfrentadas de FUE en lugar de tiradas de DES/2, a elección del director de juego. Sin embargo, nunca se usa una tirada de FUE para ver si un personaje golpeó a otro.

El daño causado por puñetazos, patadas, etc. es igual al daño normal menos dos dados, con un daño mínimo de 1d6. Por ejemplo, un personaje con una característica de Daño de 3d6 haría 1d6 con su puño, al igual que un personaje con una característica de Daño de 2d6.

El director de juego debe determinar el daño causado en peleas con armas improvisadas (sillas, candelabros, piedras, huesos de vaca, etc.), pero nunca debería ser mayor que el daño que el personaje infligiera con una daga (la característica normal de Daño menos 1d6).

Raramente se debería ganar Gloria por pelear y, en todo caso, sólo si no fuera posible otra forma de combate alternativa.

En caso de que el director de juego lo desee, participar en una pelea seria podría quitar a un caballero 1 punto de Honor, en particular si los resultados son deshonrosos (por ejemplo, que un personaje resulte muerto o lisiado delante de la corte). Si el incidente fue inevitable, la vergüenza puede no ser tan grande. Para más información sobre el Honor, ver el capítulo "Ideales y pasiones".

Lucha: La habilidad de Lucha define una forma especial de combate sin armas y que no se suele considerar como una pelea, que se produce a menudo en los relatos literarios. La Lucha es muy diferente de las demás habilidades de armas e incluso podría considerarse una opción táctica en lugar de una habilidad. Ver más adelante el párrafo "Lucha".

Armas arrojadizas: En *Pendragón* se definen tres habilidades de manejo de armas arrojadizas: Arco, Ballesta y Jabalina. Además puede usarse una tirada de DES para arrojar una piedra o empujar una roca sobre un enemigo, aunque no existe habilidad de lanzar. Se aplican las reglas normales de las armas a las armas arrojadizas y, adicionalmente, se necesitan modificadores por distancia.

Los caballeros desdeñan el uso de las armas arrojadizas en el combate, a excepción de la jabalina de corto alcance que en tiempos usó Roma. Sólo los cobardes combaten a distancia y el honor personal exige que los hombres se enfrenten cara a cara.

La caza es diferente, por lo que, a veces, se usan armas arrojadizas, sobre todo cuando es más importante la obtención de comida que el deporte.

No hay penalización al Honor por usar armas arrojadizas, pero la Gloria obtenida por derrotar a un oponente o criatura es 1/10 de la normal, la misma cantidad que en los combates "por amor". Esta es la penalización, ya se dispare una ballesta o se lance una piedra, independientemente de que el combate personal también formase parte de la victoria.

Habilidades de combate no ligadas a armas

Batalla

La habilidad de Batalla de un personaje mide su conocimiento y uso de las tácticas individuales en escaramuzas y batallas. Una habilidad de Batalla alta indica que el caballero sabe cómo observar un campo de batalla para reconocer lo que es peligroso o beneficioso y cómo aprovecharse de lo que ve.

Existen dos usos generales de la habilidad de Batalla: para el liderazgo y para las decisiones tácticas cuando en las batallas quedes separado de tu unidad. El uso del liderazgo se produce tanto en batallas como en escaramuzas (las escaramuzas constituyen una forma de combate de masas distinta de las batallas).

Tanto en escaramuzas como en batallas, se usan reglas especiales para determinar lo que ocurre, aunque el procedimiento para una escaramuza es mucho más corto y sencillo. Es probable que éste último, que figura a continuación, se use con más frecuencia.

Las reglas para las batallas a gran escala aparecen más adelante, en el capítulo "Deberes de un caballero". Un director de juego que tenga prisa por terminar una batalla puede usar las reglas para escaramuzas que damos aquí en lugar de las reglas para batallas, aunque ésta no es la mejor solución.

A continuación se dan algunas ideas generales importantes sobre los combates de masas y las reglas para las escaramuzas.

Victoria o derrota: La resolución real de una batalla o escaramuza suele depender del director de juego. La decisión debe basarse en las tiradas de Batalla de los comandantes, en el éxito o fracaso de los caballeros de los jugadores y en factores argumentales.

En una escaramuza, los caballeros de los jugadores pueden ser quienes marquen la diferencia. Si todos los caballeros de los jugadores se desenvuelven bien en combate, normalmente su éxito debería afectar a la moral de su unidad y llevarla a la victoria, ya que son los guerreros más importantes del grupo.

En una batalla donde los caballeros de los jugadores serán participantes secundarios o incluso insignificantes, su éxito o fracaso normalmente no debería afectar al resultado.

Gloria: Se gana Gloria tanto en escaramuzas como en batallas.

La Gloria en escaramuzas suele provenir sólo del combate personal (esto es, Gloria por derrotar a enemigos, por acciones heroicas, etc.). Sin embargo, si un personaje jugador es un comandante o líder subordinado en una escaramuza, puede ganar Gloria por el uso exitoso de la habilidad de Batalla, si el director de juego lo ve adecuado. No se gana Gloria tan sólo por participar en una escaramuza a no ser que la situación sea muy especial, en cuyo caso el director de juego determinará la cantidad apropiada de Gloria a conceder.

La Gloria en batallas es una historia diferente. Esta Gloria se basa en la participación. Sólo el hecho de estar allí puede valer Gloria. La Gloria en batallas se determina por asaltos de batalla. Cuanto mayor sea la batalla, mayor será la Gloria.

La escaramuza: Una escaramuza es una forma especial de combate personal que se inicia con un ataque masivo por parte de uno o ambos bandos. Uno de los dos bandos gana una ventaja inicial y entonces el combate se disuelve en combates individuales. La mayoría de los combates de masas durante los escenarios es de este tipo.

En una escaramuza sólo el comandante de la fuerza y sus líderes subordinados (si los hay) hacen tiradas de Batalla. Si el comandante no es un caballero jugador, el director de juego determina la habilidad del comandante y hace la tirada. Esta tirada se realiza siempre de forma no enfrentada sobre la Tabla de resultados de la tirada de Batalla del comandante, más adelante.

Se aplica el modificador de la tabla a las habilidades de combate de todo el mundo en el primer asalto de combate (normalmente Lanza de Caballería, Espada y Equitación, pero no a las tiradas de DES, a las tiradas de Valor ni a ninguna otra tirada que no sea de habilidad).

Después de la tirada del comandante, se entra en combate, el cual se resuelve personaje a personaje usando las reglas normales del combate personal. Cada caballero jugador debería enfrentarse a un caballero enemigo a no ser que la unidad enemiga se

componga totalmente de tropas de inferior calidad. Después del primer asalto de la escaramuza, los modificadores de combate son los normales.

Tabla de resultados de la tirada de Batalla del comandante

resultado	*modificador*
Crítico	+5
Exito	+0
Fallo	-5
Pifia	-10

Incluso en una escaramuza, la mayoría de los combatientes de cada bando serán personajes no jugadores (nadie dirige una partida con 30 o 40 caballeros jugadores). La escaramuza no finaliza hasta que se resuelve la situación relativa a los personajes no jugadores. Puede ser que los caballeros jugadores resulten totalmente victoriosos, para a continuación levantar la vista y ver que el resto de la unidad ha sido machacado. O puede que sus oponentes les derroten, para después ser rescatados por los personajes no jugadores que son compañeros de unidad de los caballeros jugadores.

Para determinar lo que ha hecho el resto de la unidad, deben realizarse una o más tiradas de Consecuencias para los Seguidores, usando la tabla que figura a continuación. Normalmente, esta tirada debería retrasarse entre uno y cinco asaltos de combate personal, mientras el director de juego se ocupa de los combates individuales. Tarde o temprano, un caballero jugador mirará a su alrededor y preguntará qué le está ocurriendo al resto de la unidad o el director de juego decidirá que ya es hora de hacer la tirada.

Se necesita una tirada de Consecuencias para los Seguidores por cada personaje que comande tropas que no sean escuderos, incluyendo una para el comandante general. En la mayoría de los casos, el comandante general tendrá bajo su mando a todos los personajes no jugadores, pero los personajes jugadores de rango de caballero abanderado se considerarán líderes subordinados, responsables de sus propios hombres.

Se hace una tirada de Consecuencias usando la habilidad de Batalla de cada uno de los líderes, modificada por el resultado inicial del comandante en la Tabla de Resultados del Comandante que ya se ha dado. El resultado de la tirada de Consecuencias se comprueba en la tabla que figura a continuación.

Observa que ser un líder subordinado es la única manera que tiene un jugador de hacer una tirada de Batalla en una escaramuza si no es el comandante general de la unidad.

Tabla de Consecuencias para los Seguidores no jugadores

resultado	***consecuencia***
Crítico	¡Una gran victoria! No hay bajas y se captura un enemigo de rango adecuado por cada cinco personajes no jugadores.
Exito	10% de bajas (2% muertos, 8% heridos). Los supervivientes vencen a sus oponentes.
Fallo	50% de bajas (10% muertos, 25% heridos, 15% capturados) y las tropas supervivientes deben retirarse del campo de batalla.
Pifia	75% de bajas (50% muertos, 25% capturados), las tropas supervivientes huyen del campo en desbandada.

Las bajas de los grupos que contienen distintas clases de tropas requieren que el director de juego determine quién ha sido capturado, herido o muerto. Los caballeros adinerados con varios escuderos tienen una posibilidad de morir mucho menor que los sargentos o los caballeros indigentes sin escuderos, pero a cambio serán los objetivos principales para las capturas.

Cada tirada de Consecuencias determina lo que ocurrió a esa subdivisión de la unidad. El director de juego debe asegurarse de que a cada personaje no jugador de la escaramuza se le haya asignado claramente un líder para las tiradas de Consecuencias, sin solapamientos, que sólo sirven para confundir.

Ejemplo de escaramuza: *El famoso jefe guerrero, el Conde Crassus, con una partida de 19 caballeros y 30 sargentos, cabalga hacia el norte. Comanda personalmente a 10 caballeros no jugadores y los 30 sargentos están también bajo su mando directo. Sir Yvane dirige una tropa subordinada de caballeros mantenidos (otros tres caballeros jugadores entre los que está Sir Ambrut, además de cinco caballeros no jugadores). El número total de la unidad es de 50 hombres, incluyendo al conde.*

El grupo divisa a un grupo de 75 guerreros sajones que, por supuesto, deben de estar realizando una incursión. Crassus decide aplastar a los invasores y los caballeros se preparan para hacer una carga con lanzas de caballería.

Crassus, al que controla el director de juego, es el responsable de la suerte de sus 10 caballeros no jugadores y de los 30 sargentos no jugadores, mientras que Yvane, un personaje jugador, es responsable de cinco caballeros no jugadores. Los otros tres caballeros jugadores son responsables de su propio destino. Crassus, como comandante de la unidad, hará además una tirada para determinar el modificador para el primer asalto de la escaramuza.

El Conde Crassus comienza la escaramuza haciendo su tirada como comandante y tiene suerte con una tirada de Batalla de 18, que indica un éxito crítico. Como Crassus es un personaje del director de juego, no se anota Gloria por el éxito. Consultando la Tabla de resultados de la tirada de Batalla del comandante, el director de juego anuncia que todos los miembros de la unidad tienen sendos modificadores de +5 a su ataque inicial con sus lanzas de caballería en el combate. La unidad se lanza a la carga con un grito de entusiasmo y alcanza a los sajones en un flanco. Yvane, como líder subordinado, tendrá un +5 en su tirada de Consecuencias para los seguidores, al igual que el propio Crassus en su tirada de Consecuencias para los seguidores, debido a la tirada que obtuvo.

El éxito o el fracaso de los personajes individuales en la escaramuza se determinará con el combate personal normal. En el primer asalto del combate, debido al éxito de Crassus en su tirada de Batalla, se aplica un modificador a la habilidad de Sir Ambrut en Lanza de caballería (que sin modificar sería de 10) que toma entonces un valor de 15. Ambrut saca un 14 en el primer asalto y alcanza a un sajón. Yvane ensarta a un sajón con un éxito crítico con su lanza de caballería en el primer asalto, gracias al modificador de +5 por la tirada de Batalla de Crassus. A los demás personajes jugadores también se les da bien el primer asalto, derrotando a varios sajones más. Se gana Gloria por cada enemigo derrotado por los vencedores.

En los siguientes asaltos, ya no se aplica el modificador de +5 y el combate se resuelve normalmente. Nadie realiza niguna acción heroica o fuera de lo común en la escaramuza, así que los personajes jugadores no ganan más Gloria.

Posteriormente, después de resolver tres asaltos de combate personal de los jugadores, el director de juego decide ver lo que les ha ocurrido a los personajes no jugadores. Comienza haciendo una tirada para ver las consecuencias de la escaramuza para los caballeros y sargentos de Crassus.

Crassus tiene un modificador de +5 a su habilidad de Batalla por su tirada inicial como comandante y consigue un éxito con su tirada de Consecuencias. Los resultados del éxito en una tirada de Consecuencias para los Seguidores se aplican a todos los hombres

que sigan directamente al conde, lo que da estos resultados: los hombres salen victoriosos y sufren un 10% de bajas.

Muere un 2% de 40= 0.8= muere un personaje no jugador. El director de juego decide que es uno de los caballeros no jugadores más jóvenes, que actuó temerariamente durante la carga y atacó a tres sajones a la vez.

Resultan heridos un 8% de 40= 3.2= resultan heridos tres personajes no jugadores. El director de juego decide que los tres son sargentos.

Ahora Yvane tira por sus cinco caballeros no jugadores. También él tiene un modificador de +5 por la tirada inicial del comandante, pero de todos modos falla su tirada de Batalla. Sus hombres supervivientes deben retirarse. Los resultados son los siguientes:

Muere un 10% de 5= 0.5= muere un caballero mantenido.

Resulta herido un 25% de 5= 1.25= 1 caballero mantenido resulta herido.

Es capturado un 15% de 4= 1 caballero es capturado.

El director de juego determina que la escaramuza termina con la tropa de sargentos de Crassus obligando a huir a los sajones supervivientes. Todos los caballeros jugadores vencieron en el combate personal, así que no se aplican resultados especiales. Los seguidores de Sir Yvane fueron rechazados, pero como los caballeros jugadores que los apoyaban lo hicieron muy bien, el director de juego decide que no se produjo ninguna pérdida ni humillación como resultado del fallo de Yvane con su tirada de Batalla.

Como las fuerzas de Crassus ganaron el combate, se rescata al caballero del grupo de Yvane que resultó capturado y no hay que pagar ningún rescate.

Equitación

La Equitación es la capacidad de realizar las actividades normales cuando alguien se traslada montado sobre un caballo en movimiento. Entre dichas actividades están las de combatir, saltar por encima de obstáculos y galopar.

En la mayoría de los usos normales, un éxito indica que el caballo hizo lo que se deseaba que hiciera. Un fallo indica que no lo hizo. Un éxito crítico indica que fue más rápido, saltó más lejos o hizo un esfuerzo mayor de lo normal. Una pifia indica que el caballo tropezó, que el jinete cayó de su montura, que la cincha de la silla se rompió o que el viaje a caballo terminó por alguna otra razón.

Puede ganarse Gloria por un éxito en la Equitación de varias maneras. Suele ganarse Gloria, no por el éxito en la tirada, sino por los resultados. Por ejemplo, llevar un mensaje con rapidez podría dar 10 puntos de Gloria. Ganar una carrera daría igual cantidad. Un uso heroico de la Equitación, por ejemplo, rescatar a un niño del interior de un establo en llamas entrando y saliendo de él a caballo, podría dar 100 puntos de Gloria.

Habilidades de armas

Alabarda

Esta arma es una combinación de lanza y hacha; es pesada, se maneja a dos manos y se puede usar para atacar tanto de punta como de filo. No puede usarse a caballo ni con un escudo. Su longitud da un modificador de +5 a los soldados de infantería contra jinetes, anulando la desventaja normal del infante. Además, hace un daño adicional de +1d6. Una pifia indica que la alabarda se ha roto.

Arco

Es un arma arrojadiza, hecha de madera y que, normalmente, usan los campesinos para cazar y los soldados de infantería en la guerra. Los caballeros no suelen usar arcos en combate.

Un arco hace 3d6 de daño independientemente de la característica de Daño del usuario. Se usa a dos manos; por ello, no se puede usar escudo mientras se está disparando con un arco. El alcance máximo es de 150 metros. Deben aplicarse modificadores por disparar a larga o corta distancia, sobre blancos pequeños o cubiertos, etc. Una pifia indica que el arma tiene una cuerda rota o se ha agrietado.

Ballesta

Es un arma arrojadiza mecánica inventada por el demonio, según dicen algunos. El Papa ha proscrito su uso contra los cristianos, pero los detestables plebeyos no parecen haberlo oído. Los caballeros no suelen usar ballestas en el combate.

Al igual que con el arco o con cualquier arma arrojadiza, deben usarse modificadores negativos para las distancias mayores.

Las ballestas de diferentes potencias hacen daños diferentes y se tarda distinto tiempo en recargarlas y dispararlas. Una ballesta ligera dispara a la misma velocidad que un arco, pero antes de poder disparar una ballesta pesada hay que pasar tres asaltos amartillándola.

Tabla de ballestas

tipo	*daño*	*tasa de fuego*	*alcance máximo*
Ligera	1d6+10	1/asalto de combate	150 metros
Mediana	1d6+13	1/2 asaltos de combate	200 metros
Pesada	1d6+16	1/4 asaltos de combate	250 metros

Daga

Esta habilidad usa el cuchillo como arma. Dicho utensilio suele ser metálico, aunque también puede ser de piedra. En esta categoría se incluyen todos los cuchillos e incluso las espadas cortas que se manejan a una mano: cualquier cosa desde puñales largos a cuchillos de mesa.

Esta pequeña arma es inútil contra caballeros fuertemente acorazados, pero todo el mundo la lleva, incluyendo a las mujeres y a los sacerdotes. Un caballero suele tener una daga envainada en su cinturón, lista para usarse a distancias cortas.

Debido a su pequeño tamaño, una daga hace un dado menos de daño cuando impacta. Así, un personaje que normalmente hace 4d6 de daño haría 3d6 con una daga.

Si un personaje con un diminuto cuchillo de mesa se ve atacado por un enemigo que blande un puñal de medio metro de largo, el director de juego puede desear corregir ligeramente el daño infligido para reflejar la diferencia entre las dos armas, parecidas pero no idénticas.

Una pifia indica que el arma se ha roto.

Espada

Esta arma, esencial para los caballeros, se maneja a una mano en conjunción con un escudo. Las armas más famosas tienen nombre y su propia historia. Una espada es de longitud variable pero siempre será del mejor hierro posible. Los romanos la llaman *spaetha*, los sajones *seax* y los celtas *cleddyf mawr*.

Hace el daño normal y tiene dos ventajas sobre todas las demás armas. Las espadas no se rompen cuando el usuario comete una pifia, sino que caen al suelo y se pueden recuperar; además, si en cualquier tirada de resolución enfrentada se produce un empate (tiradas exitosas con el mismo valor), la espada romperá toda arma que no sea una espada (excepto si el enemigo está usando la habilidad de Lucha, por supuesto).

Espadón

Esta arma se maneja a dos manos y no puede usarse en conjunción con un escudo. Hace un daño adicional de 1d6 contra todos los

blancos. Si se produce una pifia, el espadón cae al suelo, pero no se rompe y puede recuperarse. Si se produce un empate en una resolución, el espadón rompe el arma del oponente, a no ser que ésta también fuera una espada.

Gran hacha

Esta arma tiene dos filos, se maneja a dos manos y no puede usarse en conjunción con un escudo. Hace un daño adicional de 1d6 contra todos los blancos y otro 1d6 adicional contra cualquier combatiente que use un escudo. Una pifia indica que el arma se ha roto.

Hacha

Esta arma se maneja a una mano y es la favorita de muchos sajones y puede ser de uno o dos filos. El arma hiende o parte en pedazos los escudos con facilidad. Hace el daño normal contra todos los blancos y un daño adicional de 1d6 contra cualquier combatiente que use un escudo. Una pifia indica que el arma se ha roto.

Jabalina

Las lanzas que pueden lanzarse contra un oponente o contra una pieza de caza que esté cerca reciben el nombre de jabalinas. No se trata de la misma arma que una lanza o lanza de caballería, sino que es mucho más corta y ligera. El alcance máximo es de 30 metros. Hace dos dados menos que la característica de Daño del personaje, con un daño mínimo infligido de 1d6. Una pifia indica que el arma se ha roto.

Lanza

Se trata de una vara larga con una cabeza en punta en uno de sus extremos. Se usa a una mano, a diferencia de la lanza larga y, además, puede usarse a caballo como lanza de caballería. No puede lanzarse como una jabalina, la cual es mucho más pequeña. Una pifia indica que la lanza se ha roto.

Lanza de Caballería

Esta arma es una lanza que se usa en la carga a caballo. Se sostiene en la mano derecha y se cruza por encima del cuello del caballo, permitiendo que el caballero se encoja detrás de su escudo e impacte directamente sobre su blanco. Debido al tipo de ataque de que se trata, el daño infligido con una carga con lanza de caballería usa el factor de Daño del caballo en lugar del factor del jinete.

Para usar el factor de Daño del caballo en una carga con lanza de caballería, el personaje debe declarar que va a realizar una carga durante la Fase de Determinación explicada en el apartado "El combate". A continuación, debe avanzar en línea recta durante al menos un asalto de combate para obtener el modificador por carga con lanza de caballería y luego se puede mover tantos asaltos como sea necesario para alcanzar el blanco. Esto puede hacerse a cualquier velocidad de movimiento (aunque lo más realista sería un galope).

Los ataques con lanza de caballería se hacen al rebasar el blanco, el cual puede atacar a su vez en una resolución enfrentada si ésa fue su intención en la Fase de Determinación. Si el lancero no resulta desmontado, deberá seguir en línea recta durante al menos un asalto de combate completo.

Un ataque con lanza de caballería no aplica el factor de Daño del jinete, sino el del caballo, que figura en la hoja de personaje. Los valores promedio de Daño de los caballos de distintos tamaños son:

Caballo de silla= 4d6
Caballo de batalla= 6d6
Destrero= 8d6

La carga con lanza de caballería es devastadora contra oponentes que usen armas de combate personal normales. Cuando un

Sagramore le Desirous

combatiente usa una lanza de caballería y el otro no tiene lanza de caballería ni lanza larga, el lancero recibe un modificador de +5 a su habilidad de Lanza de Caballería.

Combatir a caballo con la lanza de caballería sin realizar cargas es igual que usar una lanza. Usa la habilidad de Lanza del personaje, no la de Lanza de Caballería y recuerda que no obtiene el +5 adicional por usar la carga contra otras armas y que inflige su propio valor de Daño, no el del caballo.

Una lanza se puede romper con más facilidad que algunas armas: si el daño infligido es un número impar, entonces la lanza se rompe. Además, una pifia indica que el arma se rompió antes de hacer daño.

La habilidad de Lanza de Caballería también se usa para justar, una muestra más amistosa y menos mortal de una habilidad militar. Para más información, ver el apartado "El combate".

Lanza de justa

La lanza de justa se usa igual que una lanza de caballería normal, como ya se ha explicado en el apartado "Lanza de Caballería". Sin embargo, una lanza de justa es un artículo deportivo, no un arma, y como tal no está diseñada para destruir al perdedor de una justa, sino sólo para derribarle de su caballo. Esto produce reglas especiales para el uso de las lanzas de justa. No hay una habilidad de "Lanza de Justa"; en vez de eso, se usa la de Lanza de Caballería. Para más información sobre las lanzas de justa, ver el apartado "El combate" de este capítulo.

Lanza Larga

Es una lanza pesada, que se maneja a dos manos y se usa como arma de punta. Da un modificador de +5 a los soldados de infantería contra los jinetes, eliminando la desventaja normal de los infantes. La lanza larga es lo suficientemente larga como para anular el modificador de +5 por usar lanza de caballería contra armas distintas de la lanza de caballería.

Una pifia indica que la lanza se rompió.

Se usa la habilidad de Lanza Larga para blandir una lanza para jabalíes.

Lucha

En los relatos artúricos, los personajes frecuentemente arrojan sus armas y luchan a manos limpias contra sus oponentes de una forma dramática. Esta habilidad representa esa táctica.

Los puñetazos son desconocidos en la Britania de Arturo, pero en las peleas normales se usan llaves, golpes, patadas, meter los dedos en los ojos, etc. Esto se explica más atrás en el apartado "Peleas", usando la DES/2; no se da habilidad para ello.

Los caballeros pendencieros y borrachos pueden luchar para demostrar su hombría, pero esto no se considera uso de la habilidad de Lucha, sino una pelea. Se aplican las reglas para peleas, con la excepción de que para determinar el ganador se usa la FUE en lugar de la DES. Si un caballero que está peleando de esta manera conoce la habilidad de Lucha, puede usarla, pero no obtendrá Gloria ni marcas por experiencia.

La Lucha se suele usar en el combate con armas, ya sea cuando casi todas las armas se han roto o cuando se ha impuesto una situación igualada entre dos caballeros con excelentes habilidades de manejo de armas y ninguno de ellos puede herir con facilidad al otro. En tales casos, luchar es una opción arriesgada pero viable.

La armadura no tiene ningún efecto sobre la habilidad, ni tampoco la afecta el estar sentado a lomos de un caballo, a no ser que el director de juego decida lo contrario.

En un combate, una lucha debe realizarse con el sistema de resolución enfrentada. El personaje que intente luchar debe soltar espada y escudo y agarrar a su enemigo. Esto es extremadamente peligroso contra un caballero experimentado con una característica de Daño elevada, pero la recompensa por el éxito puede ser poder dar fin al combate rápidamente.

Una tirada ganadora de Lucha indica que el luchador ha apresado a su oponente. Esto se produce si el oponente está usando una habilidad de armas o si está usando también la Lucha. Un éxito parcial no le sirve de nada al perdedor en este caso. Si el luchador pierde la resolución contra un oponente que use un arma, éste le impacta de la forma normal. Un empate indica una situación igualada, aunque el oponente esté usando una espada: pasa al siguiente asalto. Esta es una excepción a la regla de que una espada rompe cualquier otra arma al producirse un empate de tiradas.

Una vez que el luchador ha apresado a su oponente, puede escoger entre dos opciones para el siguiente asalto: puede intentar inmovilizar al oponente con un segundo uso de la Lucha o derribar al oponente al suelo (no se necesita tirada).

La segunda tirada de Lucha es menos arriesgada. Una vez que una persona está sujeta por su oponente, es incapaz de realizar ninguna acción, excepto tratar de agarrar a su vez a su oponente para desasirse de él y poder liberarse (lo que no puede intentarse si el valor de Lucha de la víctima es de 0) o intentar armarse de su daga y atacar al luchador. La daga es la única arma que puede usar una persona apresada mediante la Lucha. Recuerda que si alguien combate mientras se está armando, se le aplica los modificadores habituales de +5/-5 a los combatientes respectivos.

Si se consigue mantener la presa en el segundo asalto de tiradas enfrentadas, el oponente está inmovilizado. En una escena famosa, Sir Turquin inmoviliza a un caballero y a continuación se lo lleva bajo el brazo y se marcha cabalgando.

Si la víctima inmovilizada intenta seguir combatiendo, se aplican modificadores simétricos de +10/-10 a luchador y oponente. Supón que el perdedor está tendido boca arriba, con el ganador sentado sobre su pecho o doblándole los brazos por detrás de la espalda. El luchador puede hacer a la víctima inmovilizada el daño normal de lucha si no dispone de ningún arma a mano y no hay amigos cerca para que amenacen a la víctima. En varios casos de los relatos literarios, el luchador vencedor desata el casco del personaje derribado y se lo quita, creando a la víctima una situación de gran vulnerabilidad, quien suele rendirse en ese momento.

Si se arroja a la persona apresada, no tiene posibilidad de resistirse y sufre 1d6 de daño por la caída y queda tendido en el suelo. En el siguiente asalto, se aplican modificadores de +5/-5. Como de costumbre, la armadura no protege de este tipo de daño. Si se arroja a un personaje montado a caballo, sufrirá además el daño normal de 1d6 por la altura de la caída, lo que da un total de 2d6. Evidentemente, es posible caer de más alto.

Una pifia con la Lucha indica que el luchador cae al suelo; si está a caballo, se cae de la silla y sufre el daño de la caída.

Martillo

El martillo militar es un arma contundente y roma que es particularmente útil contra la armadura de coraza. Normalmente se usa a una mano con un escudo. Hace un daño adicional de 1d6 contra armaduras de coraza parcial, de coraza completa y de coraza goda (*ésta última no está disponible hasta las últimas* fases de la campaña).

Una pifia indica que el martillo se ha roto.

Mayal

Esta perversa arma tiene muchas cabezas con pinchos montadas al extremo de cadenas, las cuales están a su vez sujetas a un mango. Es un arma que se maneja a una mano y puede usarse en conjunción con un escudo. Los ingleses a veces llaman a esta arma "lucero del alba" por las cabezas con pinchos.

Un mayal cancela toda la protección que ofrecen los escudos, doblándose alrededor de cualquier obstáculo para dañar a su blanco. Además, el mayal hace un daño adicional de 1d6 a todos los oponentes que lleven armadura de cota de malla. Sin embargo, el arma es extremadamente poco manejable y si se obtiene una tirada de 1 (el número que aparece en el d20, antes de aplicar los aumentos debido a un valor de habilidad mayor que 20), el mayal siempre golpeará a quien lo empuña, haciendo el daño completo. Con una pifia, el arma se rompe.

Mayal de guerra

Esta arma es un mayal que se maneja a dos manos. Hace un daño adicional de 1d6 a todos los blancos y además se dobla alrededor de todos los escudos y cancela toda la protección que éstos proporcionan. Causa otro daño adicional de 1d6 a los enemigos protegidos con cotas de malla.

Al ser un arma poco manejable, el usuario siempre se golpeará a sí mismo sufriendo el daño normal, siempre que salga una tirada natural de 1 (antes de aplicar aumentos debido a valores mayores que 20). Con una pifia, el mayal de guerra se rompe.

Maza

Es un arma con púas o pestañas en los bordes. Se maneja a una mano. Hace un daño adicional de 1d6 contra las cotas de malla. Una pifia indica que la maza se ha roto.

Maza de pinchos

Esta arma se maneja a dos manos y termina en una cabeza ancha con pinchos. No puede usarse con un escudo y hace 1d6 de daño adicional contra todos los blancos y un daño adicional de 1d6 contra los enemigos protegidos con cotas de malla. Una pifia indica que la maza de pinchos se rompe.

Salud y heridas

Pendragón es un juego centrado en la caballería. El cometido principal del caballero es combatir y gran parte de la acción del juego son combates personales o de masas que producen heridas, leves o importantes.

Los caballeros cuentan con sufrir heridas y exhiben con orgullo sus numerosas cicatrices. En la literatura artúrica, los caballeros reciben a menudo grandes heridas, después de lo cual atraviesan largos periodos de curación y reposo para recuperarse. Estos acontecimientos son realistas y fieles a los relatos. Las siguientes reglas intentan dar forma a este proceso, pero dejando al director de juego la suficiente flexibilidad para controlar todas las situaciones posibles. En *Pendragón*, la violencia debería ser realista y aterradora, nunca trivial ni rutinaria, y la mejor manera de conseguirlo es haciendo que las lesiones sean un tema serio.

En las novelas, a veces, los caballeros languidecen en inmundas mazmorras o cogen fiebres. Por ello, se incluyen aquí las enfermedades, el empeoramiento físico y otras causas de daño distintas del combate, aunque esas formas sórdidas de daño físico, como una enfermedad, raramente deberían matar a un valeroso caballero.

Controlar las heridas y la curación es un proceso complicado. Tanto el director de juego como los jugadores son responsables de anotar la información con precisión y honradez. Puedes preferir simplificar parte de estas reglas mientras estés aprendiéndote el juego, pero una vez que te familiarices con él, hay que usar las reglas en su totalidad. La recompensa será una experiencia más auténtica y dramática.

Los puntos de golpe

En *Pendragón*, la salud se mide principalmente por la característica de los Puntos de Golpe Totales (TAM+CON). Este número representa la capacidad del personaje para encajar heridas. La muerte es inminente si un personaje tiene cero puntos de golpe o puntos de golpe negativos. Un personaje con sólo la mitad de sus puntos de golpe está medio muerto.

Cómo se pierden puntos de golpe

Al sufrir daño durante el juego, se pierden puntos de golpe. El jugador anota esta pérdida a lápiz usando el espacio que figura en la hoja de personaje con el título "Puntos de golpe actuales".

La armadura puede absorber el daño parcial o totalmente, pero no en todos los casos (ver más adelante el apartado "Causas de daño").

En *Pendragón*, los personajes pueden perder puntos de golpe por muchos motivos diferentes. Algunas formas de daño producen heridas, mientras que otras actúan directamente sobre los puntos de golpe. La fatiga por sí sola nunca provoca pérdida de puntos de golpe.

Una vez que un personaje ha resultado herido, puede seguir perdiendo puntos de golpe debido a enfermedades, actividad excesiva, pérdida de sangre o cosas peores. Estos factores se resumen en las reglas que figuran más adelante en el apartado "Empeoramiento y agravamiento". Puede evitarse un empeoramiento con la sencilla medicina de la época, a la que denomino Quirurgía (quirurgía es una palabra medieval que uso aquí para aludir a la atención médica). Se produce un agravamiento por un exceso de actividad mientras un personaje está herido o enfermo, que sólo puede prevenirse evitando toda actividad.

Cómo se recuperan puntos de golpe

La recuperación de un personaje después de ser herido es un proceso corporal normal, que se mide con la Velocidad de Curación del personaje ((FUE+CON)/10). Los personajes recuperan normalmente un número de puntos de golpe igual a su Velocidad de Curación cada semana (el domingo a mediodía), aunque el director de juego puede modificar este ritmo de curación si lo cree necesario.

Un éxito crítico con la Quirurgía aumenta temporalmente la Velocidad de Curación.

Los Primeros Auxilios permiten al personaje herido recuperar puntos de golpe inmediatamente y garantizan que se detiene la hemorragia, se evita la infección, etc. Este proceso es independiente de la Velocidad de Curación, pero sólo se recuperan unos cuantos puntos.

Los conjuros u objetos mágicos curativos, como la poción que algunos personajes reciben en la generación del personaje, pueden devolver puntos de golpe o mejorar mágicamente el estado de salud de un personaje, a elección del director de juego. Como es normal, los detalles de la magia curativa son secretos que sólo conoce el director de juego y muy pocos personajes del director de juego.

En ningún caso se utilizan los puntos de golpe recuperados por encima del valor de la característica de Puntos de Golpe Totales.

Inconsciencia

Cuando un personaje pierde puntos de golpe, llega a un punto en el que queda inconsciente. Este umbral se describe mediante la característica de Inconsciente. Los personajes cuyos puntos de golpe actuales sean inferiores al valor de Inconsciente están fuera de combate. En el momento en que baja de ese umbral, se desploma lentamente, quizás tambaleándose unos metros antes de caer, o resbalando de su silla de montar antes de desmayarse. Se permite una tirada de DES, cuyo éxito indica que se evita sufrir daño por la caída. Una vez que ha sobrepasado el umbral de la inconsciencia, ya no puede seguir combatiendo ni cabalgando, ni siquiera mantenerse en pie.

El director de juego podría permitir que los personajes inconscientes tuvieran breves periodos de lucidez. Bajo la aprobación del director de juego, se les puede permitir hablar en voz baja. Por ejemplo, podrían ser capaces de dictar lentamente un testamento, rezar pidiendo orientación divina o describir a un agresor en un débil susurro. Ver la cita "Dos caballeros combaten a muerte", en una página cercana.

Como los personajes inconscientes han sido heridos tan gravemente, su salud es mala y necesitan Quirurgía, por lo que se marca de inmediato la casilla "Necesita Quirurgía". Siguen necesitando quirurgía hasta que el director de juego diga lo contrario. Para más información, ver los apartados "Estados de salud" y "Recuperación de las heridas y enfermedades".

Ejemplo de heridas e inconsciencia: *Para nuestro caballero modelo, Sir Ambrut, el escenario del año termina con una pequeña batalla con los sajones. Después de librar con éxito un asalto de batalla, Sir Ambrut queda solo (ver las reglas de las batallas en el capítulo "Deberes de un caballero") y un grupo de sargentos mercenarios, con armaduras ligeras pero muy experimentados, le persigue fuera del campo de batalla. El director de juego decide resolver el combate usando asaltos de combate normales.*

En un tremendo combate, Sir Ambrut vence a dos agresores, ganando además una marca en Equitación por conseguir distanciarse a caballo de los restantes enemigos. Ambrut no sufre ninguna Herida Grave en el combate, debido a su CON heroica

de 22 (ver el apartado "Clasificación de heridas"). Sin embargo, el caballero sufre muchas heridas leves, entre las que se incluye una caída del caballo, con un daño total de 26 puntos, lo que le deja con 8 puntos de golpe actuales. 8 es menos que su valor de Inconsciente, que es de 9. Llega tambaleándose a un bosque cercano al campo de batalla y cae sin conocimiento. Se marca la casilla "Necesita Quirurgía".

Puntos de golpe iguales o menores que cero

Cuando un personaje sigue sufriendo heridas o empeorando, los puntos de golpe actuales pueden alcanzar un valor negativo. El jugador debe seguir anotando el número. Un personaje que, por cualquier motivo o combinación de motivos (enfermedad, ahogamiento, heridas, empeoramiento, etc.), esté con cero puntos de golpe o puntos de golpe negativos está al borde de la muerte. Los Primeros Auxilios o la magia pueden restablecer y preservar su débil vida lo suficiente para que sea posible la curación, pero a menos que se le cure lo suficiente para llegar a puntos positivos antes de la medianoche de ese mismo día, el personaje muere. Aunque sobreviva, se necesita Quirurgía.

Ejemplo de puntos de golpe negativos: *Después del combate antes mencionado, Sir Ambrut yace sin sentido sobre el campo, y tan sólo conserva 8 puntos de golpe. En su delirio, grita. Un soldado de infantería enemigo pasa por los alrededores y, viendo una nueva víctima, hiere brutalmente con su lanza a Ambrut, que sufre 9 puntos de daño más: Ambrut se retuerce y queda inerte. Sus puntos de golpe actuales son ahora -1. Morirá a la siguiente medianoche, si no consigue unos Primeros Auxilios exitosos.*

Afortunadamente, su escudero, aunque quedó separado de su caballero, acaba consiguiendo ayudarle (se hace con éxito una tirada de Escudero) y Ambrut recibe unos Primeros Auxilios que le curan 2 puntos. Al volver a tener 1 punto, sobrevive, con muchas cicatrices nuevas. El escudero también se hace cargo de la parte del botín que le corresponde a Ambrut después de la batalla, en que el bando de Ambrut resulta vencedor.

Cómo se anotan las heridas

Se usa el espacio titulado "Puntos de golpe actuales" para anotar toda la información importante sobre el estado físico de un personaje. Los puntos de golpe actuales del personaje, anotados en la esquina superior izquierda del rectángulo "Puntos de golpe actuales", miden de cuánto daño está recuperándose el personaje. También se incluye un espacio titulado "Heridas" para anotar la magnitud de las heridas nuevas y aún no tratadas. En la parte inferior puede verse la importantísima casilla "Necesita Quirurgía". El estado de esta casilla indica si el personaje está, en general, sano o enfermo.

Procedimiento

Paso 1. Anota la magnitud de la herida en los renglones titulados "Heridas", en el rectángulo "Puntos de golpe actuales". Anota los puntos reales de daño (esto es, -4, -17, etc.) que el personaje acaba de recibir al sufrir la herida. Las heridas grandes son mucho peores que las pequeñas, así que es importante anotar la magnitud de cada herida sufrida.

En alguna ocasión, se recibirá una lesión insidiosa que afecta a los puntos de golpe sin infligir una herida visible. Este es el caso, por ejemplo, de las enfermedades, o si se pifian los Primeros Auxilios, o si se produce un empeoramiento después de una herida anterior. En estos casos, pasa directamente al Paso 3, sin anotar un número de daño de la herida ni comprobar la magnitud de la herida.

Paso 2. Comprueba si la magnitud de la herida es suficiente para considerarla una Herida Grave o Mortal. Comprueba más adelante el apartado "Clasificación de heridas".

Paso 3. Resta de los puntos de golpe actuales la magnitud de la herida. Borra el número de los puntos de golpe actuales en la casilla interior más pequeña en la esquina superior izquierda y escribe el nuevo total (21, 10, 3, -4, etc.).

Dependiendo de las heridas, el ambiente en el que esté el personaje, su nivel de actividad y otros factores, el número anotado en este espacio puede cambiar muchas veces durante una partida.

Paso 4. Comprueba si los puntos de golpe actuales han caído por debajo del umbral de la inconsciencia. Si es así, el personaje se tambalea y pierde el conocimiento. Se puede realizar una tirada de DES si el personaje va a caballo o está intentando mantener el equilibrio. Ver el apartado "El movimiento" de este capítulo.

Primeros Auxilios

Los Primeros Auxilios pueden devolver a los personajes heridos los puntos de golpe perdidos. Se aplican sobre cada herida individual.

Como tratamiento de urgencia en el campo de batalla, sólo es útil inmediatamente o poco después de que se haya recibido una herida. No puede aplicarse a las heridas de más de un día de antigüedad y sus beneficios sólo pueden recibirse una vez por herida. Si no se ha anotado ninguna herida, no pueden usarse los Primeros Auxilios.

Se tardan varios minutos, o 3d6 asaltos de combate, en realizar cada uso de los Primeros Auxilios. Se debería tardar más en tratar las heridas más graves, pero esto es algo que debe decidir el director de juego. Si se hace un intento fallido, es demasiado tarde para más intentos. La atención médica posterior entra en el campo de actuación de la Quirurgía.

Ten en cuenta que se pueden atender muchas heridas pequeñas usando los Primeros Auxilios, pero una herida importante seguirá dejándole dañado.

Procedimiento

1. Determina quién hará el intento de Primeros Auxilios. Normalmente, debería intentarlo la persona con mayor habilidad disponible, aunque esa persona sea un personaje del director de juego. En *Pendragón* las heridas son algo demasiado importante como para que se ocupe de ellas alguien que no sea un experto.

2. Determina *cuál* herida va a tratarse y su magnitud (ver el renglón titulado "Heridas": el número puede ser -3, -14 o cualquier otro) antes de hacer ningún intento.

3. Haz una tirada de la forma normal (pueden aplicarse modificadores a elección del director de juego) y mira los resultados en la lista que aparece a continuación.

4. Corrige los puntos de golpe actuales. No se utilizan los puntos de golpe ganados por encima de la magnitud de la herida.

5. *Independientemente del resultado,* borra el número en el renglón titulado "Heridas" para indicar que se ha tratado esa herida con Primeros Auxilios. No pueden realizarse más intentos.

Resultados de los Primeros Auxilios

Exito crítico: El paciente recupera 1d3+3 puntos de golpe actuales.
Exito: El paciente recupera 1d3 puntos de golpe.
Fallo: El paciente no recupera puntos de golpe.
Pifia: El paciente pierde 1d3 puntos de golpe directamente de los puntos de golpe actuales (pero no se anota un nuevo número de herida). El estado del paciente ha empeorado y ahora la herida está infectada, sangrando o se ha avivado de alguna otra manera; marca con una cruz la casilla "Necesita Quirurgía".

Clasificación de las heridas

Cuando un personaje resulta herido, la magnitud del daño es fundamental. Se reconocen en este juego tres clases de heridas, de acuerdo con la magnitud de la herida en comparación con dos características del personaje: su CON (Herida Grave) y sus Puntos de Golpe Totales (Herida Mortal). Los personajes con valores altos de TAM y CON sufren menos severamente a causa de las heridas.

Recuerda que aunque un caballero tenga todos sus puntos de golpe intactos, puede tener enormes contusiones, cortes, raspaduras y distensiones musculares capaces de dejar fuera de combate al varón normal del siglo XX. ¡Son tipos duros!

Heridas leves

El daño menor que la CON (el umbral de la Herida Grave) indica contusiones, cortes u otras lesiones poco importantes, muy dolorosas pero que por sí mismas no causan efectos graves. Una herida leve puede seguir empeorando e infectarse si no se trata adecuadamente (ver los apartados "Primeros Auxilios" y "Restablecimiento de heridas y enfermedades"), pero no tiene ninguna consecuencia sobre el combate ni sobre ninguna otra capacidad. Puede producirse daño por agravamiento si un personaje combate o realiza otra actividad violenta después de recibir varias heridas leves, a elección del director de juego.

La acumulación de heridas leves puede hacer que un personaje traspase su umbral de Inconsciente. Una vez que el personaje ha caído inconsciente, se necesita Quirurgía y se puede producir un empeoramiento. Ver más adelante el apartado "Restablecimiento de heridas y enfermedades".

La debilidad corporal debida a acumulación de heridas leves, condiciones de reposo insalubres o pifias en tiradas de Primeros Auxilios puede producir también que el personaje caiga enfermo, lo que también depende del director de juego.

Heridas graves

Si el daño sufrido a causa de una sola lesión es igual o mayor que la CON (el umbral de la Herida Grave), se produce un daño importante, que la constitución del personaje, demasiado débil, no puede absorber sin efectos graves. Ejemplos de esto podrían ser una conmoción cerebral, huesos aplastados o fracturados, hemorragia abundante u órganos internos dañados. Hay varias consecuencias negativas asociadas a las Heridas Graves, en términos de juego.

Terminología: Salud y heridas

Agravamiento: El resultado de una actividad excesiva cuando un personaje está herido o enfermo. Hace 1 o más puntos de daño por cada actividad realizada, de acuerdo con el estado de salud del personaje, sus puntos de golpe actuales, su nivel de actividad, la duración de la actividad y la interpretación del director de juego.

Casilla "Necesita Quirurgía": La casilla de la parte inferior de la zona de Puntos de Golpe Actuales de la hoja de personaje. Denota a un personaje enfermo. Una vez que se marca, sólo puede borrarse con la aprobación del director de juego después de un reposo y curación adecuados.

Condiciones: Una medida de lo salubre que es el ambiente en el que está curándose un personaje, en lo relativo a la suciedad, moscas, calor o frío extremos, ventilación y otros factores. Los personajes del juego sólo serán vagamente conscientes de estos factores, a no ser que sean quirurgos profesionales. Unas condiciones insalubres pueden provocar un modificador de -5 a la habilidad de Quirurgía o provocar que se adquiera una enfermedad, ambos casos a elección del director de juego.

Curación natural: El proceso natural de curación del cuerpo, medido con la característica de Velocidad de Curación del personaje.

Daño: El daño inicial obtenido en la tirada correspondiente e infligido sobre un personaje; la armadura suele reducirlo. Provoca heridas y lesiones.

Empeoramiento: El resultado de no recibir una quirurgía exitosa cuando un personaje está enfermo. Se inflige 1d6 de daño por empeoramiento cada semana, en el mismo momento que la curación natural, el domingo a mediodía.

Enfermo: Un estado de salud insano y vulnerable. Los personajes pueden entrar en este estado por sufrir lesiones o por enfermedades. Los personajes enfermos necesitan quirurgía. Se produce un empeoramiento si no se recibe quirurgía.
Se sabe si un personaje está enfermo si su casilla de "Necesita Quirurgía" está marcada.
El director de juego determina cuándo un personaje vuelve a estar sano: normalmente, debería ser después de varias semanas de reposo, tras recuperar puntos de golpe suficientes para estar por encima de la característica de Inconsciente.

Herida Grave: Una herida de una magnitud importante. A menudo tiene efectos permanentes. Su número es igual o mayor que la CON, pero menor que los Puntos de Golpe Totales.

Herida Leve: Una herida poco problemática, por lo general, a no ser que un personaje realice una excesiva actividad después de resultar herido. Vale un número de puntos menor que la CON.

Herida Mortal: Una herida de una magnitud letal. Si se sobrevive, suele dejar efectos permanentes. Vale un número igual o mayor que los Puntos de Golpe Totales.

1) El personaje pierde el conocimiento inmediatamente a no ser que tenga éxito en una tirada con un d20 contra sus puntos de golpe actuales (por ejemplo, un personaje al que le quedasen 10 puntos de golpe necesitaría sacar una tirada de 10 o menos para seguir consciente).

2) En caso de que el personaje evite la inconsciencia, puede que quiera seguir combatiendo o realizando alguna tarea igualmente activa. Si el personaje está en combate, debe tener éxito en una tirada de Valiente, con posible aplicación de modificadores. Un fallo en la tirada indica que el personaje no puede reunir el valor necesario para segur luchando. Vacila y no puede entrar en combate a no ser que se vea obligado a ello. Una pifia en la tirada de Valiente indica que el caballero huye aterrado o se rinde. Un éxito crítico puede otorgar algún beneficio. Ver el capítulo "Ideales y pasiones" para ver las reglas completas sobre las tiradas de rasgos.

Si un personaje sufre una Herida Grave sin estar en combate (por ejemplo, debido a una caída) y tiene éxito en una tirada contra sus puntos de golpe, el director de juego decide si se necesita una tirada de Valiente para seguir actuando.

3) El jugador debe hacer inmediatamente una tirada en la Tabla de Características Perdidas (ver más adelante el apartado "La Fase de Invierno") para averiguar la secuela permanente de la Herida Grave, si la hay. Deben volver a calcularse inmediatamente todas las características secundarias, como las de Velocidad de Movimiento o la de Inconsciente, si a causa de esta tirada se produce una pérdida de características. Si baja la característica de Puntos de Golpe Totales, los puntos de golpe actuales no resultan afectados a no ser que en ese momento el personaje estuviera con todos sus puntos de golpe intactos (en cuyo caso bajan al nuevo máximo).

4) Debe marcarse la casilla de Necesita Quirurgía. El personaje necesita la atención de un experto para evitar la infección y otros peligros provocados por la lesión; estas reglas describen tales consecuencias como empeoramiento.

5) Si se siguen realizando acciones una vez que se ha sufrido una Herida Grave, puede producirse tanto un agravamiento como un empeoramiento. Ver más adelante el apartado "Restablecimiento de heridas y enfermedades".

Ejemplo de Herida Grave: *Hunwulf el Rojo, un caballero viejo, gordo y corpulento (TAM 18, CON 9, Valiente 17, Puntos de Golpe 27, Inconsciente 7) es ya demasiado viejo y enfermizo para combatir sin peligro. Incluso una herida de 9 puntos es para él una Herida Grave, dada su mediocre constitución.*

Hunwulf se lanza imprudentemente a un último combate, resulta herido y 9 puntos de daño atraviesan su armadura, lo cual es exactamente el mínimo para una Herida Grave. Su jugador marca la casilla de Necesita Quirurgía. A continuación tira con un d20 contra los puntos de golpe actuales de Hunwulf, que son 18, y tiene éxito con facilidad, lo que indica que Hunwulf permanece consciente. El jugador también pasa con facilidad una tirada de Valiente; Hunwulf es bien conocido por su valor. Así que Hunwulf no se rinde ni vacila en atacar. Ahora el jugador tira sobre la Tabla de Características Perdidas para ver las secuelas de la Herida Grave y saca un 2, con lo que Hunwulf pierde un punto

Inconsciente: Valor umbral de los puntos de golpe actuales, por debajo del cual el personaje pierde el conocimiento. Su valor es igual a Puntos de Golpe Totales/4. Si un personaje está inconsciente, no puede realizar ninguna acción sin la aprobación del director de juego. Cuando un personaje cae inconsciente, ya sea por el daño normal, enfermedad o por daño de agravamiento, el personaje se relaja y se desploma contra el suelo. Puede hacerse una tirada de DES para evitar resultar dañado por caerse del caballo o de una posición precaria.

Lesión: Los resultados del daño, restados de los puntos de golpe actuales.

Magnitud de la herida: Un número igual a la lesión recibida, que se compara con los niveles de Herida Grave y Herida Mortal.

Nivel de actividad: Una medida de la dureza física de diversas actividades, como comer o combatir, en particular en lo referente a fatiga, a la posibilidad de reabrir viejas heridas o a otros acontecimientos capaces de interferir en el proceso curativo. Una actividad *moderada* provoca el agravamiento de los personajes enfermos. Una actividad *agotadora* provoca el agravamiento de todos ios personajes heridos. Esto queda sujeto a la interpretación del director de juego.

Primeros Auxilios: Tratamiento médico de urgencia. Con un éxito, se curan 1d3 de daño. Una pifia en Primeros Auxilios hace que el personaje pase a estar enfermo.

Puntos de golpe actuales: El número que expresa el nivel general actual de lesiones (no la salud) de un personaje. Pueden ser cero o negativos, lo que indica una muerte inminente.

Puntos de Golpe Totales: Una característica, punto de partida y valor máximo de los puntos de golpe actuales. Es igual al nivel de Herida Mortal.

Quirurgía: Cuidado médico medieval. Esta habilidad evita el empeoramiento si se aplica con éxito. Se tira una vez a la semana, normalmente al comienza de la semana. Pueden aplicarse modificadores a la habilidad.
Un éxito crítico con la quirurgía duplica la Velocidad de Curación del personaje durante esa semana.

Sano: El estado de salud normal. Un personaje puede estar herido y con menos puntos de golpe de lo normal pero a pesar de ello seguir estando sano en general.

Velocidad de Curación: Característica secundaria. Mide la velocidad a la que el cuerpo de un personaje cura sus heridas de forma natural, con o sin quirurgía (aunque un éxito crítico con la quirurgía duplica la velocidad). Vale (FUE+CON)/10. Se expresa en el número de puntos de golpe actuales recuperados por cada semana de tiempo del juego. La curación se produce el domingo a mediodía. Los efectos de la curación natural pueden verse reducidos o eliminados por el proceso de empeoramiento, que se produce simultáneamente cuando no se aplica quirurgía con éxito.

de DES. Comprobando la hoja de personaje, el jugador corrige las características de Hunwulf para tener en cuenta la pérdida de DES: lamentablemente, la Velocidad de Movimiento de Hunwulf baja un punto. En esta coyuntura del combate, Hunwulf podría seguir combatiendo, sin ninguna penalización inmediata a sus habilidades ni limitación sobre sus acciones (excepto la que representa el miedo a morir). Sin embargo, puede producirse un agravamiento a largo plazo.

Heridas Mortales

El daño infligido por un solo golpe que sea igual o mayor que la característica de los Puntos de Golpe Totales suele ser mortal, de ahí el término usado. El personaje ha recibido una horrible herida: su cráneo está agrietado, una arteria está seccionada, los órganos internos perforados o incluso una extremidad ha sido amputada, si el director de juego así lo decide. El personaje está incapacitado y totalmente indefenso. Sin embargo, todavía puede sobrevivir, si se cumplen ciertos requisitos. Sigue los pasos que se dan a continuación.

1) Deben aplicarse con éxito Primeros Auxilios en el plazo de una hora o el personaje morirá, e incluso si es así la recuperación es dudosa. Los Primeros Auxilios deben devolver los suficientes puntos de golpe perdidos para dar al personaje al menos 1 punto actual. Evidentemente, si el personaje tiene más de 5 puntos negativos, la herida es siempre mortal. La Quirurgía no sirve de nada hasta que el personaje deje de estar en peligro inmediato de muerte. La única salida es la curación mágica, que está totalmente bajo el control del director de juego.

2) Si se consigue que el personaje vuelva a tener 1 o más puntos de golpe, sigue con vida, pero inmediatamente sufre 3 tiradas sobre la Tabla de Características Perdidas para determinar las secuelas permanentes. Las características secundarias deben volver a calcularse de inmediato si se producen pérdidas en las características (los puntos de golpe actuales no se reducen).

3) Debe marcarse la casilla "Necesita Quirurgía" si un personaje recibe una Herida Mortal y recibe unos Primeros Auxilios exitosos, que hagan que vuelva a tener un punto o más. Yace inconsciente y su futuro sigue siendo más que dudoso.

Estados de salud

Como ya se dijo, un personaje en *Pendragón* puede estar sano o enfermo. Para mayor sencillez, no hay término medio. Un personaje puede tener un número razonable de puntos de golpe y seguir estando enfermo o puede estar apenas unos puntos de golpe por encima del nivel de Inconsciente y a pesar de ello seguir activo. La casilla titulada "Necesita Quirurgía", al final del apartado "Puntos de golpe actuales", indica la situación actual.

Sano: Las personas sanas son todas aquéllas que no necesitan Quirurgía: si no se marca la casilla, el personaje está bien de salud y puede actuar normalmente. Se considera que el personaje está sano aunque no tenga intactos sus puntos de golpe: los caballeros están entrenados para vivir con lesiones leves. Las lesiones de las personas sanas se curan semanalmente a su Velocidad de Curación (ver más adelante "Restablecimiento de heridas y enfermedades").

Aunque un personaje herido esté sano, una actividad agotadora excesiva provocará un agravamiento, que se aplica en cada incidente en cuestión, no semanalmente. Ver más adelante.

Enfermo: Si está marcada la casilla "Necesita Quirurgía", el personaje está enfermo y necesita cuidados. Se necesita reposo, ya que la acción puede empeorar su estado.

Normalmente, adquieren esta marca:

1. Los personajes que pierdan puntos de golpe hasta que sus puntos de golpe desciendan por debajo del nivel de Inconsciente.

2. Los personajes que reciban una Herida Grave.

3. Los personajes que reciban una Herida Mortal (y sobrevivan).

4. Los personajes que reciban una pifia en una tirada de Primeros Auxilios.

5. Los personajes que contraigan una enfermedad debido a condiciones insalubres u otros motivos. Esto puede incluir a los personajes envenenados.

Los personajes enfermos son incapaces de cuidar adecuadamente de sí mismos, por lo que puede producirse un empeoramiento natural (ver más adelante) a no ser que algún otro atienda activamente a sus necesidades. Esta atención activa recibe el nombre de Quirurgía. Un éxito con la Quirurgía evita un empeoramiento.

Una vez que un personaje está enfermo y se marca la casilla "Necesita Quirurgía", permanece marcada hasta que el director de juego permite borrarla, normalmente después de varias semanas de reposo. Como mínimo, el personaje debe estar consciente antes de borrar la marca. Después de eso, el estado del personaje asciende al de sano y ya no necesita quirurgía.

Restablecimiento de lesiones o enfermedades

El restablecimiento es imprevisible. Muchas situaciones harán que el restablecimiento se retrase o incluso se frene y los personajes débiles pueden necesitar meses de convalecencia antes de que se produzca un restablecimiento completo. Es posible incluso que los personajes enfermos mueran durante la convalecencia, en caso de que reciban malos cuidados. En los relatos literarios, hasta Sir Lanzarote queda a menudo fuera de combate debido a sus lesiones.

Una vez que un personaje resulta herido, el restablecimiento de las heridas o enfermedades se determina para cada semana de tiempo del juego.

Si los personajes heridos insisten en realizar actividades en lugar de descansar, debe aplicarse daño por agravamiento por cada acción realizada, aunque la quirurgía, la curación natural y el empeoramiento se determinan semanalmente.

Curación natural

La curación natural se produce al mediodía del domingo (del tiempo del juego) en forma de una ganancia de puntos de golpe igual a la característica de Velocidad de Curación. Los personajes enfermos que no consigan recibir un uso exitoso de la quirurgía durante la semana sufren además 1d6 puntos de daño de empeoramiento en este momento.

Aunque un personaje resulte herido en sábado, se cura normalmente (y puede sufrir empeoramiento) al día siguiente. Los directores de juego tendrán que determinar curaciones parciales y velocidades de empeoramiento cuando sea necesario.

En todos los casos, la curación natural tiene lugar semanalmente, independientemente de qué forma hayan tomado las lesiones o enfermedades de un personaje o de que esté descansando o realizando actividades durante la semana.

Debido al daño producido por el empeoramiento y el agravamiento, el resultado final de un ciclo semanal de descanso y actividad puede ser nulo o bien una pérdida de puntos de golpe. Se usa la quirurgía para conjurar el empeoramiento, pero nada puede salvar a un personaje tremendamente activo de que se agraven sus enfermedades o lesiones.

Empeoramiento y agravamiento

Las lesiones o enfermedades pueden ir a peor en vez de a mejor. Si el personaje es lo suficientemente activo como para que esto interfiera en su curación, o si no se le atiende adecuadamente, puede sufrir más daño en sus puntos de golpe. Esto puede deberse a pérdida de sangre, deshidratación, infección, otras enfermedades u otras causas. El daño debido al empeoramiento y agravamiento refleja los efectos de todos estos factores.

Empeoramiento

El empeoramiento sólo afecta a los personajes enfermos que *no* consiguen una tirada exitosa de Quirurgía durante esa semana. Sólo se permite una tirada de Quirurgía por semana y se produce un empeoramiento si la tirada se falla o se pifia.

El empeoramiento provoca la pérdida de 1d6 puntos de golpe por semana directamente de los puntos de golpe actuales (no se anota niguna herida y los Primeros Auxilios no sirven de nada). Al igual que la curación natural, este daño se produce el domingo a mediodía. El resultado neto de las dos variaciones de puntos de golpe puede ser una ganancia de puntos de golpe, una pérdida o nada en absoluto.

Agravamiento

Inevitablemente, los directores de juego deben enfrentarse a situaciones en las que los caballeros que deberían estar reposando insisten en mantenerse activos, quizá "viajar sólo unas pocas horas" o "un buen combate..." Durante un escenario, un personaje herido puede decidir o verse obligado a abandonar su lecho de enfermo durante varios días, descansar, cabalgar muchos kilómetros y volver a descansar, consecutivamente. Al respecto se ocupan las reglas sobre el agravamiento. Para mayor sencillez, no se tiene en cuenta el reposo acumulado entre acciones, sino únicamente el daño debido a actividades concretas.

"Agravamiento" significa que el estado de un personaje empeora debido a realizar actividades mientras está enfermo o herido. Cada *incidente* que produzca un agravamiento provoca 1 o más puntos de daño directamente a los puntos de golpe actuales y no se anota ninguna herida. 1 punto es la pérdida normal, pero pueden sufrirse hasta 3 puntos por actividades extremadamente violentas o prolongadas, como un combate a muerte con un ogro, a elección del director de juego.

El daño de agravamiento se inflige después de que se haya completado la actividad en cuestión, a no ser que el director de juego decida lo contrario. El daño adicional provocado por el agravamiento puede hacer que un personaje quede inconsciente inmediatamente después de su temeraria acción.

Al determinar un posible agravamiento, hay que tener en cuenta la salud actual, la magnitud de las lesiones sufridas y la duración e intensidad de la actividad; ver la tabla que figura a continuación. Todos los personajes heridos pueden sufrir agravamiento, estén sanos o enfermos, cuando emprenden una actividad agotadora. El estado de los personajes enfermos también puede agravarse aunque sólo se emprenda una actividad moderada. Observa que los personajes que estén por debajo del umbral de Inconsciente no pueden recibir daño de agravamiento porque, en el mejor de los casos, sólo pueden realizar actividades ligeras. Normalmente, estarán en coma.

Un incidente breve y trivial, como un baile de diez minutos durante un banquete, raramente debería provocar agravamiento, excepto si se trata de un personaje seriamente herido; por ejemplo, un personaje con una herida grave que está consciente por casualidad. El director de juego tendrá que juzgar cada incidente por separado, a partir de las definiciones de Niveles de Actividad que se dan a continuación, de los requisitos argumentales y del sentido común.

El agravamiento puede producirse junto con el empeoramiento, pero el agravamiento no puede curarse con la Quirurgía ni con ninguna otra tirada de dado.

Tabla de niveles de actividad

Actividad nula: Descansar, comer o dormir. No hay agravamiento. La mejor manera de recuperarse.

Actividad ligera: Caminar despacio distancias cortas, comer mucho, conversar, escribir cartas cortas. No hay agravamiento, ni siquiera para los personajes enfermos, a no ser que la actividad se realice en exceso.

Actividad moderada: Caminar distancias más largas, montar a caballo (incluso durante pocos minutos), participar en fiestas, bailar, practicar el romance, participar en una discusión airada. Los personajes enfermos pueden sufrir un agravamiento, a elección del director de juego.

Actividad agotadora: Combatir, correr, trepar, recorrer una distancia significativa a caballo o a pie (o incluso en una litera, si el director de juego lo decide así). Para los personajes enfermos, el agravamiento es inevitable; para los personajes sanos que estén heridos, es posible.

Estas reglas tienen como objetivo permitir a los jugadores libertad de acción, en lugar de impedir sin más que los personajes heridos puedan participar en el juego. Los jugadores que quieran poner en peligro a sus personajes realizando acciones mientras estén heridos o enfermos son libres de hacerlo, con consecuencias lógicas y realistas. En *Pendragón*, a veces, la acción podrá ser más importante que la vida; puede que un personaje desee vengar a un hermano o entregar un mensaje de importancia vital, aunque ello signifique cabalgar o combatir estando herido.

Ejemplo de agravamiento y empeoramiento: *Sir Ambrut se inscribe en un torneo muy concurrido que se celebra en sábado para conmemorar la victoriosa batalla que libraron los hombres del Barón Yvane ese mismo año.*

Según avanza el día, Ambrut combate muchas veces y sufre varias heridas leves, consiguiendo recibir Primeros Auxilios exitosos en la mayoría de ellas, tras lo cual sigue combatiendo. Después de la tercera herida, el director de juego decreta que Ambrut está realizando una actividad agotadora mientras está herido y ordena al jugador que anote 1 punto de daño de agravamiento. No se pueden realizar Primeros Auxilios para curar este daño.

Al final del día, aún consciente, Ambrut se dirige tambaleándose a su tienda para descansar. En la primera noche de su convalecencia, sus puntos de golpe han descendido en 13 puntos. Está sano, así que no se producirá un agravamiento, ni necesitará quirurgía. Muy oportunamente, ganará puntos al día siguiente,

Dos caballeros combaten a muerte

Dos caballeros, que se encuentran como desconocidos en un puente, combaten en un duelo y descubren que están muy igualados, al compensarse la habilidad del caballero mayor con la fuerza del caballero más joven, Sir Perceval. Demasiado testarudos para detener el combate, se enfrentan hasta que son incapaces de continuar, habiendo recibido cada uno muchas heridas leves. Ninguno se da cuenta de la gravedad del estado del otro hasta que es demasiado tarde.

En términos del juego, los dos caballeros combaten hasta que sus puntos de golpe descienden por debajo del umbral de Inconsciente. Este pasaje sirve de ejemplo de una interpretación generosa del duelo y de las reglas de la inconsciencia. Aunque apenas puede tenerse en pie, y ciertamente es incapaz de seguir combatiendo, Sir Perceval puede hablar con su oponente y pronunciar una oración fructífera.

Así combatieron cerca de medio día, sin descansar apenas, y ninguno de los dos tenía menos de quince heridas, y sangraban tanto que era un prodigio que se mantuviesen sobre sus pies. Pero este caballero que luchaba con Sir Perceval era caballero experimentado, y muy hábil en la lucha; y Sir Perceval era joven y fuerte, aunque no sabía combatir tanto como el otro.

Entonces Sir Perceval habló en primer lugar y dijo: "Señor caballero, detén tu mano un momento, pues hemos luchado por una cuestión sin importancia y querellado demasiado; y por ello te ruego que me digas tu nombre, pues nunca hasta ahora he sido igualado".

-Así Dios me ayude -dijo aquel caballero-, y hasta ahora nunca hubo caballero que me hiriese tan gravemente como has hecho tú, a pesar de que he luchado en muchas batallas; y ahora has de saber que soy caballero de la Tabla Redonda, y mi nombre es Sir Héctor de Maris, y soy hermano del buen caballero Sir Lanzarote del Lago.

-¡Ay! -dijo Sir Perceval-, y mi nombre es Sir Perceval de Gales, y he asumido como demanda buscar a Sir Lanzarote, y ahora estoy seguro de no acabar nunca mi búsqueda, pues me habéis matado con vuestras manos.

-No será así -dijo Sir Héctor-, que han sido las vuestras las que me han dado muerte a mí y no podré vivir. Por ello os requiero -dijo Sir Héctor a Sir Perceval- que vayáis a un priorato que está aquí cerca y me traigáis un capellán vivir. Y cuando vayáis a la corte de Arturo no digáis a mi hermano, Sir Lanzarote, cómo me habéis matado vos, pues entonces sería vuestro mortal enemigo; en vez de ello, podéis decirle que fui muerto en mi demanda, cuando le buscaba.

-¡Ay! -dijo Sir Perceval-, decís que haga lo que nunca podré hacer, pues estoy tan débil de haber sangrado que apenas puedo tenerme en pie; ¿cómo podría entonces tomar mi caballo?

-Malory XI, 13

Accidentalmente, han incumplido sus promesas de, como caballeros de la Tabla Redonda, nunca combatir uno contra otro. De forma imprudente, han emprendido sus búsquedas sin escuderos, con lo que no hay nadie que les ayude o vaya en busca de socorro. Ambos habrían acabado muriendo por el empeoramiento, de no ser porque Perceval reza con gran fe y devoción, y el Santo Grial aparece milagrosamente en manos de una doncella y cura a ambos.

domingo, que es cuando se aplica normalmente la curación natural.

Sir Ambrut descansa el domingo por la mañana. Sus camaradas pasan a saludarle, pero no insisten en que se les una ese día; así que su nivel de actividad es ligero. Al mediodía, Ambrut recupera un número de puntos de golpe igual a su Velocidad de Curación, 3 puntos, como curación natural correspondiente a esa semana. La siguiente curación se producirá normalmente al domingo siguiente.

Ambrut decide descansar el número necesario de semanas para recuperar todos sus puntos de golpe, evitando emprender ninguna otra actividad agotadora, con el fin de asegurar un pronto restablecimiento. Al estar sano, puede realizar libremente actividades moderadas, como bailar y tener amoríos.

La Quirurgía

La Quirurgía se aplica sólo a los pacientes enfermos. El objetivo de la Quirurgía es detener el empeoramiento. Un éxito en su aplicación indica que no se producirá un empeoramiento; el quirurgo ha conseguido contrarrestar las fuerzas que habrían provocado el daño adicional de empeoramiento.

Sólo puede intentarse una tirada de Quirurgía a la semana por cada paciente. Normalmente, la tirada debería realizarse durante el comienzo de la semana y el director de juego debería anotar el resultado para su utilización posterior. Si el resultado es un fallo o incluso una pifia, el resultado no es visible hasta el domingo siguiente. Ten en cuenta que si varios quirurgos intentan usar sus artes sobre un solo paciente en la misma semana, todos ellos fallan de forma automática.

Resultados de la Quirurgía

Exito crítico: La salud del paciente mejora rápidamente. El paciente recupera esa semana el doble de su Velocidad de Curación, además de evitarse un empeoramiento.

Exito: El paciente no sufre empeoramiento.

Fallo: El paciente sufre empeoramiento (ver más adelante "Restablecimiento de lesiones").

Pifia: El paciente pierde inmediatamente 1d3 puntos de golpe directamente de los puntos de golpe actuales (pero no se anota un nuevo número de herida) y sufre un empeoramiento al final de la semana.

Modificadores a la Quirurgía

Si en el lugar donde se está recuperando un paciente predominan condiciones antihigiénicas o insalubres (enfermedades, mucha suciedad, frío extremo), se aplica un modificador de -5 a la habilidad de Quirurgía. El director de juego deberá determinar otros modificadores.

Causas de daño

Hay muchas cosas que provocan un daño físico. Las armas son las principales, pero a veces los accidentes no se quedan muy atrás. La magia también puede infligir daño, pero es infrecuente: los efectos de la magia suelen ser más sutiles.

Todo el daño se aplica del mismo modo: restando a los puntos de golpe los puntos de daño infligidos. Sin embargo, las heridas y el restablecimiento pueden controlarse de distinta forma, si el director de juego lo desea. La asfixia y las enfermedades no suelen provocar heridas Graves ni Mortales pero, a cambio, no se pueden tratar usando los Primeros Auxilios a no ser que el director de juego lo quiera así.

Agravamiento: Provocado por una actividad excesiva cuando se está herido. Ver más atrás. No se permite realizar Primeros Auxilios.

Asfixia: Puede evitarse la inhalación de agua, humo o vapores venenosos haciendo una tirada de CON, que denota que el personaje contiene la respiración. Si la tirada tiene éxito, no hay daño. Si se sigue conteniendo la respiración durante muchos asaltos, puede imponerse un modificador negativo a la CON. Una vez que se falle la tirada de CON, el personaje sufre 1d6 de daño a sus puntos generales en cada asalto de combate posterior en el que siga inmerso en la sustancia dañina en cuestión; el daño puede ser aún mayor si la sustancia inhalada causa daños adicionales a la asfixia (como calor o envenenamiento). No se inflige una herida visible.

La recuperación de una simple asfixia puede ser más rápida que con las heridas físicas, si el director de juego así lo decide.

Caída de objetos: Los objetos que caen encima de los personajes provocan un daño que depende de su tamaño y de la altura desde la que caen. El tamaño se determina en kilogramos, con cada 5 Kg= 1 punto de daño. La altura aumenta el daño en 1 punto por cada metro de caída. Así, una piedra de 18 Kg que caiga desde 7.5 metros provoca (tamaño= 3.6 puntos= 4 puntos) + (altura= 7.5 puntos= 8 puntos)= 12 puntos de daño. La armadura de un personaje lo protege de los objetos que caigan sobre él y se anota un número de herida, con los resultados normales.

Caídas: No se sufre daño por caer desde una altura de menos de un metro. Cada dos metros o fracción suman 1d6 de daño. Por ejemplo, caer de un caballo (una caída de alrededor de metro y medio) provoca 1d6 de daño. Una caída de cuatro metros, desde el tejado de una casa, provoca 2d6. Una caída de 15 metros, desde lo alto del muro de un castillo, provoca 8d6. La armadura no protege del daño de la caída. Se anota un número de herida para el daño debido a caídas.

Empeoramiento: Afecta a personajes enfermos que no reciben cuidados adecuados en forma de quirurgía. Ver más atrás. No se pueden usar Primeros Auxilios en el daño de empeoramiento.

Enfermedades: Esto no debería darse con frecuencia en *Pendragón*. Sólo suelen contraerse enfermedades en un profundo calabozo, pero no en un viaje rutinario a una gran ciudad o una acción similar. El director de juego deberá determinar el daño y si la enfermedad provoca una herida que pueda tratarse con Primeros Auxilios. Normalmente, no se sufre una herida, sólo una pérdida general de puntos de golpe. Un personaje que está aquejado de una enfermedad está enfermo, independientemente de los puntos de golpe que tenga. Marca la casilla "Necesita Quirurgía" y actúa del modo habitual.

Fuego o calor: El fuego en contacto con la piel hace 1d6 de daño por asalto de combate; este daño es acumulativo. Así, después de cuatro asaltos con una antorcha contra su piel, un personaje habría sufrido una herida de una magnitud de 4d6. Los incendios también pueden provocar daño de asfixia debido al humo (ver más atrás).

La armadura protege del daño producido por el fuego durante un solo asalto de combate, después del cual se calienta demasiado para proteger el cuerpo. Igualmente, la armadura se enfría en sólo un turno.

Los incendios muy grandes, o las fuentes de calor como el plomo hirviendo, pueden muy bien estar más calientes que el fuego normal, con lo que hacen 2d6 de daño por asalto o incluso más y pueden causar daño a distancia. El director de juego debe determinar el daño por quemaduras si es superior al 1d6 básico. Sin embargo, ningún fuego natural daña nada que esté a más de cuatro metros de distancia.

Las quemaduras pueden ser complicadas de controlar en términos del juego. Debería anotarse un número de herida por el daño de la quemadura si el fuego llega a estar en contacto con el personaje, pero debería basarse en el daño total infligido, no en el daño sufrido por asalto. El calor intenso simplemente provoca una pérdida de puntos de golpe generales.

Los Primeros Auxilios son útiles para tratar la mayoría de los daño ocasionados por el fuego y el calor. Pero cuando no se anotan números de herida, sólo deberían hacerse una o dos tiradas de Primeros Auxilios.

Heridas en batallas o combates: Las principales heridas que se sufren en el juego. Si el personaje lleva armadura, ésta absorberá el daño en su totalidad o en parte. Se anota un número de herida con el daño, así que debe comprobarse si se ha sufrido una herida Grave o Mortal y pueden aplicarse Primeros Auxilios.

La Fase de Invierno

Cada partida de *Pendragón* comienza con la Fase de Invierno. El invierno es una época para entregarse al entrenamiento, a las conquistas amorosas y a los cotilleos. En términos del juego, los jugadores mejoran sus personajes.

Aunque la mayoría de la actividad militar se detiene durante el invierno, la gente sigue estando activa. Se reúnen para los banquetes y festividades religiosas. Estas reuniones son de importancia capital; a menudo, un señor llama a sus vasallos a su corte para tomar parte en un banquete o viaja a través de los campos nevados para visitar a cada uno de ellos en sus propios dominios.

De este modo, la mayor parte del invierno se emplea en acciones ajenas a aventuras. Los directores de juego pueden realizar escenarios que tengan lugar durante el invierno; si es así, tendrán que determinar si se goza de las oportunidades habituales para entrenar durante ese mismo año o si éstas se pierden debido a que los personajes están inmersos en la acción en lugar de entrenarse.

La Fase de Invierno se divide en estos pasos:

1. Actuar en solitario (si es pertinente)
2. Tiradas de experiencia
3. Envejecimiento (si es pertinente)

4. Comprobar las condiciones económicas
5. Tiradas de establo
6. Tiradas de familia
7. Entrenamiento y práctica
8. Calcular la Gloria
9. Sumar puntos de bonificación por Gloria (si es pertinente)

Paso 1: Actuar en solitario

Tu personaje puede tener la oportunidad de participar en uno o más de los Escenarios en Solitario. Esto es particularmente importante si tienes un caballero romántico o un caballero que se haya perdido las aventuras del último año del juego. Consulta con el director de juego si se realiza un escenario en solitario. Cuando se juega un escenario en solitario, siempre se hace al principio de la Fase de Invierno, para adquirir marcas de experiencia, etc. Los Escenarios en Solitario están en el capítulo "Escenarios".

Paso 2: Tiradas de experiencia

Los personajes se pasan parte del invierno reflexionando sobre el año que ha acabado. Este proceso se refleja en el uso de tiradas de experiencia. Se anotan los progresos como aumentos en el valor de las habilidades, pasiones o rasgos que se hayan marcado a lo largo del año. El proceso es el mismo para aumentar cualquier habilidad, pasión o rasgo. Las características no pueden aumentar por la experiencia.

Tira una vez un d20 por cada marca de experiencia. Si el número obtenido es mayor que el valor actual, el personaje aprendió de la experiencia y suma un punto a ese valor. Si el valor es de 20 o más, una tirada de 20 lo aumenta de todos modos en otro punto. Así que un personaje que tenga un rasgo de Orgulloso de 24, el cual esté marcado y que saque un 20 en la tirada de experiencia aumentaría su rasgo de Orgulloso a 25.

Se repite el proceso para cada marca realizada. Cada habilidad se puede marcar sólo una vez al año, pero no hay límites al número de habilidades que se puede marcar. El número de éxitos conseguidos durante el juego no es importante: sólo se necesita una marca y los éxitos posteriores no dan una ventaja adicional. El jugador determina el orden en el que hace sus tiradas de experiencia.

Si tu escudero principal tiene marcas de experiencia, haz una tirada para cada habilidad del modo ya explicado.

Paso 3: Envejecimiento

Aumenta ahora en un año la edad del personaje. Todos los aumentos de edad se realizan durante la Fase de Invierno, independientemente de la fecha real de nacimiento (es como si todos los personajes hubieran nacido en enero o febrero). En este momento aumenta también la edad de tu escudero principal, para que, cuando llegue a los 21 años de edad, le sustituya un nuevo escudero de 15 años de edad.

Todos los personajes de 35 o más años de edad deben tirar en la Tabla de Envejecimiento cada nuevo año. El resultado del envejecimiento es una reducción aleatoria de una o más de las características del personaje. Por ejemplo, un personaje podría perder, en un cierto año, un punto de FUE y un punto de CON o bien dos puntos de TAM.

La cantidad perdida varía entre cero y cuatro. En la mayoría de los años, no se perderán características. No pueden perderse más de cuatro puntos en un solo año de envejecimiento.

Galahaut el Alto Príncipe

El envejecimiento terminará por retirar del juego a un personaje, normalmente cuando tenga una edad de alrededor de 50 años o más. Cuando cualquiera de las características, incluso el ASP, alcanza un valor de 3 o menos, el personaje está postrado en cama y ya no puede participar activamente en el juego. Un personaje que tiene que permanecer en cama sigue envejeciendo, pero ya no sigue recibiendo Gloria a no ser que las circunstancias sean realmente extraordinarias. Puede seguir dando órdenes (de las que probablemente nadie haga caso), escribir un testamento, contar relatos de sus aventuras o realizar otras acciones que permita el director de juego.

Cuando cualquiera de las características alcanza un valor de 0, el personaje muere.

Procedimiento para el envejecimiento: El envejecimiento opera con dos tablas sucesivas. La Tabla de Envejecimiento indica el número de dados que se tiran en la Tabla de Características Perdidas, en la que se suelen disminuir las características.

Para determinar el envejecimiento, tira 2d6 y consulta la Tabla de Envejecimiento para ver el número de características afectadas durante ese año por el envejecimiento, lo que se manifiesta en el número de dados que se tiran en la Tabla de Características Perdida. Por ejemplo, si la primera tirada es un 4, se está obligado a tirar dos dados en la segunda tabla. A menudo, el número de dados exigido por la Tabla de Envejecimiento será de cero; pero, si no es así, el proceso continúa.

Tabla de Envejecimiento

2d6	*Características afectadas*
2	4
3	3
4	2
5	1
6-8	0
9	1
10	2
11	3
12	4

En la columna *Características afectadas* aparece el número de d6 que tirar en la Tabla de Características Perdidas, a continuación.

Después de tirar el número de d6 requerido por la Tabla de Envejecimiento, consulta la Tabla de Características Perdidas para determinar cuáles características reducen su valor en un punto, si es que alguna debe disminuir. Por ejemplo, si se tiran tres dados y todos son doses, el personaje pierde tres puntos

de DES. Observa que si se sacase un 6 en la Tabla de Características Perdidas, indicaría que esa tirada no provoca la disminución de ninguna característica.

Un personaje puede morir a consecuencia de la segunda tirada.

Tabla de Características Perdidas: Además de para el envejecimiento, esta importantísima tabla se usa también cuando un personaje recibe una Herida Grave o Mortal, sufre una conmoción por una invocación fallida o por una pasión o en caso de que sufra de algún efecto mágico. Para más información, ver el apartado "Salud y heridas" en este capítulo y el capítulo "Ideales y pasiones".

Cuando los personajes pierden características por esta tabla, se echa la culpa a diversas fuerzas naturales, como las enfermedades o una magia perniciosa. Por ejemplo, se considera que los personajes que sufren una pérdida de TAM (reducción de masa muscular u ósea) han resultado afectados por el "Mal de ojo"

Tabla de Características Perdidas

1d6	*resultado*	*afección atribuida*
1	TAM	Mal de ojo
2	DES	Perlesía
3	FUE	Golpe del duende
4	CON	Tisis
5	ASP	Viruelas
6	no hay pérdida	

4. Comprobar circunstancias económicas

4a. Determinar nivel de manutención

Todos los personajes deben determinar su situación en lo relativo a alimentos, dinero, ropa y alojamiento consultando al director de juego. Se establecerá para tu personaje un nivel general de manutención (esto es, Caballero Indigente, Caballero Rico, etc.).

Los caballeros mantenidos suelen tener poco control sobre su estado de manutención: lo acostumbrado es que su señor les dé lo necesario. Estos caballeros casi siempre se mantendrán como Caballeros Normales, a no ser que su señor los aprecie mucho.

Los caballeros jugadores (los personajes jugadores) suelen ser capaces únicamente de mantenerse al nivel de un Caballero Normal, a no ser que hayan adquirido riqueza por saqueos o rescates.

Es de esperar que los caballeros señores se mantengan al nivel de Caballeros Ricos. Tienen los recursos para hacerlo a menos que el desastre o la guerra azoten sus tierras.

Sólo los caballeros más ricos y los señores más importantes se mantienen al nivel de Caballero Muy Rico.

Realiza esta comprobación preguntando al director de juego si le ha ocurrido algo importante a las tierras y necesidades económicas del personaje, tomando las notas necesarias. Las incursiones, las visitas imprevistas de un señor o incluso las maldiciones de las hadas pueden empeorar las circunstancias económicas de un caballero, imponiendo una reducción de su nivel de manutencion, mientras que una cosecha muy buena podría permitir que un caballero aumentase su nivel de manutención.

Ahora deben determinarse los regalos que el caballero recibe de su señor y debe estimarse el valor de los botines o cualesquiera otros objetos valiosos obtenidos durante el último año. Esto puede ser suficiente para que el caballero pueda aumentar su nivel de manutención, aunque el señor no le haya proporcionado medios para ello. Puede que haya que realizar algunas compras y ventas para convertir las mercancías en dinero en efectivo: ver el capítulo "Riqueza".

4b. Reducir el valor de las ropas

Para todos los niveles de manutención, reduce las mejores vestiduras del personaje (indicadas en el apartado "Equipo transportado" de la hoja de personaje) a la mitad de su valor anterior en libras. Esto refleja el hecho de que incluso las ropas de gala más costosas se pasan rápidamente de moda, además de sufrir el uso y desgaste normales. Pueden adquirirse ropas nuevas si se desea.

4c. Aplicar efectos económicos

Se aplican a los caballeros diversos modificadores a las tiradas de las tablas siguientes realizadas en este intervalo de la Fase de Invierno. Anota estos modificadores en una hoja suelta de papel. Las tiradas de dado que, al aplicar modificadores, adquieran un valor menor que 1 se consideran tiradas de 1, mientras que las tiradas mayores que 20 se consideran tiradas de 20.

Caballeros Indigentes: Es un estado económico desastroso. Ningún caballero debería sufrir tal estado si existe alguna alternativa coherente con los dictados de la lealtad y el honor.

Si el caballero tiene un caballo, éste morirá durante el invierno si se saca una tirada que no sea de 19 o 20 durante el intervalo de tiradas de Establo (que están en el Paso 5, a continuación). Los hijos de un caballero indigente sufren un -15 en la Tabla de Supervivencia de Niños que se encuentra en el paso 6, más adelante. Ya no nacen más hijos en la hambrienta y enfermiza residencia de un caballero indigente. El valor de protección de la armadura del caballero sufre una pérdida permanente de 1 punto debido a una grave oxidación y falta de reparación y cuidados adecuados. Todos los caballeros que estén en la indigencia deberán pasar una tirada de CON o perderán 1 punto de CON durante el invierno.

Sin embargo, a pesar de todos estos sufrimientos, el caballero no pierde Gloria ni cambian sus rasgos y pasiones. El estado de la reputación de un caballero es independiente de asuntos tan fútiles como el dinero.

Caballeros Pobres: Este nivel de manutención es desdichado, pero no desastroso. Muchos caballeros sufren este estado durante un año o dos durante sus carreras.

Las tiradas sobre la Tabla de Supervivencia de Caballos sufren una reducción acumulativa de -3 por cada año consecutivo de pobreza. Así, durante el primer año de pobreza, los caballos mueren si se saca una tirada de 1-5. En el segundo año de pobreza, mueren con un resultado de 1-8. Después del sexto año seguido en que un caballero se mantenga al nivel de Caballero Pobre, la reducción es de -18, por lo que mueren los caballos que quedasen. Las tiradas sobre la Tabla de Supervivencia de Niños también sufren esta reducción acumulativa de -3 por cada año consecutivo de pobreza, así que después del sexto año, no quedará ningún niño vivo en la familia. Las tiradas sobre la Tabla de Nacimientos sufren un modificador de -5.

Caballeros Normales: No se aplican efectos especiales. Se tira normalmente sobre todas las tablas.

Caballeros Ricos: Las Tablas de Supervivencia de Niños reciben un modificador de +1. Todas las tiradas realizadas sobre la Tabla de Nacimientos reciben un modificador de +3. Las tiradas sobre la Tabla de Supervivencia de Caballos no varían.

Caballeros Muy Ricos: Las tiradas sobre la Tabla de Supervivencia de Caballos reciben un modificador de +2, con

lo que no muere ningún caballo. Además, los caballos están más lustrosos y aseados, con aparejo de plata y campanillas en las riendas. Las tiradas sobre la Tabla de Supervivencia de Niños reciben un modificador de +3, por lo que no muere ningún niño en la familia de un caballero muy rico. Las tiradas realizadas sobre la Tabla de Nacimientos reciben un modificador de +5.

Paso 5: Tiradas de establo

Debe comprobarse si cada caballo que participe activamente en el juego consigue sobrevivir a las aventuras que conlleva ser la montura de un caballero. Los caballos pueden morir, con mala suerte o malos cuidados.

La tabla siguiente determina que, como promedio, los caballos vivirán hasta los 10 años de edad. Pero algunos caballos pueden tener suerte y vivir hasta una edad inaudita. El director de juego deberá revisar la situación de los personajes que monten el mismo caballo de guerra año tras año.

Todos los caballeros que tengan un señor obtienen los animales nuevos que necesiten para mantener el establo mínimo de un caballo de batalla, un caballo de silla y una acémila, pero los caballos adicionales o fuera de lo normal (caballos de batalla mejores, destreros, caballos diseñados por el director de juego y únicos en su género) no se sustituyen.

Tira un d20 por cada caballo que se posea, aplicando los modificadores necesarios.

Tabla de Supervivencia de Caballos

d20	*resultado*
1-2	El caballo muere, se rompe una pata, pierde su fuerza, etc.
3-20	El caballo está sano

Paso 6: Tiradas de la familia

Tu familia ya existe, pero es deseable tener hijos, sobre todo para un caballero vasallo. La manera ideal de tener hijos es mediante el matrimonio. Una vez que se consigue un casamiento, es posible tener hijos legítimos. La Gloria y la dote de la esposa también son útiles: ver más adelante.

Si tu personaje está soltero y quiere seguir siéndolo este invierno, salta hasta el paso 6c, en el que determinarás los acontecimientos para tu familia en general.

6a. Matrimonio

Cuando un personaje desea casarse, el jugador debería informar de ello al director de juego, que decretará si este honor es posible para el personaje.

Un matrimonio puede necesitar cierto tiempo del juego para encontrar a la futura esposa o puede usarse la Tabla de Matrimonios Aleatorios. De cualquier manera, ningún caballero puede empezar el juego ya casado.

La mayoría de los matrimonios son de uno de los dos tipos siguientes: por debajo de tu clase o dentro de tu clase. Para casarte por encima de tu clase y entrar en la familia de un conde o un duque hace falta emplear tiempo del juego, no tirar dados al azar.

Matrimonio por debajo de la clase del personaje: Usa este procedimiento cuando tu personaje quiera conseguir una esposa, sin importarle quién sea ni la posición que ocupe. Probablemente será una dama de compañía de la esposa de tu señor, una criada, una costurera de alguna rica comerciante o la hermana menor de un caballero. Los caballeros mantenidos suelen casarse de esta manera.

El director de juego debería permitir casi siempre esta forma de matrimonio, a no ser que el personaje haya estado ausente de su casa durante años, haya quedado deshonrado o si el hecho del matrimonio no se adapta bien con los escenarios que tiene intención de jugar.

El procedimiento es sencillo. Obtén el permiso del señor del personaje con una tirada de Lealtad (Señor). Si tiene éxito, el señor le concede la merced de desposarse. Si tu caballero no ha elegido ya una mujer disponible, el señor selecciona un partido adecuado. Una vez que tenga éxito, el personaje se casa con una mujer corriente que tiene una dote de 1d6 libras y 10 puntos de Gloria.

Si la tirada de lealtad falla, el señor niega el permiso para casarse. El caballero puede pedirlo de nuevo al invierno siguiente. Una pifia podría indicar que el señor se sintió ofendido por algún motivo o que ocurrió algo divertido, aunque una pifia no debería provocar un casamiento con una mujer inadecuada.

Matrimonio dentro de la clase de un personaje: Para un caballero vasallo o un noble de rango superior, se puede tardar en encontrar una candidata aconsejable para el matrimonio. El director de juego debería dar personalidad a las potenciales esposas que posean extensas tierras y tengan una gran Gloria. Para más información sobre la Gloria obtenida en el matrimonio, ver el capítulo "Gloria y ambiciones".

Para encontrar a una esposa normal dentro de la clase del personaje, tira contra su Cortesía una vez cada invierno. Si la tirada tiene éxito, puedes tirar sobre la Tabla de Matrimonios Aleatorios que figura a continuación o esperar un año. Si decides posponerlo, anota en la historia de tu personaje la frase "encontré candidata para el matrimonio, sigo esperando". Puedes esperar años si quieres, si no hay presiones por parte de tu señor.

Cada año que esperes, suma un punto a la tirada obtenida con el d20 sobre la Tabla de Matrimonios Aleatorios cuando decidas hacer la tirada. Una tirada de más de 20 se considera como 20.

Si fallas tu tirada de Cortesía, no sumas un punto a la Tabla de Matrimonios Aleatorios ese año.

Cuando sea el momento de la boda, tira en la tabla. Sólo se permite una oportunidad. Si te sale lo que parece ser un mal partido, evidentemente depende de los deseos políticos de tu señor.

En la columna de dotes de la tabla, la columna "Mercancías" se refiere a objetos valiosos como alfombras o pieles que valen 1 libra por cada punto poseído. Para más información, ver el capítulo "Riqueza".

Tabla de Matrimonios Aleatorios

d20	*dote*	*Gloria*
1-4	no tiene señorío, 1d3+6 mercancías	10
5-7	1 señorío, 1d6 mercancías	25
8-17	1 señorío, 1d6+3 mercancías	50
18-19	2 señoríos, 1d6+6 mercancías	100
20	2 señoríos, 2d6+6 mercancías	250

6b. Hijos

Los jugadores hacen una tirada de d20 en la Tabla de Nacimientos una vez al año para las esposas, concubinas, amantes, mozas de campamento y relaciones carnales de los personajes jugadores.

Cualquier caballero puede tener mujeres sin casarse con ellas,

pero cada una de ellas exige una paga de 0.5 £. al año, que se restan del registro monetario antes de que se realice la tirada de nacimientos. Si no puede realizarse el pago, el caballero no pudo mantener el interés ni la salud de la mujer, que se marcha: no se hacen tiradas de nacimientos para ese personaje.

Las esposas no necesitan pago adicional. Sus costes se incluyen en el estipendio o las posesiones del caballero. Sin embargo, esto *no* quiere decir que si no se tiene una esposa se gane una cantidad adicional sobre las 6 £. normales, ya que entonces el caballero tampoco se beneficia del trabajo de la esposa.

Nacimiento: Se puede realizar una tirada de nacimientos por cada esposa, querida o concubina, si se reunieron las oportunidades suficientes para posibilitar la concepción. Los directores de juego deben tomar una decisión sobre los resultados de las relaciones irregulares.

Tabla de Nacimientos

d20	*resultado*
1-10	No hay nacimiento
11	Madre e hijo mueren en el parto
12	La madre muere en el parto, el niño vive*
13-19	Nace un hijo*
20	Nacen gemelos*

**Tira 1d6 para cada hijo nacido, donde un número par= varón e impar= hembra.*

Supervivencia de los hijos

Cada año, tira un d20 por cada hijo *menor de 15 años* y consulta esta tabla, aplicando los modificadores necesarios a la tirada. Se supone que los niños que sobreviven hasta los 15 años de edad llegan a adultos.

Tabla de Supervivencia de niños

d20	*resultado*
1-2	El niño muere
2-10	El niño está enfermo, pero vive
11-20	El niño vive

6c. Acontecimientos familiares

Esta parte de la Fase de Invierno determina si se ha producido algún suceso importante o interesante en tu familia. Observa que el padre de cualquiera de los caballeros jugadores creados en este libro ya está muerto y que toda la Gloria y objetos heredados ya se han conseguido. Si has usado el sistema que aparecía en el capítulo "Tu familia", el abuelo del personaje también está muerto.

Tabla de Acontecimientos Familiares

d20	*resultado*
1-2	muerte en la familia*
3-7	boda en la familia*
8-12	nacimiento en la familia
13-15	desaparecido, puede estar perdido
16-18	no hay acontecimiento
19-20	escándalo en la familia*+

**Haz una tirada en la Tabla de Miembros de la Familia (a continuación) para ver la persona afectada. Si el resultado es ridículo, como que tu madre se volviese a casar estando aún vivo tu padre, trátalo como un rumor idiota o desagradable y vuelve a tirar.*

+Haz una tirada en la Tabla de Escándalos, más adelante.

Tabla de Miembros de la Familia

d20	*resultado*
1-3	Padre
4-6	Madre
7-11	Hermano
12-15	Hermana
16	Tío
17	Tía
18	Abuelo (si sale un par con un d6) o Abuela (si sale un impar con un d6)
19-20	Primo

Tabla de Escándalos

d20	*resultado*
1	insultó a su señor
2-3	hizo trampa en un torneo
4	cargado de deudas
5-7	acusado de adulterio
8	acusado de rapto
9-10	acusado de robo de caballos
11-16	un turbio lío amoroso *casi* demostrado
17	rumores de asesinato
18	rumores de herejía
19	rumores de nigromancia
20	tira otra vez, volviendo a tirar si se obtiene otro 20, ¡pero esta vez se demuestra que el suceso *es verdad*!

Paso 7: Entrenamiento y práctica

En este paso, se calcula el entrenamiento o práctica realizados durante el invierno. Este paso incluye también el crecimiento natural de los personajes jugadores jóvenes y los cambios intencionados de la reputación y el comportamiento que afectará a los rasgos o pasiones.

Si el director de juego lo permite, el escudero de tu caballero puede aumentar en este momento una o más de sus tres habilidades principales (enumeradas en la hoja de personaje), con las mismas opciones que tu caballero.

Puedes elegir una de entre estas tres opciones:

1. Variar un rasgo de la personalidad, característica o pasión

Sólo se puede cambiar el valor de un rasgo, característica o pasión. Variará en un punto, hacia arriba o hacia abajo, aunque en el caso de los rasgos de la personalidad, también alterará el valor del rasgo opuesto.

Durante este paso existen varias limitaciones. Los rasgos no pueden aumentarse por encima de 19 mediante el entrenamiento y la práctica. Las pasiones no pueden aumentarse por encima de 20. Ninguna característica puede aumentar por encima de su valor cultural máximo, que suele ser de 15, 18 o 21. Para conocer los valores máximos para la cultura céltica, ver el capítulo "Generación de personajes". También se aplican importantes limitaciones a los aumentos de características a causa de la edad: el TAM no puede aumentarse después de los 21 años de edad (así que los caballeros jugadores que ya tienen 21 años o más no pueden aumentar su TAM) y no puede aumentarse ninguna característica después de los 35 años de edad.

Un gamo

2. Entrenar habilidades hasta un valor de 15

Tira 1d6 para hallar el número de puntos disponible si quieres mejorar tus habilidades, pero sólo hasta un valor máximo de 15. Puede mejorarse cualquier grupo de una o más habilidades comunes o habilidades de combate, dentro del límite de la tirada de 1d6. Por ejemplo, si se saca un 3, podrían aumentarse las habilidades de Oratoria, Espada y Lanza de Caballería en un punto cada una, siempre que ninguna sobrepasase el valor de 15, o bien podría aumentarse la habilidad de Espada en tres puntos.

3. Entrenar una habilidad hasta un valor de 20

Por otra parte, puedes decidir aumentar una habilidad en un punto, hasta un valor máximo de 20. Las habilidades pueden superar el valor de 20 sólo mediante la experiencia o la Gloria.

Paso 8: Calcular la Gloria

Durante el invierno se calcula toda la Gloria adquirida en el anterior año de juego. Además, puede conseguirse Gloria adicional durante la Fase de Invierno propiamente dicha. Se determina un total y se suma al número que figura actualmente en el recuadro principal de "Gloria" en la hoja de personaje.

Esta secuencia es uno de los mejores momentos del juego para muchos jugadores, ya que ven cómo aumentan la fama y el prestigio del personaje gracias a la Gloria.

Gloria por participación en el juego: Esta es la fuente principal de Gloria. Si participaste en un escenario el último año del juego, la Gloria adquirida por tu personaje debería figurar en el recuadro titulado "Gloria en esta partida" y, deseablemente, anotarse en detalle en el dorso de la hoja con una fecha a su lado. Por ejemplo, si mataste a un oso yendo de caza, deberías haber anotado una obtención de 10 puntos de Gloria. La participación en un torneo local debería haber dado alrededor de 5 puntos de Gloria.

Si recuerdas algo que hizo el personaje durante el escenario que no se haya anotado, consulta ahora a los demás jugadores y, al director de juego. Si no lo recuerdan, mala suerte para ti.

Gloria por escenarios en solitario: Tu personaje puede haber realizado un Escenario en Solitario. Con la aprobación del director de juego, puede ganarse Gloria por esa razón. Por ejemplo, el escenario en solitario titulado "Tu propia tierra" puede haberte dado una Gloria especial igual a tu rasgo de Justo.

Gloria por honores irrepetibles: Si el año pasado se consiguió algún honor o ambición especial, como casarse con una heredera, debería haberse anotado en el dorso de la hoja de personaje. Si no es así, comprueba ahora el capítulo "Gloria y ambiciones" y revisa los éxitos personales de tu personaje durante el año pasado.

Gloria anual: Muchas causas de Gloria son anuales. Por ejemplo, poseer un castillo de montículo y patio de armas da 8 puntos de Gloria al año. La Gloria anual se suma ahora, durante la Fase de Invierno.

Consulta al director de juego para asegurarte de que has anotado correctamente todas las cantidades de Gloria concedidas. Consulta el capítulo "Gloria y ambiciones" si tienes alguna duda.

Ejemplo de cálculo de Gloria: *Después del primer año de juego, cada nuevo caballero jugador gana una gran cantidad de Gloria, toda la cual entra en vigor cuando llega la Fase de Invierno después del primer año de juego.*

Este ejemplo sirve de ejemplo de ganancia de Gloria además de como lista de comprobación para los nuevos personajes. Si tu personaje entró en juego en la partida anterior, examina con cuidado este ejemplo y habla con el director de juego si te perdiste alguna parte de la Gloria mencionada.

Probablemente durante el año anterior se ganó Gloria por participar en un escenario, por derrotar a enemigos, por acciones valerosas y demás motivos. Todo esto debería haberse escrito en el recuadro "Gloria en esta partida".

Los honores son los siguientes. Los personajes nuevos reciben 1000 puntos de Gloria por la ceremonia sagrada de ser armado caballero, representada durante la partida. Se habrán ganado otros 10 puntos de Gloria si se realizó con éxito "El Brinco". Para los caballeros jugadores, también se suman 50 puntos de Gloria por convertirse en caballeros vasallos.

Ahora se recibe la Gloria anual: 6 puntos de Gloria por poseer tierras con unos ingresos de seis libras (un señorío) durante un año y 16 puntos de Gloria por hacer gala de un rasgo de la personalidad famoso, seleccionado durante la generación del personaje (observa que el valor de ese rasgo puede haber aumentado ahora hasta 17 o incluso 18 durante los pasos anteriores de la Fase de Invierno, en cuyo caso se ganan 17 o 18 puntos de Gloria).

Si alguna pasión ha aumentado hasta 16 o más, el personaje gana una Gloria igual al valor de dicha pasión.

Por último, debería heredarse del padre cierta cantidad de Gloria irrepetible, a partir de la Tabla de Gloria Heredada en el capítulo "Generación de personajes" y, además (si se usó el capítulo "Tu familia"), 1/10 del número de Gloria real de tu padre, determinado en ese capítulo.

Toda esta Gloria debería sumarse ahora y anotarse el total en el recuadro principal de "Gloria".

Los 6 puntos de Gloria por poseer tierras y la Gloria por cualquier rasgo o pasión famosos se ganarán cada año que se posea esa tierra y se mantenga esa reputación, mientras que la Gloria ganada por ser armado caballero, por el brinco, por el rango de caballero vasallo y por la Gloria heredada sólo se pueden ganar una vez en la vida y se obtienen después del primer año de juego.

Paso 9: Sumar puntos de bonificación por Gloria

Lo último que se hace en la Fase de Invierno es sumar a los atributos del personaje los puntos de bonificación por Gloria. Se ganan puntos de bonificación siempre que el total de Gloria

de un personaje supera un umbral de 1000 puntos (por ejemplo, la Gloria de un caballero podría aumentar de 1800 a 3010 en un año excepcional, lo que daría un resultado de dos puntos). En tal caso, se dispone de uno o más puntos de bonificación que deben emplearse inmediatamente para elevar un atributo (un rasgo, pasión, característica, habilidad común o habilidad de combate). No hay limitaciones al aumento. Si aumentas una característica, vuelve a calcular las características secundarias ahora.

Si se acaba de aumentar un rasgo o pasión hasta 16 por medio de un punto de habilidad, la Gloria debida a dicho rasgo o pasión no se gana hasta la Fase de Invierno del año siguiente. Lo mismo se aplica a la Gloria si un personaje cumple ahora los requisitos para una bonificación Caballeresca o Religiosa, aunque la bonificación en sí misma (la Armadura del Honor, pero ejemplo) se gana inmediatamente y puede usarse durante el escenario del año que empieza.

Ejemplo de Fase de Invierno

Una vez más, nos encontramos con Sir Ambrut, el joven caballero mantenido del Barón Yvane utilizado en muchos ejemplos anteriores. En el momento de presentar este ejemplo, ha sobrevivido a otro año de juego, incluyendo una escaramuza y una batalla. Al comienzo del nuevo año, revisemos sus actividades y sigámosle a lo largo de la Fase de Invierno.

Ambrut fue armado caballero a los 21 años de edad, en el 531, aunque no fue nombrado caballero vasallo; el director de juego quería llevar una campaña con personajes menos influyentes (recuerda que en *Pendragón* el director de juego es rey).

Esta Fase de Invierno tiene lugar después del tercer año de juego de Ambrut, así que el nuevo año es el 534. La Gloria acumulada se deberá a los acontecimientos del 533, junto con la Gloria anual.

1. Actuar en solitario: *Ambrut tomó parte en un escenario el año pasado y decidió no participar en el Solo del Amante durante el invierno, por lo que no se anota nada en este paso.*

2. Tiradas de experiencia: *Revisando los ejemplos de juego en este capítulo, vemos que Ambrut recibió durante el año marcas en las siguientes habilidades, rasgos y pasiones: Amor (familia), Componer, Equitación, Espada, Falso, Lanza de Caballería y Percepción. El jugador de Ambrut intenta tirar por encima de cada valor marcado. Para la Percepción (valor 5), saca un 5; mala suerte, no hay aumento. Para Componer, saca un 3, así que el valor aumenta de 2 a 3. El rasgo de Falso recibe una tirada de 16, así que aumenta de 11 a 12. La pasión de Amor (familia) aumenta de 15 a 16. Las demás tiradas de experiencia dan números inferiores a los valores, con lo que fallan.*

3. Envejecimiento: *Ha llegado un nuevo año, así que el jugador corrige su hoja de personaje para reflejar que ahora tiene 24 años de edad. Ambrut aún es demasiado joven para envejecer. El jugador también aumenta en un año la edad del escudero, hasta 18 años de edad.*

4. Comprobar las condiciones económicas: *En primer lugar se determina el nivel de manutención de Ambrut. Sir Ambrut es un caballero mantenido, no un caballero vasallo como los caballeros jugadores normales, así que sus circunstancias son responsabilidad casi total de su señor, el Barón Yvane.*

El año de Yvane fue normal, así que Ambrut se mantiene al nivel de un Caballero Normal, sin consecuencias especiales. El botín obtenido por Ambrut en la escaramuza y la batalla en las que participó sólo le valió 2 libras adicionales a su estipendio normal de 6 £. Esto no basta para elevarse al nivel de un caballero Rico (mínimo de 9 £.). Puede guardar el botín y gastarlo dentro del juego, durante un escenario.

En segundo lugar, las vestimentas de gala de Ambrut, valoradas en 1 libra, reducen su valor a 0.5 £.

En tercer lugar, se aplican los efectos económicos. Vimos antes que el nivel de Ambrut era el de un caballero Normal, con lo que no se aplican efectos especiales a ninguna de las tiradas posteriores y no hay que tomar nota de nada.

5. Tiradas de establo: *Aunque Ambrut es sólo un caballero mantenido, ahora tiene seis caballos en su establo, incluyendo el caballo de silla de su escudero. Tiene un caballo de batalla muy veloz y un caballo de silla especial, ambos descritos brevemente en el ejemplo de la Marcha Forzada en el apartado "Movimiento" de este capítulo, además del caballo de batalla, el caballo de silla y acémila que le da su señor.*

Se hacen tiradas para cada uno de los seis caballos y se obtiene una tirada de 2 para el caballo de silla especial de Ambrut. Aunque tiene una CON mayor de lo normal, el animal queda inútil por alguna razón en este invierno, sin que se realice ninguna tirada de CON. Como no es un caballo normal, el señor de Ambrut no lo sustituye y Ambrut deberá confiar en su caballo de silla normal para cabalgar en el escenario de este año.

6. Tiradas de familia: *Después de salvarse por poco en la batalla, Sir Ambrut se da cuenta por primera vez de su condición de mortal. Se interesa en el matrimonio y en fundar su propia familia. Como caballero mantenido que es, el matrimonio dentro de su clase es sólo una remota posibilidad. Así que opta por casarse por debajo de su clase y empieza a cortejar a una joven criada de la corte de Yvane. Desgraciadamente, cuando llega el momento de pedir permiso para casarse, Ambrut falla su tirada de Lealtad (Señor) e Yvane le prohíbe severamente que se case ese invierno. El valor de la pasión baja a 14 y Ambrut queda desalentado y melancólico (ver el capítulo "Ideales y pasiones").*

Quizás esperará hasta adquirir el alto rango de un caballero vasallo y use la Tabla de Matrimonios Aleatorios para conseguir una esposa. Mientras tanto, el infeliz Ambrut toma a una mujer como concubina, gastando 0.5 £. de sus fondos adicionales. Ahora se hace una tirada de nacimiento para el año que se avecina y sale un 10, lo que indica que no nacen niños este año (recuerda que para mayor comodidad, se considera que todos los personajes nacen durante la Fase de Invierno, en enero o febrero, incluyendo a los hijos que Ambrut pueda tener este año).

Ahora se hacen tiradas para ver los acontecimientos de la familia de Ambrut. Sale un 13, lo que indica que un miembro de la familia ha desaparecido y puede estar perdido. Ahora se hace una tirada en la Tabla de Miembros de la Familia. El resultado es un 16, lo que indica que un tío de Ambrut ha desaparecido. El director toma nota de este hecho para una posible conexión con el escenario que ha planeado para el año.

7. Entrenamiento y práctica: *Ambrut se encuentra a gusto con sus rasgos y pasiones actuales, así que no los practica ni modifica. Quiere aumentar sus habilidades hasta un valor de 15. Tira 1d6 y saca un 4, una buena tirada. El jugador de Ambrut decide sumar un punto a su Percepción, uno a su Lanza de Caballería y dos a Mayal, una habilidad nueva para él, que pasa del valor inicial de 0 al de 2.*

8. Calcular la Gloria: *En primer lugar, se determina la Gloria ganada por participar en el juego. En el escenario del año anterior, Ambrut combatió lo suyo: derrotó a un ladrón en un bosque; mató a un guerrero sajón en una escaramuza; y por último combatió un asalto en una batalla pequeña, tras el cual quedó separado de su unidad y combatió, con una terrible desventaja, con un grupo de mercenarios, derrotando a dos antes de caer inconsciente a causa de sus heridas. Más tarde, Ambrut participó en un torneo*

para celebrar la batalla, pero falló en el combate, resultó seriamente herido, por lo que no participó lo suficiente para ganar Gloria. Ambrut también tuvo éxito en la composición de un poema de amor y rescató sin ayuda a su hermano de un ogro, después de una marcha forzada a lomos de Flame, su famoso caballo de batalla.

El director de juego ya ha concedido la Gloria por acontecimientos ocurridos en el juego del modo siguiente: 10 por el ladrón, 35 por el incursor sajón, 30 por el asalto de batalla librado (15 puntos de Gloria, x2 por una victoria clara, sin otras modificaciones) y 70 por los dos sargentos mercenarios (35 cada uno, tratados a efectos de Gloria como bandidos armados y a caballo) que mató Ambrut antes de ser derrotado. La Gloria por el poema fue normal, 10 puntos. El rescate del hermano de Ambrut le dio Gloria por completar con éxito una misión o aventura. Aunque el rescate era sólo un episodio secundario en un gran escenario, era significativo en un grado normal, si que se ganan 10 puntos de Gloria por la acción, más 25 por la derrota de un ogro. El total, que el jugador de Ambrut ya ha anotado en el recuadro de la hoja titulado "Gloria en esta partida" es de 190 puntos.

Ahora se determina la Gloria anual. Ambrut no tiene señorío, a diferencia de los personajes jugadores normales (caballeros vasallos), así que no se gana Gloria anual por posesiones. Sin embargo, sí que tiene varios rasgos y pasiones con un valor de 16 o más en este punto intermedio de su carrera: Amor (familia) con 16, Valiente con 17 y el que eligió al principio como rasgo famoso, Modesto, con 16. Pasarán años antes de que Ambrut pueda considerarse un caballero Caballeresco, pero se está acercando. El total es de 49.

La Gloria total de Ambrut, apuntada en el recuadro principal de Gloria al comienzo de este paso, era de 1605, el valor que tenía al final de la Fase de Invierno del año anterior. 1605+190+49= 1844, el nuevo total que Ambrut exhibirá con orgullo durante el escenario del año siguiente.

9. Sumar puntos de bonificación por Gloria: *Este año, Ambrut no superó un umbral de 1000 puntos, así que no se dispone de Puntos de Bonificación. Habría necesitado ganar 395 puntos para alcanzar el umbral mínimo de 2000 puntos de Gloria y obtener un Punto de Bonificación.*

Ideales y pasiones

El idealismo y la pasión convierten a un hombre en un héroe.

La epopeya del Rey Arturo es una historia de personalidad y acción a gran escala. Todo aquél cuyo nombre es recordado es conocido tanto por sus acciones como por sus sentimientos. Ninguno de los personajes importantes es tan sólo un recorte bidimensional cuya historia se compone exclusivamente de victorias y listas de acontecimientos. Todo el mundo tiene firmes sentimientos acerca de algo.

En *Pendragón*, la personalidad se describe mediante rasgos de la personalidad y pasiones. En conjunto, orientan la conducta de los personajes jugadores, que pueden ser muy diferentes de los jugadores propiamente dichos.

Se usan rasgos y pasiones para medir el comportamiento del personaje y para facilitar la tarea de actuación del jugador dándole ideas de orientación de cómo actúa el personaje, cómo ha actuado y cómo es probable que actúe. Se asignan valores numéricos a cada rasgo y pasión y se hacen tiradas usando los valores para determinar el comportamiento.

De los dos sistemas de conducta de los personajes, los rasgos de la personalidad se usan más a menudo que las pasiones.

Los rasgos de la personalidad y las pasiones deberían escribirse siempre a lápiz, porque pueden variar con frecuencia.

¿Por qué necesitamos rasgos y pasiones?

En realidad, no todos los jugadores desearán usar rasgos y pasiones. El sistema ofrece un gran alcance y flexibilidad a aquellos jugadores que quieran usarlo, pero los jugadores que prefieran que sus personajes no tengan una personalidad explícita pueden no usarlo.

Para los jugadores que sí estén interesados en la personalidad de sus personajes, el sistema ofrece las siguientes ventajas.

Reputación

Registrar la reputación de un personaje es una función importante. Los personajes con una Gloria similar pueden tener reputaciones muy diferentes, unas buenas, otras malas, algunas simplemente curiosas.

Diversión

La interacción de personalidades aporta gran parte de la diversión al jugar a *Pendragón*. Con el sistema de rasgos y pasiones, la personalidad de cada personaje es distinta. Un personaje puede ser puro de corazón como Galahad, un cortés mujeriego como Gawain o un caballero corriente con una veta de crueldad, como Agravain. Cada personaje tiene una base interesante y bien definida para la interpretación y la acción dentro del juego.

Los rasgos y pasiones también resultan divertidos porque pueden aumentar el poder de los personajes o llevar a resultados curiosos. Algunas tiradas exitosas con rasgos o pasiones harán que el personaje se sienta inspirado, con unos beneficios temporales sobre sus tiradas de dados. Las pifias en las tiradas de pasiones pueden llevar a la locura.

Gloria

Cualquier modelo de conducta dramático da Gloria. Los personajes con personalidades interesantes ganarán más Gloria que los que no la tengan. Sin embargo, un comportamiento de acuerdo con los ideales de la sociedad da más Gloria que uno de acuerdo con la propia idiosincrasia. De este modo, Gawain gana mucha más Gloria por su naturaleza caballeresca que la que gana Agravain por su veta de crueldad.

Precisión

Los rasgos de la personalidad y las pasiones definen cómo siente y actúa tu personaje. Durante el juego, se desvelan diversas emociones y los rasgos y pasiones reciben marcas por experiencia, como las habilidades. Las pasiones también pueden reducirse a elección del director de juego. Con el tiempo, los rasgos y pasiones de los personajes reflejarán la historia de sus vidas. El sistema permite que los personajes registren el cambio en sus actitudes y conducta con precisión y coherencia.

Autenticidad

Pendragón es un juego de rol que trata de la más grande de todas las historias medievales: el relato trágico del Rey Arturo y la Tabla Redonda. El juego tiene lugar en un mundo de caballeros y sus damas, en una época de feudalismo y caballerosidad en el que la democracia es una idea sediciosa y el autoritarismo la norma. Los jugadores controlan las acciones de personajes muy diferentes de ellos mismos y se espera de ellos que actúen de acuerdo con su posición. ¿Cómo puedes saber lo que es apropiado y correcto? Los rasgos y pasiones son los indicadores principales que utilizarás para determinar la "corrección" dentro del marco artúrico. Si tu personaje adquiere los rasgos y pasiones adecuados, tu personaje estará actuando de forma correcta para la sociedad artúrica.

Si quieres llevar un personaje que desafíe a las tradiciones de la sociedad, puedes y estás autorizado a hacerlo, pero tu personaje probablemente perderá puntos en varios valores de sus pasiones por actuar fuera de las normas de la sociedad. El director de juego debe decidir si está justificada una disminución de este tipo y de cuánto debe ser ésta, de acuerdo con las circunstancias concretas. Las acciones como el homicidio accidental, robo de caballos, participar en emboscadas o comportamientos despiadados no son acciones viles: la muerte, el asesinato y la miseria son parte normal de la vida de un caballero. Para más información, ver el apartado "Pasiones", más adelante.

Cómo se usan los rasgos y las pasiones

Los rasgos y las pasiones son importantes por cuanto son el componente principal de la reputación del personaje, junto con la Gloria, que es el indicador general del éxito en el juego. Los rasgos y las pasiones miden aspectos de un personaje como el honor o la honradez, mientras que la Gloria mide el prestigio y el poder en estado puro. Los dos sistemas están relacionados, ya que los rasgos y pasiones pueden dar Gloria.

Rasgos o pasiones famosos

El valor umbral para ganar Gloria y reputación a causa de un rasgo o pasión es 16. Si tu caballero tiene un rasgo de personalidad de Valiente con un valor de 15, es valeroso, pero no de una valentía destacable. Tampoco es particularmente impío un sacerdote con un rasgo de Devoto de 6, ni merece gran atención un apasionado amor de 11. Pero alguien cuyo rasgo de Valiente sea 16 se considera heroico y aquél cuya Devoción sea 18 es casi un santo, mientras que un amante con un Amor de 20 es famoso por su pasión por todo el reino.

¿Cuándo se hacen tiradas de rasgos y pasiones?

Durante el juego, el director de juego desafía a menudo el comportamiento de los personajes. Desfilan tentaciones, estallan crisis morales y deben realizarse juicios y acciones cruciales.

Como los rasgos y las pasiones definen la personalidad de los personajes, deben consultarse siempre que el director de juego decida que hay que tomar una decisión vital. En las crisis, las personas actúan de acuerdo a los personajes, no a sus decisiones. En ciertos momentos, los jugadores no querrán que sus personajes hagan algo decretado por una tirada de dado, pero no siempre es posible la libertad de elección.

Rasgos y pasiones famosos: La sociedad sólo atiende a los rasgos y pasiones famosos, pues sólo éstos dan Gloria; dichos rasgos y pasiones *deben* ponerse a prueba con una tirada de dado cuando el comportamiento del personaje se enfrente a una crisis. Básicamente, si obtienes Gloria por un rasgo o pasión, hay que hacer tiradas basadas en el valor de dicho rasgo o pasión siempre que el director de juego lo pida.

Esto *no* quiere decir que deban usarse tiradas de rasgos siempre que el personaje tome cualquer decisión en el juego. E incluso los personajes con rasgos y pasiones famosos tienen libertad en la elección de su conducta, excepto cuando la historia exija lo contrario. El director de juego debería solicitar tiradas de rasgos sólo cuando se ponga a prueba un rasgo en una situación importante. En general, las tiradas de rasgos imitan las situaciones en las que una crisis obliga al personaje a actuar de forma inconsciente.

Rasgos y pasiones normales: No es obligatorio tirar contra los rasgos y pasiones que estén entre 5 y 15 si el jugador desea usar su voluntad personal para decidir una acción, aunque tirar es evidentemente la manera más imparcial de determinar la acción.

Los personajes que actúen con coherencia de una cierta manera acabarán teniendo rasgos o pasiones con valores de 16 o más, debido a las reglas que aparecen a continuación, en cuyo momento tendrán que hacer las tiradas necesarias o jubilar al personaje.

Modificadores: Los valores de los rasgos o pasiones pueden modificarse de acuerdo con la situación, para mantener el realismo del juego. Los jugadores tienen la responsabilidad de avisar al director de juego cuando se dé una situación que pueda requerir un modificador sobre rasgos o pasiones. El director de juego decide si son válidos dichos modificadores.

Aumentos y disminuciones

Los valores de rasgos y pasiones aumentarán y descenderán repetidamente durante el juego. El director de juego asigna las marcas por experiencia en rasgos y pasiones de una forma ligeramente diferente a las marcas en las habilidades. Los jugadores que se resistan a tirar no deberían verse obligados a ello, pero el director de juego debe insistir con frecuencia en que marquen el rasgo o pasión que exhibieran, con el fin de reflejar la posibilidad de una variación en la psicología y la reputacion del personaje.

Las pasiones son particularmente vulnerables a los descensos. Cuando un personaje actúa contra una pasión, no se asigna ninguna marca; en vez de eso, el director de juego ordena al jugador que reduzca de inmediato en un punto el valor de la pasión. Igualmente, una tirada de pasión fallida provoca que la pasión del personaje baje un punto.

Actuar con coherencia, de acuerdo con el papel de tu personaje, evitará que sean necesarias las marcas y reducciones obligatorias.

El sistema de rasgos y pasiones no debe usarse para convertir en marionetas a los caballeros de los jugadores. La mayor parte del tiempo, los personajes hacen sencillamente lo que el jugador desee que hagan, obteniendo marcas de experiencia mientras lo hacen. Sin embargo, si tu personaje tiene una reputación, lo más justo es que la mantenga o la pierda. Este sistema garantiza que esto ocurrirá.

Comportamiento malvado o indeseable

No entra en el espíritu del juego que los personajes jugadores se conviertan en caballeros malvados. Sin embargo, animamos a los jugadores para que asuman para sus personajes leves defectos de carácter como la crueldad o la pereza; tales rasgos pueden ser entretenidos cuando estén presentes de una forma moderada y, además, el director de juego tiene más oportunidades para crear situaciones interesantes.

Con uno o dos rasgos indeseables o valores de pasiones bajos, los personajes pueden tener otras debilidades, aparte de las que se ponen de manifiesto únicamente en un combate a muerte, dando al director de juego la posibilidad de idear para los personajes desafíos no mortales. Dados los peligros implicados en el combate, ésta es una oportunidad útil.

Rasgos de la personalidad

Los rasgos son factores duales de la personalidad. En cada individuo, coexisten un rasgo y su contrario. Los rasgos definen los sentimientos y tendencias de una persona.

Pendragón tiene trece parejas de rasgos de la personalidad importantes. Sin duda, los personajes exhiben otros rasgos, pero los enumerados son los vitales para los orígenes artúricos del juego.

Los rasgos de la personalidad se presentan en parejas opuestas. El valor total de la pareja debe ser siempre de 20 en el momento en que se crea el personaje.

Cuando un rasgo aumenta, el contrario suele descender en la misma cantidad. Ningún rasgo puede ser mayor que 19 ni menor que 1, excepto por la experiencia o por el uso del aumento de Gloria.

Cualquier rasgo con un valor de entre 5 y 15 se considera normal, mientras que los menores que 5 y mayores que 15 son exagerados y dignos de atención, incluso famosos. Por ejemplo, un hombre cuyo rasgo de Modesto sea 15 y cuyo rasgo de Orgulloso sea 5 no tiene ninguno de los dos rasgos en una proporción notable. Algunos personajes extraordinarios tienen un rasgo de 20, 25, ¡o quizás incluso más! El rasgo contrario a estos rasgos siempre tendrá un valor de 0 y los personajes con estos rasgos serán conocidos por todo el país por su comportamiento implacable y fanático.

Lanzarote pifia su rasgo de Enérgico

Lanzarote y su primo Lionel van en busca de aventuras en un día muy caluroso. Ir a caballo y con armadura bajo el sol estival es lo bastante fatigoso como para que se necesite una tirada de Enérgico.

Montaron, pues, sobre sus caballos, armados de pies a cabeza, se metieron por un profundo bosque y por una profunda llanura. Era entonces el tiempo de calor, hacia el mediodía, y Sir Lanzarote tuvo grandes deseos de dormir. Entonces vio Sir Lionel un gran manzano cerca de un seto, y dijo: "Hermano, allá hay una hermosa sombra donde podremos descansar sobre nuestros caballos".

-Bien dicho está eso, gentil hermano -dijo Sir Lanzarote-, pues en estos siete años no he tenido tanto sueño como ahora.

Así que desmontaron, y ataron sus caballos a sendos árboles. Sir Lanzarote se echó al pie de un manzano, con su yelmo debajo de la cabeza. Y Sir Lionel veló mientras él dormía. Y Sir Lanzarote se quedó profundamente dormido.

-Malory VI, 1

Lionel recibe una marca en su rasgo de Enérgico, y Lanzarote en el de Perezoso.

Los rasgos de la personalidad deben anotarse a lápiz de la hoja de personaje como dos números enteros, uno a cada lado de la barra (/).

Casto/Lujurioso

Ser Casto es ser monógamo o fiel en lo que respecta a la moral sexual. No siempre implica virginidad; un hombre que sea fiel a su esposa está siendo casto. Una persona casta es púdica y decorosa en su conducta. Una persona fanáticamente casta es célibe y probablemente virgen.

El rasgo de Lujurioso describe el deseo sexual e implica actividad, a menudo sin compromiso personal entre las personas implicadas. La virtud pagana de la Lujuria reconoce el valor de este arte sensual para apreciar la inmanencia de la Diosa. La promiscuidad exagerada recibe el nombre de lascivia, desenfreno y obscenidad.

Personajes famosos: *Sir Bors de Ganis es respetado por su comportamiento casto.*

Clemente/Cruel

Ser Clemente indica la especial disposición del personaje a ofrecer piedad o a ayudar a los demás. Esto incluye perdonar la vida a un enemigo, dar dinero a los pobres, ayudar a los débiles y cualquier otra acción que no se espera del rango y posición de una persona. Una persona muy clemente recibe el calificativo de compasiva.

Ser Cruel indica una falta de interés por los sentimientos y necesidades de los demás o falta de compasión. Los valores extremos indican que el personaje llega a disfrutar con los problemas y sufrimientos de los demás.

Confiado/Suspicaz

Ser Confiado es creer la información sin ninguna tendencia a sospechar de su falsedad. Una persona exageradamente confiada es crédula, quizás incluso un primo.

Ser Suspicaz indica que una persona es incrédula; es improbable que crea lo que oye a menos que se le den pruebas. Una persona extremadamente suspicaz recibe el calificativo de escéptico.

Los celos se incluyen en el rasgo de Suspicaz. No pueden existir celos sin suspicacia. Así, cuando alguien se pone celoso, recibe una marca en su rasgo de Suspicaz.

Personajes famosos: *El joven Sir Mordred, que ha llegado a la corte hace poco, ya ha provocado revuelo con su conducta suspicaz y escéptica.*

Devoto/Mundano

Ser Devoto indica que el personaje piensa a menudo en los asuntos espirituales del mundo y es consciente de ellos y de sus implicaciones. Este rasgo no debería confundirse con la habilidad de Religión, que es una acción más que una creencia. Una persona devota es una persona espiritual. Un personaje extremadamente devoto recibe el calificativo de beato o fanático religioso.

Ser Mundano indica un desinterés o incredulidad en el lado espiritual de la vida. Los valores extremos podrían indicar blasfemia y sacrilegio. También puede indicar simplemente un gran interés en los placeres mundanos y profanos, como las buenas ropas, los muebles cómodos, la buena música y poesía y una buena compañía.

Enérgico/Perezoso

Una persona vigorosa es enérgica. Este rasgo incluye la capacidad natural para levantarse e ir a trabajar y para aplicarse a las tareas necesarias. La virtud cristiana comparable es la Diligencia. Las personas enérgicas reciben el calificativo de vigorosas, robustas y aplicadas.

La pereza engloba todas las actividades indolentes, como haraganear, y el comportamiento sedentario en general. Al final de la escala está la indolencia.

Personajes famosos: *Sir Lamorak de Gales es admirado a menudo por su naturaleza enérgica.*

Frugal/Sibarita

Ser Frugal quiere decir que el personaje toma sólo la comida y bebida que necesita. Es moderado y se abstiene de los excesos. Una frugalidad extrema indica ascetismo, quizás incluso mortificación.

Ser Sibarita quiere decir que un personaje disfruta con la comida y la bebida, tanto en cantidad como en calidad. Los valores extremos de este rasgo indican glotonería y ebriedad.

Generoso/Egoísta

Ser Generoso engloba el impulso, convicción o deseo de compartir. Incluye la largueza de los caciques sajones y celtas y también la virtud cristiana de la Caridad. Las personas extremadamente generosas reciben el calificativo de altruistas, magnánimas y desprendidas.

El rasgo de Egoísta es el deseo de poseer, guardar y acumular cosas para ti mismo de alguna otra manera. La avaricia suele ser un componente del egoísmo. La posesión podría ser de cosas materiales, con lo que el personaje sería conocido como un avaro o un acaparador, o de reputación, como atribuirse todos los méritos (Gloria). Las personas muy egoístas reciben los calificativos de tacañas y egocéntricas.

Personajes famosos: *El Rey Arturo y la Reina Ginebra son respetados por su generosidad.*

Honesto/Falso

Ser Honesto es actuar verazmente en asuntos importantes o triviales, sin preocuparse de las consecuencias. Se dice de las personas

de extrema honestidad que tienen integridad y son honradas, escrupulosas y fiables.

Un personaje es Falso cuando es probable que falsee la verdad para sus propios fines o para otros distintos. Las personas falsas de forma crónica reciben los calificativos de embusteras, farsantes y falaces.

Indulgente/Vengativo

Ser Indulgente quiere decir que un personaje puede recibir insultos sin sentirse herido y que es improbable que busque venganza por ofensas que le hayan infligido o planeado contra él. Las personas extremadamente misericordiosas reciben el calificativo de mansas, en el sentido bíblico.

Ser Vengativo indica la propensión de un personaje a buscar venganza, quizás nimia, pero posiblemente dramática y exagerada, por ofensas recibidas o que imagina haber recibido. Este rasgo también incluye el rencor.

Justo/Arbitrario

Ser Justo quiere decir que un personaje es capaz de decir lo que está bien y mal y está ansioso por pronunciar un juicio sobre esa información. Una persona muy justa recibe los calificativos de ecuánime e imparcial.

Ser Arbitrario indica que al personaje no le importa lo que está bien y lo que está mal y usa otro tipo de información al tomar decisiones. Las personas muy arbitrarias reciben los calificativos de injustas, parciales y partidistas.

Personajes famosos: *El Rey Arturo puede ser conocido, por encima de todo, por su extraordinario sentido de la justicia.*

Modesto/Orgulloso

Ser Modesto indica que tu personaje es poco hablador y no persigue una gran atención recitando constantemente sus hazañas. Se contenta con la satisfacción de la realización de sus acciones, y no con la reiterada gloria de oír hablar de ellas. Las personas muy modestas reciben los calificativos de humildes y reservadas, incluso de tímidas.

Ser Orgulloso quiere decir que un personaje disfruta alardeando y/o oyendo hablar de sus hazañas. Las tradiciones germánica y pagana valoran el Orgullo de un personaje. Un orgullo extremo implica arrogancia y, con toda seguridad, una naturaleza jactanciosa.

Personajes famosos: *Sir Turquin, el temido caballero sajón, es notorio por su gran orgullo.*

Prudente/Temerario

Ser Prudente significa que un personaje piensa qué hacer antes de actuar. A una persona así se le suele llamar cautelosa; las personas exageradamente prudentes son reflexivas y lentas en actuar.

Ser Temerario quiere decir que el personaje actúa antes de pensar, sin importarle nada más que las consecuencias inmediatas. Casi en cualquier momento en que alguien reciba una marca por actuar de acuerdo con una pasión, actuará temerariamente. Una persona extremadamente temeraria recibe los calificativos de imprudente y exaltada.

Personajes famosos: *Sagramore le Desirious es decididamente imprudente y Sir Dinadan es conocido por ser prudente.*

Valiente/Cobarde

Ser valiente quiere decir que tienes valor y coraje y estás dispuesto a ponerte en peligro en aras de la victoria, por tus amigos o por simple amor a la batalla. Los caballeros normales son esforzados, arrojados y valerosos. Las personas heroicas hasta el extremo reciben los calificativos de audaces e intrépidas.

Ser Cobarde indica que se es lo bastante temeroso y aprensivo para que las acciones del personaje se vean afectadas. A alguien que sea pusilánime en extremo se le tachará de cobarde, vil y medroso.

El valor puede exhibirse no sólo en el combate, sino siempre que haya riesgos de por medio.

Personajes famosos: *Sir Lanzarote y Sir Lamorak son bien conocidos como los caballeros más valerosos de Britania.*

La justicia del Rey Arturo

...Tal costumbre se aplicaba en aquellos días, que ni por favores ni por amor ni por simpatía, hubiese otra cosa que juicios justos, tanto sobre un rey como sobre un caballero, y tanto sobre una reina como sobre otra dama pobre.

-Malory, XVIII

Cómo se usan los rasgos

Estos rasgos definen comportamientos característicos. Cuando surge la oportunidad de comportarse de una forma u otra, o bien pueden usarse como referencias informales o bien el director de juego puede imponer tiradas.

La mayor parte del tiempo, sólo has de declarar lo que quieres que haga tu personaje y éste lo hace, pudiendo recibir una marca de experiencia en el proceso. A veces, sin embargo, en una situación en la que se actúa sin pensar, el comportamiento se impone sobre las intenciones conscientes. Casi todos nosotros hemos experimentado haber hecho algo sin pensar; una tirada de rasgo reproduce ese tipo de situación. Pueden usarse modificadores para subrayar los dictados de una situación.

Tabla de resultados de los rasgos

Exito crítico: Se obtiene normalmente una marca de experiencia y el personaje actúa totalmente de acuerdo con el rasgo.

Exito: El personaje siente el rasgo lo suficiente como para actuar de acuerdo con él. El jugador puede decidir la acción que tiene lugar. Si se produce una acción adecuada y significativa, se adquiere una marca de experiencia en el rasgo con el que se hizo la tirada.

Fallo: Tira el rasgo contrario. Un éxito en éste quiere decir que el personaje actúa de acuerdo con el resultado de la tirada. Un segundo fallo indica que el jugador decide. No se dan marcas.

Pifia: Se marca el rasgo contrario y el personaje actúa inmediatamente de la manera contraria a la acción que se intentó realizar.

Interpretación de los resultados de los rasgos

Cada resultado de una tirada de rasgos tiene implicaciones especiales y los valores altos o bajos en los rasgos pueden influir sobre la interpretación.

Exito crítico: Un éxito crítico en una tirada de rasgo indica que el personaje debe actuar de la manera descrita por el rasgo. La acción no tiene obligatoriamente que ser escandalosa y exagerada, pero sí será lo bastante visible y notoria como para que los demás la observen y para hacer que el personaje note que ha revelado unas profundas emociones o incluso se ha puesto en una situación comprometida. Así, podemos imaginar que Sir Bors de Ganis obtiene un éxito crítico con su rasgo de Lujurioso de 1. Ciertamente, no viola a la muchacha. El director de juego declara que toca con suavidad la blanca mejilla de la doncella, haciendo que ésta se sonroje. Esto es suficiente para que Sir Bors se sienta azorado y avergonzado de pervertir sus ideales.

Si el director de juego lo desea, puede ganarse una leve inspiración gracias a un éxito crítico con un rasgo, dando al personaje un modificador de +5 a una habilidad elegida por el jugador, que dura lo que dure la situación que provocó la tirada. Sólo debería conseguirse una inspiración a causa de un éxito crítico en casos raros, pero dicha inspiración suele ser patrimonio de las pasiones, no de los rasgos. Pero cuando se produce una tirada de rasgo realmente dramática, la inspiración puede hacer que el proceso sea mucho más emocionante. La posibilidad de la inspiración hace también que las tiradas de rasgos sean más entretenidas.

Exito: El éxito en una tirada de rasgos indica que el caballero notó los sentimientos expresados en el rasgo y quedó afectado por ellos. Así, si hizo una tirada de Clemente, cree que debería tener piedad en este caso. Sin embargo, el jugador puede decidir hacer que el personaje actúe de la forma contraria. El castigo por desobedecer los sentimientos del personaje es una marca en el rasgo contrario.

Fallo: El uso de los rasgos de la personalidad no es igual que atacar con un arma o usar una habilidad. Los rasgos miden la probabilidad de un personaje de actuar de una de entre dos maneras contrarias. Así, no basta con saber que un personaje no se siente clemente. El jugador debe saber si el personaje actúa con crueldad. Los rasgos definen la probabilidad de cada una de estas líneas de actuación.

Un fallo en una sola tirada de dado no es suficiente para obligar a un personaje a actuar de la manera contraria. El jugador debe comprobar, además, si el azar y las estadísticas obligan a su personaje a actuar. De este modo, sólo un éxito en una tirada dentro del valor de un rasgo obligará a realizar una acción. Si no se tiene éxito en ninguna de las opciones se tendrá libertad de elección. Un éxito en alguna de las dos habrá determinado que el comportamiento innato del personaje se ha impuesto sobre su libre albedrío.

Ejemplo de una tirada de rasgo fallida: *Sir Ambrut ha acompañado a una doncella afligida a las tierras que ella heredó y de las que se ha apoderado un malvado tío suyo. El tío se niega a devolver las tierras y acepta con gusto batirse por ello. El combate es feroz, pero al final el enemigo de Ambrut se desploma y suplica clemencia. La doncella insta a Ambrut a matar a su enemigo a pesar del deseo de Ambrut de ser clemente. El jugador pide una tirada del rasgo de Clemente de Ambrut.*

Ambrut saca una tirada fallida de 18 con su rasgo de Clemente. Ahora, su jugador debe realizar una tirada de rasgo de Cruel y ese resultado también es un fallo, con una tirada de 12. La elección está en manos del jugador de Ambrut. Teniendo en cuenta el hecho de que Ambrut espera casarse con esta severa pero hermosa mujer, el jugador escoge la muerte para el infortunado tío. La doncella consigue venganza y se empieza a planear una boda, pero no se dan marcas de experiencia, pese a que el acontecimiento que tuvo lugar fue muy significativo, ya que ambas tiradas fallaron.

Oportunidades para evitar tiradas de rasgos

A menudo, los jugadores se darán cuenta de la inminencia de una tirada de rasgo de la personalidad; deberían realizar entonces las acciones necesarias para conseguir que el juego siga avanzando sin discusiones. Pueden hacer que sus personajes eviten un conflicto, aunque no después de que haya iniciado el proceso de poner los rasgos a prueba.

Ejemplo de evitación de tiradas de rasgos: *Sir Ambrut, perdido en un bosque varios meses después de su boda, encuentra una torre muy iluminada entre los árboles. Solicita refugio y se lo concede la hermosa anfitriona. El jugador sospecha y declara que, durante la cena, Ambrut trata de reconocer a su anfitriona. La tirada de la habilidad de Reconocer tiene éxito y Ambrut se da cuenta súbitamente de que está cenando con Morgana el Hada, la perversa hermana del Rey Arturo. Temiendo por la vida y la virilidad de Ambrut, el jugador anuncia que Ambrut tratará de evitar todo tipo de relaciones libidinosas con la mujer y solicita un modificador a su rasgo de Casto. El director de juego refunfuña, pero como Ambrut estaba prevenido, la belleza lasciva de Morgana no puede embaucarle. El director de juego decreta que se aplica un modificador al rasgo de Casto de Ambrut, sumándole el valor de su nueva pasión de Amor (esposa), elevando el valor de Casto por encima de 20 y haciendo posible resistirse a las insinuaciones de Morgana. Si Ambrut no hubiera conseguido reconocer a su anfitriona, quizá no habría tratado de evitar las relaciones.*

Uso circunstancial de los rasgos

Con frecuencia, un jugador no sabe lo que haría su personaje en circunstancias concretas, lo cual puede deberse a que el jugador no ha pensado nunca en ello, a que no le importa o a que los rasgos de la personalidad del personaje tienen valores medios.

El Rey Marco recibe una marca de Cobarde

Sir Dinadan trama avergonzar al vil Rey Marco. Dinadan ha descrito al Rey Marco el escudo de armas de Sir Mordred, pero diciéndole que en realidad es el de Sir Lanzarote. Poco después, Sir Dinadan se encuentra con un grupo de caballeros de la Tabla Redonda y les explica su plan. Sir Mordred se lamenta de no poder ayudarles por estar herido, pero se le ocurre un plan que es incluso mejor, usando en su lugar a Sir Dagonet, el bufón del rey.

Al punto armaron a Sir Dagonet con el arnés de Sir Mordred y su escudo, y lo sentaron sobre un gran caballo, y le pusieron una lanza en la mano.

-Ahora -dijo Sir Dagonet-, mostradme a ese caballero, pues creo que lo derribaré.

Y fueron todos estos caballeros a una linde del bosque, y aguardaron a que pasase el Rey Marco por el camino. Entonces sacaron a Sir Dagonet, y fue éste tan aprisa como podía correr su caballo, derecho sobre el Rey Marco.

Y cuando estuvo cerca de él, gritó como si estuviese loco y dijo: "¡Guárdate, caballero de Cornualles, pues te voy a matar!"

Así que el Rey Marco vio su escudo, se dijo: "Ese es Sir Lanzarote; ¡ay, ahora estoy perdido!"; y acto seguido hizo correr a su caballo cuanto más podía. Y Sir Dagonet iba en su pos, gritándole y denostándole furioso por una gran floresta.

-Malory X, 12

Sir Mordred

En tales circunstancias, el jugador debe tirar un d20 para determinar el comportamiento. Si el número obtenido es igual o menor que el número en la columna de la izquierda, el personaje realiza ese tipo de acción. Si el número obtenido es mayor que el que figura en la columna de la izquierda, el personaje hace lo que figura a la derecha. Puede aplicarse un modificador si la situación lo justifica.

Ejemplo de uso circunstancial de los rasgos: *Sir Ambrut es uno de diecisiete caballeros que cabalgan para cazar al fabuloso Ciervo Blanco. Una cazadora misteriosa sale de la espesura y habla en privado con cada hombre mientras éstos descansan. Al llegarle el turno a Ambrut le pregunta en voz baja: "¿Estás buscando el Ciervo Blanco?"*

Una pregunta sencilla, pero proviniendo de un personaje tan

misterioso parece cargada de peligro. Ni el jugador ni el director de juego saben si la respuesta de Ambrut será veraz o no.

Su jugador tira un d20 contra su rasgo de Honesto y saca un 18, lo cual es mayor que el valor de dicho rasgo. Por lo tanto Ambrut contesta: "No, no exactamente..."

Ella responde: "Entonces, toma la desviación de la izquierda del camino" y se marcha.

Los personajes nunca reciben marcas de experiencia por las acciones que se les impongan de esta manera. A veces el director de juego podría recompensar a los jugadores con una marca por una acción, pero la concesión de marcas sigue siendo decisión del director de juego.

Cómo cumplir una prueba moral

Las aventuras artúricas están llenas de pruebas mágicas y morales. Un escudo mágico puede ser blandido sólo por un caballero casto, sólo un caballero valeroso puede extraer una espada encantada y otros casos similares.

Algunas de estas pruebas precisan de valores absolutos de los rasgos. Por ejemplo, sólo aquellos personajes que tengan rasgos de Honesto de 15 o más pueden atravesar sin invitación previa la puerta del Palacio del Lago, donde vive el hada Nimue.

En otros casos, el personaje deberá superar una prueba menos rigurosa y tener éxito en una tirada con un d20 en un rasgo para determinar el éxito. El éxito hace al personaje merecedor de la recompensa, mientras que un fallo indica que se producen las consecuencias de fallar la prueba. Así, todo el que responda a un enigma de Justicia (teniendo éxito en una tirada de Justo) puede entrar en el gran salón de banquetes del Rey Bagdemagus en cada Día de San Juan, mientras que si el personaje no consigue responder al enigma, tendrá que comer fuera.

Conflictos emocionales

Los jugadores podrían provocar pruebas interiores de sus rasgos para determinar las acciones de su personaje. Este método te permite hacer que las emociones de tu personaje actúen una contra otra, lo cual imita la profunda introspección de alguien torturado por dudas internas. El director de juego puede también provocar pruebas de enfrentamiento de emociones en conflicto. El director de juego decidirá las tiradas concretas a realizar. Te puede pedir que hagas várias tiradas simultáneas de rasgos de la personalidad, con resultados variables dependiendo de cuál se falló y cuál no. Los rasgos que tengan éxito (si fue una tirada no enfrentada) o que ganen (si fue enfrentada) reciben marcas de experiencia si el director de juego lo aprueba.

Ejemplo de emociones en conflicto: *Sir Ambrut, mientras vagaba por el bosque, ha caído en una emboscada tendida por un feroz caballero con un escudo negro que le ataca. A fuerza de grandes esfuerzos, Ambrut ha derrotado a su enemigo, que yace indefenso sobre el suelo ante él y suplica clemencia. En el momento en que Ambrut está a punto de perdonarle la vida, una doncella sale corriendo de la espesura y grita: "Buen Señor Caballero, os ruego que deis muerte a este malvado. Pues mató a su esposa, que era mi hermana, y también a todas mis otras hermanas. ¡Si teméis a Dios, no le perdonéis!"*

Ambrut está atrapado entre dos emociones enfrentadas. La Justicia exige que mate a este malvado caballero, pero la Clemencia requiere que perdone a este enemigo derrotado. En el caso de Ambrut, ninguno de los rasgos tiene un valor fuera de lo normal. Así que Ambrut hace una tirada de resolución enfrentada, haciendo que su Justicia luche contra su Clemencia. Su tirada de Justicia es un 4, la de Clemente es un 7, así que su clemencia gana y Ambrut perdona al miserable. No tuvo estómago para asesinar a sangre fría a un hombre indefenso. La doncella maldice a Ambrut tachándole de caballero falso y se marcha. El caballero derrotado jura a Ambrut gratitud eterna por su sabiduría y caridad. Ambrut recibe una marca en su rasgo de Clemente.

Disputas de personalidad y conflictos emocionales

Las disputas de personalidad entre individuos se determinan mediante tiradas de resolución enfrentada de rasgos. El retador enfrenta su personalidad con la de su rival.

Ejemplo: *Sir Douglas el Rojo afirma que Sir Ambrut es demasiado perezoso para llegar a ser alguien. Ambrut reta a Douglas a una competición de resistencia llevando armas y armadura día y noche hasta que uno de ellos se quede dormido. Los jugadores de ambos personajes hacen sendas tiradas de Enérgico, y ambas tienen éxito. Sin embargo, la tirada de 9 obtenida por Ambrut es más alta que el 2 que sacó Douglas. Cuando Douglas se queda dormido después de dos días y dos noches, Ambrut es proclamado ganador. Así, Ambrut gana y obtiene una marca de experiencia. E, inmediatamente, se echa una siesta.*

Como los rasgos de la personalidad reúnen rasgos contrarios, los resultados son más complejos cuando alguien falla durante una resolución enfrentada de rasgos que cuando se hacen tiradas enfrentadas de habilidades.

Siempre que un personaje falle una tirada de rasgo de la personalidad durante una disputa de personalidad, su jugador debe a continuación hacer una tirada con el rasgo contrario. Si esa tirada tiene éxito, el personaje actúa de acuerdo con ella, aunque esto signifique que el comportamiento no es el deseado.

Las víctimas desafiadas en una disputa de personalidad que fallen *ambas* tiradas de rasgos tienen libertad de hacer lo que prefieran. Han conseguido controlar sus inclinaciones.

Ejemplo de una disputa de personalidades: *Sir Yvane y algunos de sus hombres están visitando sus tierras recién conquistadas. Están cenando con un jefecillo sajón que, de alguna manera, sobrevivió a la batalla de Badon.*

A grandes voces, Sir Aethelfrith entretiene a los visitantes jactándose de sus valerosas proezas marciales. Después de una pausa para tomar aliento, el sajón le pregunta a Sir Yvane qué ha hecho para poderse comparar con tanta valentía. Sir Yvane odia a estos patanes y, por ello, trata de ser Modesto en respuesta al Orgullo de su anfitrión. Se produce una disputa de personalidades y se realiza una resolución enfrentada. Como el sajón es tan altivo, el jugador solicita y recibe un modificador de +5 a su rasgo de Modesto.

Sir Aethelfrith recibe una tirada exitosa de 6 en su rasgo de Orgulloso, mientras que Yvane recibe una tirada de 18, no consiguiendo ser modesto. El sajón se ríe por lo bajo de la vacilación de Yvane.

Como Sir Yvane no consiguió ser modesto, tratará, después de todo, de fanfarronear más que su oponente. El jugador de Yvane tira por segunda vez, esta vez sin modificador. El jugador saca un 9 para el rasgo de Orgulloso de Yvane, un resultado mayor que la tirada del sajón, que era un 6. Yvane habla ásperamente de su reciente victoria en una batalla contra un ejército sajón y gana la disputa de personalidades. Yvane recibe una marca de experiencia por ese comportamiento orgulloso. Aunque quería mantenerse modesto, su personalidad natural superó a sus deseos iniciales y a la influencia de la situación.

Si Yvane hubiera recibido una tirada en su rasgo de Modesto que fuera exitosa, pero menor que la tirada del rasgo de Orgulloso del sajón, no habría tenido la oportunidad de recibir una tirada de Orgulloso. Su humildad no habría bastado para dominar al arrogante sajón y hubiera caído el silencio sobre el lado de Yvane en la mesa de la cena.

Otras marcas de experiencia por rasgos

Recuerda, la misión del director de juego es decidir cuándo el personaje se merece una marca de experiencia. No es necesario que la acción haya sido planeada de antemano como una prueba o un desafío. Por ejemplo, si un jugador decidiera que su caballero mate a un campesino que le ha insultado, el director de juego podría darle a ese caballero sendas marcas de experiencia en sus rasgos de Orgulloso y Cruel, a pesar de que no se realizaron tiradas de resolución.

Ideales y virtudes

Caballerosidad

Quizás el ideal más poderoso en Pendragón sea el de la caballerosidad. Como ya se dijo en el capítulo "Gloria y ambiciones", los caballeros Caballerescos son reconocidos por sus ideales, comportamiento y reputación. Un total de 80 o más en los rasgos de la personalidad de Generoso, Enérgico, Modesto, Justo, Clemente y Valiente da como resultado el reconocimiento de la caballerosidad de un caballero. Estos rasgos están marcados en la hoja de personaje con un "topo" (•).

Los caballeros Caballerescos ganan 100 puntos de Gloria al año y reciben la Armadura del Honor: 3 puntos de protección mágica contra todo daño físico.

La virtud

Virtud es la suma de los rasgos que una cultura considera admirables, necesarios e importantes. Las virtudes no son fijas, sino que varían de acuerdo con las creencias de las personas. Cualquier conducta contraria a una virtud se considera un vicio.

Las distintas religiones determinan en parte las virtudes de las culturas de *Pendragón*. Para poder hacer comparaciones, se dan aquí las virtudes de las principales religiones de Britania:

Cristiana: Casto, Clemente, Frugal, Indulgente, Modesto.

Pagana: Enérgico, Generoso, Honesto, Orgulloso, Lujurioso.

Wotánica: Generoso, Orgulloso, Mundano, Sibarita, Temerario.

Se conceden bonificaciones a los personajes que asuman papeles virtuosos concretos. Estas personas encarnan ciertos modelos y reciben beneficios por ello.

Beneficios de las virtudes

Hay dos beneficios que se obtienen de un gran comportamiento religioso: la Gloria y, además, una recompensa mágica.

Todos los personajes que cumplan los requisitos reciben 100 puntos de Gloria durante el invierno y adquieren la bonificación correspondiente de las que aparecen a continuación, en tanto sigan cumpliendo los requisitos.

Tabla de bonificaciones por virtudes religiosas

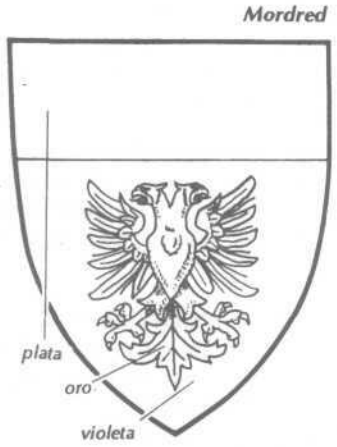
Bonificación cristiana: +6 a los Puntos de Golpe Totales.

Bonificación pagana: +2 a la característica de Velocidad de Curación.

Bonificación wotánica: +1d6 a la característica de Daño.

Requisitos

Las cinco virtudes deben tener valores de 16 o más para adquirir la bonificación. Un personaje no necesita tener un valor alto en su habilidad de Religión ni en su rasgo de Devoto para recibir la bonificación de la virtud.



Rasgos dirigidos

Algunos personajes tienen unos marcados sentimientos sobre alguien o algo que modifican uno o más de sus rasgos. Estos sentimientos reciben el nombre de Rasgos Dirigidos. Los más comunes son los de Desconfianza (Alguien) y Orgullo (por algo). Son posibles muchos más, que irán apareciendo según se juegue.

Los rasgos dirigidos son emociones fuertes, pero no lo bastante fuertes como para volver loco a tu personaje, como podría hacer una pasión.

Los rasgos dirigidos se anotan en los espacios en blanco que figuran bajo la lista de "Rasgos de la personalidad" en la hoja de personaje. Anota el rasgo concreto que resulta modificado, su objeto y el valor del modificador.

Ejemplo: *Sir Yvane tiene un rasgo dirigido de Desconfianza (romanos) +3. Realizando una misión de investigación para su señor, recibe del señor romano al que está investigando una invitación para ir de caza. El director de juego le pide a todo el mundo que hagan una tirada de Suspicaz. Yvane debe sumar el +3 de su Desconfianza (romanos) como modificador a su tirada normal de Suspicaz.*

Cómo se adquiere un rasgo dirigido

Los rasgos dirigidos pueden recibirse de los padres, el director de juego puede asignárselo al personaje, o el jugador lo puede escogerlo voluntariamente. Los rasgos dirigidos determinados al azar tienen un valor de +2d6.

La generación avanzada de personajes, disponible en el suplemento *Caballeros aventureros* impone, a veces, al personaje un rasgo dirigido, lo cual refleja las creencias comunes de una zona y puede ser totalmente ilógico y cargado de prejuicios.

Los padres que tengan rasgos dirigidos potentes pueden transmitírselos a sus hijos: ver el capítulo titulado "Tu familia".

Los directores de juego pueden asignar un rasgo dirigido a un personaje que haga gala continuamente de orgullos o prejuicios concretos. El valor suele determinarse al azar o, si no, no debe superar el valor de +5.

Los jugadores pueden decidir tener un rasgo dirigido, con la aprobación del director de juego. El valor debería ser de +2d6 o el valor en el que se pongan de acuerdo jugador y director de juego.

Las pasiones

Los relatos artúricos están llenos de emociones intensas, muchas de ellas incontroladas. Mujeres hermosas hacen que los hombres realicen acciones increíbles y escandalosas para demostrar su amor. Las enemistades entre familias convierten a hombres cuerdos en feroces vengadores. Un rey joven e idealista decide llevar a todos su justicia extraordinaria, enfrentándose a todas las dificultades.

Todas las referencias al Rey Arturo y sus caballeros están llenas de personalidad y pasión, ya se tomen de los romances, las leyendas o las películas de Hollywood.

Las pasiones ofrecen un método para medir el yo interno de un personaje. Ayudan al personaje a seguir la moral de su época y le permiten beneficiarse de ser un ejemplo notable de un comportamiento correcto.

Las pasiones son emociones personales potentes. Entre ellas se incluye la religión, el amor, el odio, el amorío, la lealtad, la envidia y cualquier otra que el director quiera admitir dentro del juego.

Se han aislado las emociones más universales de los personajes jugadores para su uso en el juego. Tienes que contar con encontrártelas en tu partida; tipifican los sentimientos que los personajes de *Pendragón* sienten con más intensidad. Algunos de estos sentimientos son tan frecuentes que aparecen en la hoja de personaje, mientras que se dan espacios en blanco para otras pasiones.

Las características de la pasión

Varias cualidades denotan a una persona apasionada. Algunas son admirables, otras menos. Los jugadores deben esforzarse por representar activamente estas pasiones y actuar de acuerdo con ellas.

Las personas apasionadas pueden efectuar esfuerzos sobrehumanos y tienen mayores probabilidades de éxito; esto se plasma en las reglas de Inspiración. Las personas apasionadas son volubles; sus sentimientos pueden cambiar en un instante a causa del éxito o del fracaso. Las personas apasionadas son propensas a los extremos y es probable que se encuentren en alguno de los varios estados mentales que no se dan entre la gente desapasionada. Entre estos estados podemos citar: la inspiración, la introspección, la melancolía, la conmoción e incluso la locura. Todos estos estados tienen efecto en términos del juego.

Las pasiones básicas

Estas pasiones son obligatorias, ya que todo el mundo las posee o se supone que las posee. Son las leyes no escritas de tu sociedad. Para más información, ver el capítulo titulado "Lo que sabe tu personaje". El escudero experimentado creado en la generación de personajes tiene valores superiores a lo normal en todas estas pasiones para denotar su naturaleza especial como personaje jugador. Si el director de juego lo desea, los siguientes personajes pueden hacer las tiradas normales para adquirir sus pasiones, como se explica a continuación.

Lealtad (señor)

La lealtad es la virtud principal del mundo medieval; sin ella, no podría existir el sistema feudal. La mayoría de los caballeros creen en la máxima "El Rey antes que Dios", no importa lo que les digan los sacerdotes. Mostrar obediencia es el comportamiento correcto y la desobediencia a un señor es escandalosa para todos los caballeros leales.

En la hoja de personaje aparece impresa la pasión de Lealtad (señor). Todos los caballeros deben ser armados caballeros por alguien y se usa este espacio para la lealtad del personaje a ese señor inicial.

El valor inicial de la Lealtad (señor) es de 15 para los caballeros vasallos. Si el director de juego permite que los jugadores tengan personajes caballeros corrientes, caballeros mantenidos con un techo asegurado pero sin tierras, como Sir Ambrut, tira 2d6+6 para hallar el valor de esta pasión. Si tienes un caballero sin hogar, la Lealtad (señor) es de sólo 2d6 hacia el que le haya armado caballero.

Amor (familia)

El amor a la familia es una emoción común a la humanidad de cualquier época. Las limitaciones a los viajes en la época medieval eran severas y reforzaban el acercamiento entre las familias. Los siervos casi nunca se alejaban a más de un día de marcha de su lugar de nacimiento. Las mujeres de la nobleza tenían suerte si podían viajar por el país una vez al año. Acudir a la propia familia para recibir ayuda era la respuesta universal a cualquier problema.

Los hijos menores, menos afortunados, expulsados del hogar, criticaban a sus parientes.

El valor inicial del Amor (familia) es igual a 2d6+6 para los hijos varones mayores y para todas las hijas. Los hijos menores son menos sumisos. El segundo hijo tiene 2d6+5, el tercero 2d6+4, el cuarto 2d6+3, el quinto 2d6+2, el sexto 2d6+1 y el séptimo y posteriores 2d6.

Pueden aplicarse otros modificadores al valor inicial. En la generación del personaje, los nuevos personajes, que son hijos mayores y cabezas de su familia cercana, comienzan con un fuerte amor por su familia. Para estos personajes básicos, se da un valor inicial de Amor (familia) de 15.

Hospitalidad

Esta pasión mide cuánto respeta tu personaje esta honorable institución. En los casos extremos, una persona se sentiría obligada a corregir el comportamiento de los demás, quizás incluso buscando y destruyendo a aquéllos que quebrantan la regla de la hospitalidad. Por otra parte, cualquiera a quien no le interese la hospitalidad (menos de 5) es probable que robe sin ningún escrúpulo.

A la inversa, siempre que el comportamiento de alguien lo justifique, debería cambiarse el valor de esta pasión. Si unos personajes acechan el castillo de alguien, sobre todo si roban objetos de allí, deberían perder inmediatamente un punto por infringir las reglas de la hospitalidad. Si se levantan en armas para defender la hospitalidad de otra persona, recibe una marca de experiencia (no se da una marca a alguien que esté defendiendo su propia casa, que es lo que se espera que haga, por lo que no es tan extraordinario como para justificar una marca).

Valor inicial de la Hospitalidad= 15.

Sir Berluse recibe una marca en su Hospitalidad

Sir Dinadan, Sir Lamorak y el Rey Marco, disfrazado, están viajando juntos y buscan hospedaje en un castillo, donde se les admite. Sir Berluse tiene éxito con una tirada de Reconocer.

Entonces entraron en una hermosa corte bien preparada, y donde tuvieron muy buena acogida; hasta que el lugarteniente de este castillo, que se llamaba Berluse, vio al Rey Marco de Cornualles. Entonces dijo Berluse:

-Señor caballero, os conozco más de lo que creéis, pues sois el Rey Marco, que mató a mi padre ante mis ojos; y a mí me habríais matado de no haber escapado yo a un bosque; pero sabed bien que, por amor a mi señor de este castillo, no os heriré ni os haré daño, ni tampoco a ninguno de vuestra compañía. Pero sabed bien que cuando hayáis pasado de este alojamiento os heriré si puedo, pues matasteis a mi padre mediante traición. Pero primero, por amor a mi señor, Sir Tor, y por el amor a Sir Lamorak, el honorable caballero que aquí está aposentado, no tendréis mal acomodo; pues es lástima que andéis en compañía de buenos caballeros; pues sois el caballero o rey más infame que se conoce ahora vivo, pues sois destructor de buenos caballeros, y cuanto hacéis no es sino traición.

-Malory X, 9

Así, Sir Berluse cumplió las leyes de la hospitalidad a pesar de su enemistad por el asesino de su padre.

Honor

El Honor es la pasión que distingue a los caballeros de la gente corriente. Es una combinación de dignidad personal, integridad y orgullo.

El honor personal no siempre es un asunto delicado. La Tabla de Actos Deshonrosos, que figura cerca de este texto, enumera las acciones que todo el mundo considera unánimemente como deshonrosas para un caballero. Realizar estas acciones disminuye el honor. Este es el código de caballería que han convenido los caballeros. Sin embargo, más allá de la lista, aparece una falta de entendimiento sobre lo que es honorable o no, porque es un concepto personal y no social. La palabra "personal" se usa también con cuidado para separar el honor de otras obligaciones juradas o innatas, incluyendo a las otras tres pasiones básicas o a cualesquiera otras. Por ello, no es posible que alguien ofenda tu honor personal si alguien insulta a tu familia; el Amor (familia) se ocupa de eso. Similarmente, alguien que insulte a tu amante debería incitar la pasión de Amorío (Dama), no el honor.

Pero el Honor puede todavía afectar a otras muchas cosas. De hecho, puede incluir casi cualquier cosa que un personaje decida que debe incluir. Alguien con un honor extremadamente alto puede sentirse ofendido por cualquier cosa que diga alguien y que no le guste al personaje en cuestión. La racionalidad no tiene que importar.

El honor está entrelazado con los rasgos de la personalidad con más profundidad que las demás pasiones. Por ejemplo, el componente de "integridad" del honor está íntimamente relacionado con el rasgo de Honesto y el "orgullo" está evidentemente relacionado con el rasgo de Orgulloso. Así, un personaje con un elevado rasgo de Orgulloso podría recibir del director de juego la orden de hacer una tirada, ofenderse en su orgullo y, entonces, invocar a su pasión de Honor para que ésta le ayudase durante el acontecimiento.

Un personaje deshonroso sufre mucho en su sociedad. Pierde la confianza de aquéllos que están cerca de él y, al cometer actos deshonrosos, puede soportar en diversos castigos que van desde una multa económica, destierro y pérdida de propiedades hasta una deuda de sangre con aquéllos a los que ha agraviado. Estos problemas sociales se reflejan, además, en las reglas concernientes a esta pasión.

Cuando el Honor de un personaje baja a 4 o menos, ha demostrado ser desmerecedor de llevar el título de caballero y servir a un señor. Su señor debe proscribirle o degradarle. No hacerlo pondría en peligro la propia posición del señor, porque no estaría defendiendo su propio gobierno. En este terrible momento de la carrera de un personaje, el Honor puede acabar por recuperarse con las acciones adecuadas.

Finalmente, si el Honor de un personaje alcanza un valor de 0, su jugador debe retirarle del juego activo. No es posible recuperarse de una posición tan baja. Si el jugador desea verle en la campaña, debe pasar la hoja de personaje al director de juego, el cual puede usarlo como personaje propio si lo desea.

Valor inicial del Honor= 15.

Tabla de Deshonor

Honor perdido	*Acontecimiento deshonroso*
-1	Atacar a un caballero desarmado.
-1	Cobardía.
-1	Deserción de la batalla o del servicio militar.
-1	Saquear un lugar sagrado de tu religión.
-2	Matar a un religioso de tu religión y desarmado.
-2	Matar, raptar o violar a una mujer noble.
-2	Realizar labores físicas.
-2	Prestar dinero obteniendo beneficio.
-3	Flagrante cobardía.
-3	Romper un voto o juramento.
-5	Traición (contra tu señor).
-5	Traición contra un miembro de tu familia.
-6	Matar a un miembro de tu familia.
-10	Degradación (el personaje pierde el rango de caballero).

Otras pasiones comunes

Lealtades

La lealtad es la base de toda la sociedad. Los caballeros pueden ser Leales a más de una persona.

Lealtad (señor)

El señor inicial de un caballero es el que le arma caballero y por el cual alberga una pasión especial, que ya se explicó. Un caballero puede adquirir posteriormente otras tierras y por lo tanto a otros señores.

Valor inicial de la Lealtad (señor)= 3d6 para los señores distintos del que te armó caballero.

Modificadores posibles:
Señoríos donados= +1d3 por señorío.
Ricos obsequios= +1 por cada 1 £.

La Lealtad (Pendragón) de Sir Lamorak se impone sobre su Odio (Clan de Orkney)

En el gran torneo en Surluse, Sir Lamorak ha sido reconocido, a pesar de su disfraz. El suceso comienza cuando el Rey Arturo tiene éxito con una tirada de Reconocer, y él y Sir Lamorak intercambian lamentaciones sobre los acontecimientos recientes.

-¡Ay! -dijo Arturo-, ahora sé bien que es Sir Lamorak de Gales. ¡Ah, Lamorak!, quédate conmigo, y por mi corona que jamás te defraudaré; y no será tan osado Sir Gawain, ni ninguno de sus hermanos, que te haga perjuicio.

-Señor -dijo Sir Lamorak-, perjuicio me han hecho, y a vos también.

-Eso es verdad -dijo el rey-, pues mataron a su propia madre y hermana mía, lo que me aflige en grado sumo; mucho más justo habría sido que te hubieses desposado con ella, pues tan hijo del rey eres como ellos.

-¡Oh, Jesús -dijo el noble caballero Sir Lamorak a Arturo-, jamás olvidaré su muerte!: Os prometo, y de ello hago mi voto a Dios, que vengaré su muerte tan presto como vea sazón conveniente. Y si no fuese por el respeto que debo a vuestra alteza, ahora me habría vengado de Sir Gawain y sus hermanos.

-En verdad -dijo Arturo-, quiero poneros en avenencia.

-Señor -dijo Lamorak-, en esta sazón no puedo permanecer con vos, pues debo estar en la justa donde está Sir Lanzarote y el Alto Príncipe Sir Galahaut.

-Malory X, 46

Como Sir Lamorak rechazó la oferta del rey de hacer las paces con Gawain, la terrible enemistad entre las casas de Orkney y de Gales continuó.

Lealtad (Pendragón).

Sólo unos cuantos personajes serán vasallos directos del Alto Rey. Todos los demás pueden obtener esta pasión si pronuncian el Voto de Lealtad de los Acompañantes y se convierten en Acompañantes de Arturo. Ver el capítulo "Glória y ambiciones".

Valor inicial de la Lealtad (Pendragón)= 2d6+6

Modificadores posibles:
Tu padre murió combatiendo contra Arturo= -1d6
Eres socialmente conservador= -6
Ya tienes la pasión de Odio (Arturo)= -valor del Odio (Arturo)
Tu señor tiene Odio (Arturo)= -valor de la pasión de Odio (Arturo) del señor
Compartes firmemente los objetivos de Arturo= +6

Lealtad (vasallos)

El acuerdo feudal requiere lealtad mutua entre vasallos y señor. La mayoría de los caballeros nunca tienen otros caballeros como vasallos y no tienen necesidad de tener esta pasión. Sin embargo, cualquier caballero que sí tenga a otros caballeros bajo su mando debería tener esta pasión. Esta pasión podría utilizarse para determinar si un señor pagará el rescate de un vasallo (algo a lo que nunca está obligado). Inevitablemente, surgirán otros usos en el juego.

Valor inicial de la Lealtad (vasallos)= 2d6+6

Lealtad (grupo)

Los caballeros pueden ingresar en compañías temporales e incluso fundarlas.

Valor inicial de la Lealtad (grupo)= 3d6

Modificadores posibles:
Sois parientes o del mismo reino= +6
Sois de la misma cultura= +1d6
Ya os conocéis de antes= +/- [un número] según las circunstancias.

Amorío

El arte del amor por el amor mismo fue inaugurado por la Reina Ginebra. Las convenciones del romance cortés, detalladas en este libro, insisten en una devoción total del caballero hacia su dama. La relación de amorío es totalmente casta, como entre Sir Galahad y Amide, la hermana de Sir Perceval; si no es así, la relación se convierte en la de Amor (amante), como se describe más adelante.

A no ser que la dama sea Ginebra (ver más adelante), el nombre de la persona con la que se tiene el Amorío se mantiene en secreto. Se debe informar al director de juego sobre quién es la dama, pero no es necesario decírselo a los demás jugadores. El nombre de la persona objeto del Amorío debe anotarse entre los paréntesis cuando su nombre ya no sea un secreto.

Amorío (persona)

Esta es la pasión normal de Amorio.

Valor inicial del Amorío (persona)= 3d6

Modificadores posibles (modificador total máximo= +10):
Ella (o él) coqueteó con éxito= +1d3
Ella es heredera= +1 por cada 1 £. de ingresos anuales
Ella (o él) tiene una Gloria significativa= +1 por cada 1000 puntos de Gloria
Belleza extraordinaria= +1 por cada punto por encima de 20
Ella le trajo de vuelta del borde de la muerte= +6
El la salvó de un terrible destino= +6
Ella/él es un enemigo= -1 por cada punto de Odio (enemigo)

Normalmente, los caballeros viajarán de aquí para allá buscando a la mujer que sea el objeto de su amorío. En tal caso los caballeros pueden hacer una tirada para ver su pasión inicial y descartar, si lo desean, cualquier tirada que sea menor que 16. Sin embargo, una tirada de 16 o más es una verdadera pasión y no puede descartarse.

Amorío (Ginebra)

Al ver un personaje a la Reina Ginebra por primera vez, tiene que hacer una tirada para ver si se adquiere una pasión. Tira los 3d6 básicos, sin aplicar al valor inicial del Amorío las reglas habituales sobre los modificadores aplicados a dicha pasión. Si el observador ya tiene un Amor o Amorío que es mayor que el número que se acaba de sacar para Ginebra, no gana en ese momento ninguna pasión hacia la reina. En caso contrario, la real belleza de la reina ha encendido una nueva pasión de Amorío (Ginebra) que, si el director de juego lo desea, puede sustituir al Amor o Amorío anterior.

Los personajes también pueden adquirir a propósito la pasión de Amor (Ginebra), en cuyo caso se aplican las reglas normales y se tiran 3d6+10. En esta opción existe una alternativa segura al amor secreto. Una convención de la época admite que la alta reina, que es una mujer noble e importante, sea admirada por muchos caballeros que trabajan por sus ideales. Así, un caballero

puede expresar abiertamente su Amorío por la reina, esforzándose por impresionarla lo suficiente como para que ella le invite a formar parte de sus Caballeros de la Reina. No espera convertirse en su amante, sólo en su sincero admirador. Por ello, alguien que tenga un amorío hacia una persona inadecuada puede viajar a ver a Ginebra y de este modo, con un poco de suerte, puede encontrar una salida.

El efecto del extraordinario encanto y belleza de la reina es bien conocido. Un personaje que no quiera poner en peligro a primera vista su pasión de Amor o Amorío sólo necesita declarar que cuando esté en presencia de la reina por primera vez, sólo pensará en su amor. No se hará la tirada de 3d6.

Amor

El Amor es una relación o atracción emocional que siente una persona hacia otra persona, grupo o deidad. Un personaje puede tener muchos amores, aunque lo mejor es que sólo cuente uno de ellos (normalmente el más alto) para la ganancia anual de puntos de Gloria.

El amor debe ser siempre a alguien. No es posible amar una abstracción. Por lo tanto, no es posible una pasión de Amor (país) ni Amor (combate).

Amor (amante)

Como ya se dijo, la pasión de Amorío (persona) frecuentemente se convierte en Amor (amante). Aquí, la palabra "amante" sustituye al nombre, indicando que es una relación secreta. Secreto o no, un Amor (amante) indica que una relación ha culminado en una relación física y carnal.

Un personaje puede tener Amorío (persona) o Amor (amante), pero no ambos.

El valor de la pasión de Amor (amante) se obtiene a partir del número obtenido anteriormente en la tirada, con el valor que tuviera cuando el amorío pasó a amor. No se hace una nueva tirada para hallar el valor.

En tanto el nombre de la amante sea secreto, el jugador debe comunicar al director de juego quién es esa persona, pero no es necesario informar a los demás jugadores. Si se revela el nombre de la amante, anota el nombre en la hoja de personaje.

Amor (cónyuge)

Los sentimientos profundos y la atracción de una persona hacia su esposo o esposa eran al parecer muy infrecuentes en el mundo feudal de los matrimonios arreglados. Existen dos excepciones significativas en los romances, que son el amor del Duque Gorlois por su esposa Igraine y el de Arturo por su esposa Ginebra.

Pasión inicial= 3d6

Opcionalmente, pueden usarse para el Amor (esposa) los modificadores mencionados anteriormente para el Amorío.

Amor (Dios)

Esta pasión es obligatoria para los miembros del clero cristiano. La naturaleza cínica de muchos clérigos demuestra que esta pasión no tiene que ser *alta* para poder entrar en la Iglesia; sin embargo, sí hay que tenerla. Los caballeros con intereses religiosos también pueden tener esta pasión.

Valor inicial de la pasión= valor del rasgo de Devoto del aspirante a clérigo o caballero religioso

Un éxito crítico con esta pasión da al personaje una visión extática por la que recibe una marca en todos sus rasgos religiosos y, a la vez, queda incapacitado y no puede actuar en absoluto en el mundo físico y mundano durante un periodo de tiempo que determine el director de juego (por lo menos una hora).

Odio

El odio motiva a muchas personas en *Pendragón*, sobre todo a los cobardes que se ven movidos a realizar acciones viles. Por ejemplo, el Rey Marco odia decididamente a Tristán y Morgana el Hada odia a Ginebra. Incluso algunos de los buenos alimentan un odio debido a su Amor (familia). El mejor ejemplo es el del implacable Odio (Lanzarote) que tiene Gawain, a causa de que Lanzarote diera muerte a Gareth, el hermano por el que Gawain sentía más Amor (familia).

El odio puede ser a una persona, a un pueblo, a un reino, a una religión, a los magos o monjes, a una posición o clase social o a cualquier cosa que apruebe el director de juego.

El director de juego debe determinar los valores iniciales del Odio, pero éstos deberían ser como mínimo de 10. El valor de un Odio debería basarse en el acontecimiento que provocó la pasión.

Temor

El Temor es una emoción negativa que posiblemente puede heredarse como maldición familiar, pero, por lo general, sólo se gana con la experiencia personal (esto es, participando en el juego). Un Temor es un estado de pánico irracional, estúpido y absoluto. Sólo las aventuras extraordinarias pueden infundir tal terror en los personajes caballeros (los personajes inferiores pueden ser más vulnerables). Este Temor suele provenir de lugares o criaturas sobrenaturales. Frecuentemente, el Temor es sabiduría disfrazada, ya que muchas criaturas sobrenaturales son inmensamente poderosas, por lo que sólo pueden significar daño para los humanos. Algunos ejemplos de Temores podrían ser a las brujas, a navegar, a los monstruos marinos, a los religiosos enloquecidos, a las rocas verticales que se mueven o a los pictos en los yermos.

Los Temores no dan beneficios; son una excepción a las reglas normales. No se gana Gloria y no hay inspiración posible. Un Temor únicamente coloca al personaje fuera del control del jugador en situaciones concretas.

El director de juego puede crear una oportunidad para superar un Temor. Esta ocasión probablemente aparezca sólo una vez, y si el personaje consigue superar su Temor, puede ganar Gloria por ello. Esta ganancia de Gloria debería ser de alrededor de diez veces el valor del anterior Temor del personaje.

Cómo se usan las pasiones

Invocar una pasión es una buena manera que tiene el director de juego para añadir emoción a un escenario. Pero las tiradas de pasiones son un negocio arriesgado para los jugadores. Los resultados varían, aunque es probable que sean dramáticos. Normalmente, una tirada de pasión producirá un estado mental concreto, como la inspiracion o la locura. Ver más adelante el apartado "Estados de la pasión".

La Reina Ginebra y su halcón favorito

Sir Palomides queda Inspirado por su pasión de Amorío (Isolda)

Palomides está en el torneo de Lonazep, donde su futura amada, la Reina Isolda, observa a su propio amante, Sir Tristán.

Y aconteció que miró Sir Palomides hacia ella, donde estaba en la ventana, y la vio reír; y con ello tuvo él tal contento que derribaba, ya con la lanza ya con la espada, a todo aquél que encontraba; pues por la pasión por ella se sintió tan encendido de amor hacia ella que le pareció en esta sazón que si Sir Tristán y Sir Lanzarote hubiesen ido ambos contra él no habrían ganado honra ninguna de él; y en su corazón, tal como dice el libro, Sir Palomides deseó poder enfrentarse honrosamente con Sir Tristán, antes que con ningún otro hombre, por La Bella Isolda.

Entonces Sir Palomides comenzó a redoblar su esfuerzo, y actuaba tan maravillosamente que todos los hombres tenían espanto de él, y no paraba de levantar los ojos hacia La Bella Isolda. Y cuando la veía hacer alguna muestra se portaba como un león, de manera que ninguno se le podía resistir.

-Malory X, 70

Cómo se gana una pasión

Pueden adquirirse pasiones durante el juego. Se presentarán muchas oportunidades para conseguir enemigos, amantes y lealtades.

Los jugadores y el director de juego deberían ponerse de acuerdo sobre las pasiones. Cuando le ocurra algo significativo a un personaje, el director de juego o el jugador pueden sugerir que se ha generado una pasión. A continuación, lo discutirán y determinarán el valor inicial.

El valor inicial es una cantidad subjetiva sobre la que se deben poner de acuerdo director de juego y jugador. Se han dado anteriormente cantidades orientativas para las pasiones iniciales.

Ventajas y desventajas de una pasión

Las pasiones definen las intenciones vitales del personaje. Los personajes que comparten pasiones similares tienen mucho en común. Las pasiones como la de Lealtad (señor) establecen puntos comunes entre desconocidos y facilitan las presentaciones.

De todo lo que hacen las pasiones, lo más notable es que sirven para inspirar a sus poseedores. Más adelante se dan las reglas para el estado de inspiración.

Las pasiones famosas generan Gloria. Cada invierno, un personaje recibe Gloria por sus pasiones con valor más elevado. Sólo las pasiones con un valor de 16 o más generan Gloria y se aplican varias limitaciones y excepciones, detalladas más atrás.

El director de juego puede exigir una tirada de pasión, con un posible modificador debido a la situación especial. En otros momentos, es el jugador quien puede solicitar una tirada, con la aprobación del director de juego. Recuerda que el director de juego tiene la última palabra sobre la conveniencia de tratar de usar una pasión para llegar a la Inspiración. Avisamos a los jugadores de que las tiradas de pasiones pueden ser extremadamente arriesgadas, además de valiosas: las pasiones pueden someter a un caballero a varios estados mentales extraños, como la introspección, la melancolía y la locura.

Tabla de resultados de las pasiones

Exito crítico: El personaje queda Inspirado y actúa intensamente de acuerdo con la pasión. Una habilidad (la que elija el jugador) se *duplica* temporalmente en su valor y se mantiene así a lo largo de la duración de la acción o situación que evocara la tirada de pasión (duración máxima de un día). Aumenta automáticamente la Pasión en un punto; además, se obtiene una marca de experiencia.

Exito: El personaje queda Inspirado y actúa de acuerdo con la pasión. De inmediato, pero temporalmente, suma +10 a una habilidad que elija el jugador, con la misma duración que en el caso anterior. Se gana una marca de experiencia.

Fallo: El personaje queda Desalentado. Puede actuar como decida el personaje, pero se aplica un modificador de -5 a *todas* las tiradas subsiguientes mientras dure la situación que evocó la tirada de pasión. Después de que la acción termine, estará Melancólico. Pierde de inmediato un punto de pasión, a menos que el director de juego decida lo contrario.

Pifia: El personaje está hundido por pensamientos negativos. Se vuelve loco, bien de repente o bien después de que la acción haya terminado, a elección del director de juego. Pierde inmediatamente un punto de pasión.

Tiradas de pasión frívolas

A menudo, los jugadores solicitarán una tirada de pasión en circunstancias inadecuadas o dudosas, esperando recibir inspiración. Si un jugador insiste en hacer una tirada de su pasión y queda inspirado, pero luego fracasa en alcanzar su objetivo (derrotar a un enemigo, ganar el corazón de una dama, capturar el venado, etc.), el personaje sufre una Conmoción: una tirada en la Tabla de Envejecimiento provocada por el pesar y la frustración.

Tiradas de pasión obligatorias

Las pasiones gloriosas colocan a tu personaje a merced del director de juego y del escenario. Como ya se dijo en la introducción de los rasgos y las pasiones, los valores de 16 o más exigen tiradas obligatorias siempre que el director de juego lo decida.

Cómo reducir una pasión

Una vez que se adquiere una pasión, sólo puede reducirse o sustituirse (ver Amorío, más atrás).

Es posible *reducir* una pasión no deseada declamándolo en voz alta y en público y actuando en todas las ocasiones contrariamente a la pasión. Por ejemplo, cuando Sir Gareth se enteró de que sus hermanos habían asesinado a Sir Lamorak (alrededor del 552), se desligó de ellos proclamando en voz alta su descontento y deslealtad hacia su familia. Sólo se puede reducir una pasión de este modo durante el invierno y, además, es la única actividad que podrá realizarse, como se dijo en las reglas de la Fase de Invierno. Así, el personaje no puede realizar su entrenamiento de 1d6 puntos de habilidad ni ninguna otra opción si reduce su pasión. Disminuye su valor en un punto en cada Fase de Invierno. Al final, quedará eliminada. El director de juego puede permitir que en esta opción se elimine más de un punto al año, de acuerdo con la interpretación del personaje.

En algún momento, un personaje recibirá una tirada de pasión fallida en un momento de crisis. Esto significa que sus sentimientos le fallaron en ese momento y que puede hacer lo que desea. Sin embargo, el fallo puede provocar la pérdida inmediata de un punto (pregunta siempre al director de juego antes de restar el punto; algunas circunstancias no justificarán la reducción).

Estados de la pasión

Inspiración

Estar Inspirado es el objeto de la pasión. La inspiración puede convertir a un personaje corriente en un personaje extraordinario. La inspiración es la fuente de la grandeza que exhiben los caballeros de la Tabla Redonda, que parecen superhombres.

El resultado de esta inspiración es una posibilidad de éxito mucho mayor en el uso de las habilidades. La habilidad seleccionada se duplica (para una tirada de pasión que obtenga un éxito crítico) o recibe +10 (para un éxito normal). Recuerda utilizar las reglas relativas a los valores mayores que 20. La duración de la Inspiración es la de la acción a realizar y nunca más de un día.

Introspección

Los caballeros y damas enamorados caen periódicamente en la ensoñación y el aturdimiento mientras contemplan las virtudes de su hermoso amor. Sus ojos adquieren una expresión distante y no hacen caso de nada que ocurra a su alrededor.

Esto puede producirse siempre que no esté realizando alguna actividad importante; suele ocurrir al cabalgar por un camino.

El director de juego puede pedir un posible incidente de Introspección una vez por día del juego. Un éxito crítico con la pasión de Amor o Amorío del personaje le provocará un estado de Introspección. La introspección dura 4d6 minutos antes de que el personaje recobre el sentido. No se pueden hacer tiradas de Heráldica, Percepción, Reconocer ni ninguna otra.

Mientras los caballeros están perdidos en la introspección, están tambien Inspirados de la forma normal (+10 a una habilidad), pero sólo para defenderse de cualquiera que les ataque.

Sir Alisander queda entontecido por el amor

Sir Alisander se ha enamorado profundamente de Alicia la Bella Peregrina. Inspirado por ella, vence a todos los enemigos, pero luego cae víctima de la introspección. Le salva solamente la rápida intervención de una joven dama que se arma y cabalga para romper su hechizo.

Y cuando así estaban, llegaron tres caballeros, de los que uno se llamaba Vains, otro Harvis de les Marches y el tercero Perin de la Montaine. Y con una lanza Sir Alisander los derribó a los tres, y sufrieron tales caídas que no tuvieron ningún deseo de luchar a pie. Y les hizo jurar que no llevarían armas en doce meses.

Y cuando hubieron partido, Sir Alisander, montado a caballo, miró a su señora Alicia, que estaba a pie en su pabellón. Y se quedó tan arrobado viéndola que no sabía si estaba a caballo o a pie.

En eso llegó el falso caballero Sir Mordred, y al ver a Sir Alisander tan absorto en su dama, tomó su caballo por la brida, y lo llevó de aquí para allá, con el propósito de sacarlo fuera para afrentarlo.

Cuando la doncella que le ayudó a salir del castillo vio de qué forma tan vergonzosa le llevaban, se armó de inmediato, y se puso un escudo sobre el hombro; acto seguido, montó sobre un caballo, tomó en su mano una espada desnuda, y acometió a Alisander con toda su fuerza, y le dio tal revés que creyó éste que le salía fuego de los ojos.

Y cuando Alisander sintió el golpe, miro a su alrededor, y sacó su espada. Y al ver ella esto, huyó, y lo mismo Sir Mordred a la floresta, y la doncella se metió en el pabellón.

-Malory X, 39

Este es el único caso en todo Malory en que una dama se viste de armadura, y es para ayudar a un caballero, no para enfrentarse con otro en combate.

Desaliento

Un caballero Desalentado sufre un modificador de -5 a todas sus tiradas durante la situación que desencadenó su estado. Posteriormente, estará Melancólico.

Melancolía

Puede darse la Melancolía como resultado de una tirada de pasión fallida. El director de juego puede también imponer la melancolía a los personajes en otras situaciones adecuadas.

La Melancolía es una enfermedad mental que ataca sin causa aparente. Cuando se manifiesta, la víctima está abrumada por la pena. Cae al suelo llorando a gritos, lamentándose de sus pérdidas y su mala suerte, gritando a causa de su profundo dolor emocional. Puede caer en una profunda y silenciosa depresión.

Si se molesta a un personaje Melancólico, será presa de una ira absoluta, esperando superar sus desdichas mediante la violencia. Atacará siempre a la persona que le moleste salvo si es una mujer. La única manera que tiene un hombre de calmar a una persona melancólica es usando la "psicología inversa". El que trata de curarle hace una tirada de rasgo, que provoca automáticamente una tirada del personaje melancólico en el rasgo contrario. Si el personaje melancólico gana la resolución atacará, pero si pierde se calmará y se quedará dormido.

La Melancolía suele durar un día.

Conmoción

La Conmoción se produce cuando un caballero no consigue realizar una acción para cuya consecución quedó Inspirado. Una conmoción normal indica decir que el personaje debe tirar una vez en la Tabla de Envejecimiento. El director de juego determina si el caballlero no consiguió realizar la acción en cuestión.

Otras circunstancias probables serían el abandono de un señor o amante a un grave peligro o un terrible destino. El director de juego puede idear otras aplicaciones adecuadas de la Conmoción.

Locura

Un personaje también puede volverse loco. En tales circunstancias, debe darse inmediatamente la hoja de personaje al director de juego, que describirá lo que sucede a continuación, diciendo sólo lo que saben los demás personajes jugadores.

Normalmente, los personajes locos huyen inmediatamente. Durante su locura, intentarán evitar a cualquier precio la escena de su desastrosa experiencia.

El loco está fuera del juego hasta que el director de juego desee volver a introducirlo en la campaña, lo cual puede no ocurrir nunca. Las consideraciones argumentales deberían ser dominantes al determinar cuánto tiempo desaparece un loco.

Si el loco se recupera, habrá experimentado circunstancias extrañas y desconocidas que pueden producir cambios en algunas de sus características y/o habilidades, si el director de juego lo decide así. Los jugadores deberían simplemente aceptar estos cambios, que no siempre tienen que ser negativos. El jugador del personaje desconocerá lo que ha experimentado pero puede investigar sobre ello y puede acabar averiguando los acontecimientos que tuvieron lugar durante el periodo de locura.

Sir Lanzarote se vuelve loco

La Reina Ginebra descubre a su amante, Sir Lanzarote, en la cama con otra mujer, y no sabe que le embrujaron para que lo hiciera. La Reina le despierta:

Entonces supo bien que no yacía con la reina; y de inmediato saltó de la cama como loco, en camisa; y la reina lo halló en el suelo; y dijo así:

-¡Caballero falso y traidor, mira de no estar nunca más en mi corte, y evitar mi cámara; y no seas tan osado, caballero falso y traidor, de ponerte nunca más ante mi vista!

-¡Ay! -dijo Sir Lanzarote; y sufrió luego tan viva aflicción ante sus palabras que cayó al suelo desvanecido. Y al punto la Reina Ginebra partió.

Y cuando despertó de su desvanecimiento, saltó por la ventana a un jardín, y allí se arañó la cara y el cuerpo con espinos; y echó a correr sin saber adónde, loco de furia como nunca hubo otro hombre; y así anduvo dos años, sin que hombre ninguno pudiese tener la gracia de conocerle.

-Malory XI, 8

Lanzarote vaga, loco y furioso, mientras la reina se queda lamentándose amargamente de sus crueles palabras

Tu tierra natal

Has nacido en Salisbury, un condado de Logres. Logres es el reino más importante de Britania.

En este capítulo presentamos información de tu región de residencia. Salisbury es la zona de la que más sabes. Te damos todos estos detalles para familiarizar a los jugadores con su tierra. Considéralo el tipo de información que adquirirías por crecer en la corte de Salisbury. Recuerda que no se dispone de mapas precisos; el tipo de mapa al que estamos acostumbrados es una invención relativamente moderna.

Supón que los personajes de cualquier región conocen, más o menos, la misma cantidad y el mismo tipo de información acerca de sus propias regiones. Sin embargo, recuerda que tus personajes no sabrán tanto sobre otras regiones y que si tienes un personaje de otra región tampoco sabrá tanto de Salisbury. Esta capacidad de separar el conocimiento personal del conocimiento del personaje es una de las señales de una buena representación del personaje.

Salisbury es uno de los lugares más interesantes y emocionantes donde vivir en la leyenda artúrica. Es una de las zonas más densamente pobladas. Muchos acontecimientos importantes ocurren aquí: aquí se libró la batalla de Badon, al comienzo de la época, que estableció a Arturo como rey de Logres y aquí también se librará la definitiva Batalla de Camlann que pone fin a la campaña. Hay muchos lugares interesantes: Stonehenge, el más famoso de los monumentos antiguos, y la Abadía de Amesbury, a la que se retiró la madre de Arturo y adonde se retirará al final la Reina Ginebra. Tiene muchos puntos destacados, sobre todo las docenas de túmulos prehistóricos, círculos de piedras y el extraño Caballo Blanco. Camelot también está cerca. Salisbury es un buen lugar del que proceder.

Esta descripción, como el resto del libro, es de la época en que el reinado de Arturo es más poderoso. Durante otras fases del reinado de Arturo, todo puede ser muy diferente.

El Condado de Salisbury

El Condado de Salisbury se compone de todas las posesiones del Conde de Salisbury. Este feudo se compone principalmente de una gran extensión en la Llanura de Salisbury y, en segundo lugar, de las tierras que circundan Uffington, conocidas como el Valle del Caballo Blanco, una zona al norte que está separada por otros feudos. El feudo aporta también otras formas de ingresos para el duque: pesquerías, impuestos sobre los mercaderes y peajes de los puentes.

Se dan dos mapas para el Condado de Salisbury: uno grande a color que indica los lugares principales y un mapa pequeño que indica tiempos de duración de viajes, referentes a uno o más días de viaje.

El condado contiene una gran ciudad, Sarum, que se describe en detalle más adelante, tres ciudades amuralladas más pequeñas (Wilton, Warminster y Tilshead) y docenas de pueblos y aldeas mucho más pequeños que no aparecen en los mapas, pero que suelen apiñarse en los valles de los ríos alrededor de las ciudades. Tiene dos castillos muy poderosos y modernos (Salisbury, en Sarum, y Devizes) y tres castillos más antiguos, de montículo y patio de armas (du Plain, Ebble y Vagon).

Observa que dos partes significativas de la Llanura de Salisbury no forman parte del condado sino que son propiedad de otros terratenientes. Una de ellas el el pueblo de Upavon y el área circundante, propiedad del Duque de Leicester. La otra es la Abadía de Amesbury, propiedad de la Iglesia. De la misma manera, el Conde de Salisbury posee una gran extensión de terreno fuera de su propia zona, en el Valle del Caballo Blanco.

En esta descripción se citan varios pueblos y ciudades como "mercados locales", lo cual quiere decir que son los puntos centrales de abastecimiento para los agricultores de las inmediaciones, que van allí para comprar la mayoría de las mercancías y para vender el grano que les sobre. El mercado central está en Sarum y es el único lugar en el que hay a la venta ciertos tipos de mercancías, como buenas ropas, sal limpia y cualquier cosa de fuera del condado.

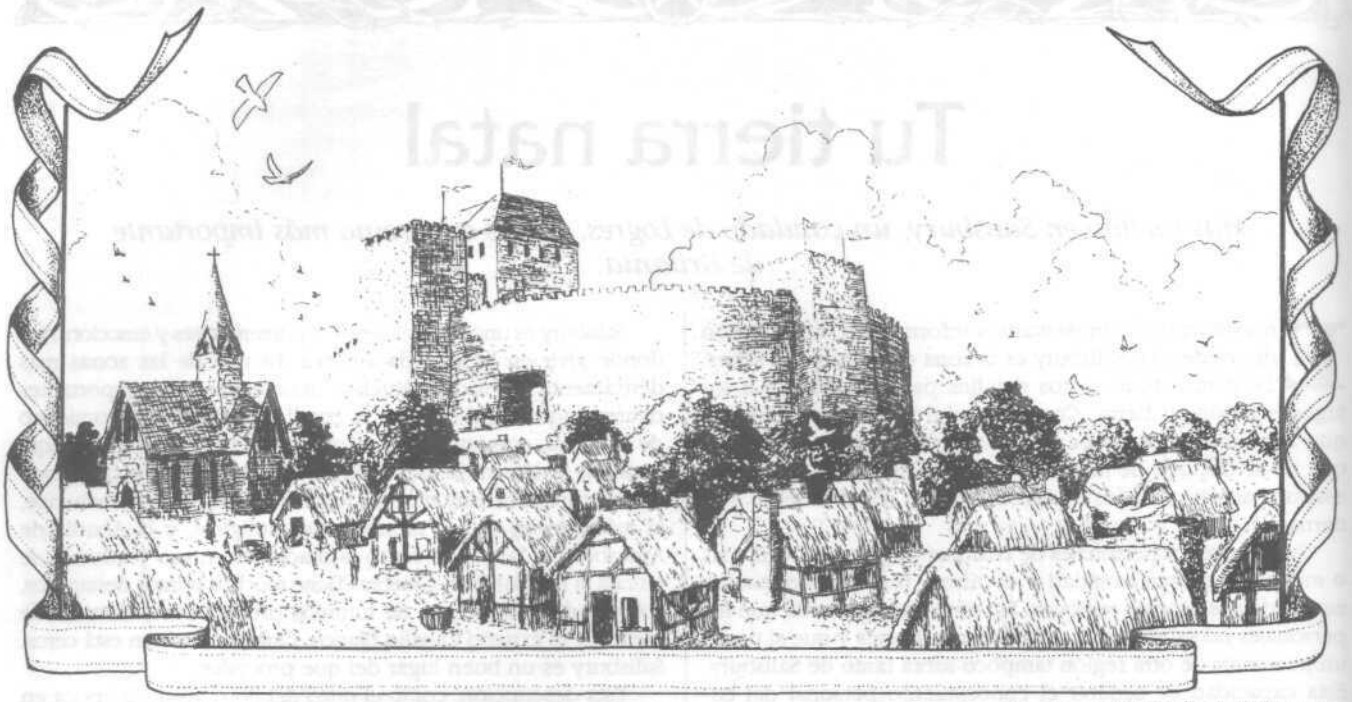
Los caminos que aparecen en los mapas son las mejores rutas de viaje disponible. Así, no hay un camino decente de Tilshead a Warminster, aunque sólo estén a quince kilómetros de distancia. Los buenos caminos están más transitados; son los únicos que utilizan los viajeros que atraviesan el territorio. Los caminos malos se usan menos, principalmente por parte de lugareños que viajan dentro de la región. Los Viejos Senderos se conocen desde la edad del bronce y atraviesan terreno escabroso. Aunque suelen estar secos, son difíciles para los caballos, que se ven obligados a recorrer tan sólo 8 kilómetros al día, por lo que principalmente los usan campesinos que viajan a pie.

La ciudad de Sarum

Sarum es tu base de residencia. Las personas educadas, que hablan latín, llaman a esta ciudad *Sorbiodunum*. El viejo nombre celta es *Caer Caradduc*. Se alza sobre un montículo, alto y erosionado por el viento, en el centro de la ondulada Llanura de Salisbury. Una zanja y una muralla enormes rodean la ciudad de Sarum. Esta ciudad fue inicialmente construida por los antepasados de tu personaje, durante la época anterior al uso del hierro, en los días en que las personas aún adoraban al sol en Stonehenge. Una serie de anillos concéntricos rodean la ciudad: una gran zanja en la parte exterior, seguida de una enorme muralla, luego otra zanja grande y otra muralla. Un gran muro corona la zanja interior. Tiene 4 metros de espesor y 13 metros de altura. Las almenas dan a su parte superior una forma dentada.

Dos puertas, al este y al oeste, se abren en las murallas. Están defendidas por casas de guardia, cada una con su rastrillo de hierro, troneras y puentes levadizos. Como ocurre en todas las ciudades, estas puertas se cierran de noche y, normalmente, no admiten la entrada de nadie a esa hora.

En el centro de la ciudad hay un gran montículo artificial,



Sarum y el Castillo de Salisbury

sobre el que se alza el magnífico castillo del conde. Desde el castillo se extienden de forma radial cuatro zanjas y murallas hasta casi llegar a la muralla exterior y que dividen a la ciudad en cuartos. El cuarto noroccidental dedica su espacio a la magnífica catedral y a los edificios de la iglesia, una parte del feudo del Obispo de Salisbury. Está ocupado por religiosos y el séquito del obispo. La catedral está dedicada a Santa María, la Madre de Dios.

La ciudad ocupa el resto y sirve de patio exterior del castillo. Es grande y relativamente rica. Sirve de centro comercial para todo el condado y el conde recibe altos ingresos de sus impuestos, parte de los cuales van al Alto Rey. Hay aquí una casa de moneda que estampa monedas de plata que muestran en una de sus caras la imagen del Rey Arturo y el nombre de la casa de moneda y del acuñador en la otra. El conde no recibe ingresos por esta actividad.

El Castillo de Salisbury

Es uno de los mejores castillos del reino, e incorpora lo más innovador en lo que respecta a la construcción de castillos. Se alza sobre la gran loma que hay en el centro de la ciudad de Sarum y es la sede principal de tu señor, el Conde de Salisbury.

Grandes muros, de 5 metros de grosor y 13 de altura, rodean el patio interior, que es más o menos circular y de alrededor de 100 metros de diámetro. Dentro de este patio hay edificios de uso interno, incluyendo la panadería cercana a las puertas orientales. El pozo del castillo está en el centro de este patio.

En el muro se abren dos puertas normales y un postigo. Las puertas normales tienen instalaciones defensivas, incluyendo torres y puentes levadizos que cruzan el foso que rodea el montículo. La torre oriental protege el postigo, que la atraviesa. La torre meridional es grande y sólo está unida al muro, mientras que la torre septentrional está unida al torreón.

El torreón, o torre del homenaje, es el centro de las actividades domésticas y administrativas. Cuatro edificios rectangulares, de tres pisos de altura, todos ellos coronados por almenas, rodean un patio central que está pavimentado con creta machacada para dar más luz al interior del recinto.

Como pasa con todas las estructuras similares, sólo se puede entrar al torreón por encima de un puente levadizo que hay en el segundo piso. El piso bajo se usa principalmente para almacenar comida y suministros. Las cámaras privadas del conde, de su familia y de los oficiales del condado ocupan los edificios oriental y septentrional. La torre septentrional, situada a lo largo de la muralla, está conectada con el torreón. El edificio occidental alberga el gran salón, de techo alto, en el que el conde recibe a los peticionarios y gobierna su corte. Por la noche, duermen aquí la mayoría de los caballeros mantenidos. El sur contiene la cocina y la capilla y, encima, las cámaras más privadas para los oficiales del condado y del castillo y para los invitados.

El Gran Salón

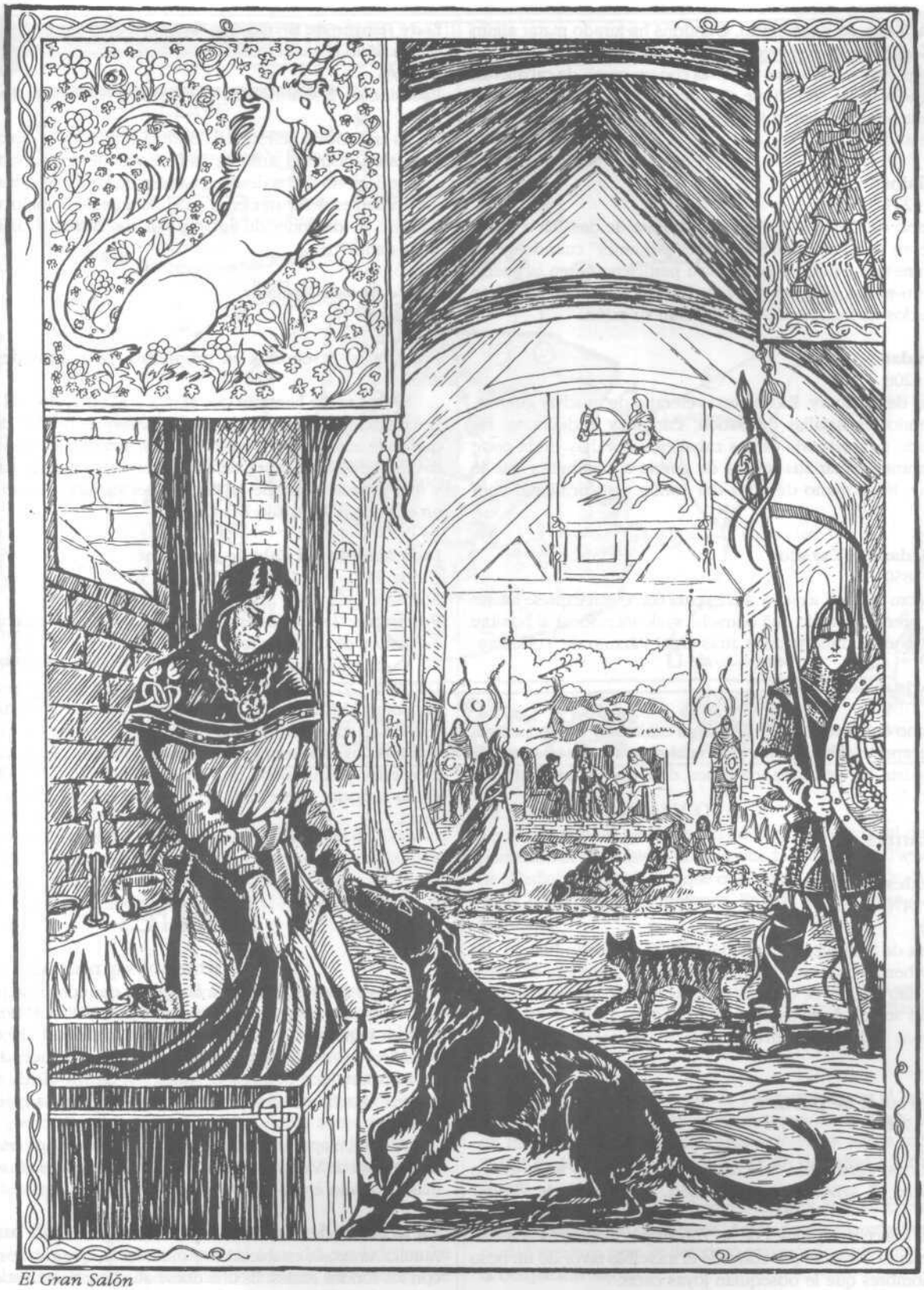
Cuando tu caballero visite a su señor, no tendrá cámaras privadas, como tampoco la mayoría de la gente. Tu caballero, como la mayoría de las personas, duerme por la noche en el mismo lugar en el que trabaja por el día. Así, los cocineros duermen en la cocina, los panaderos en la despensa y los mozos de cuadra en los establos. Como caballero que es, tu personaje duerme en el Gran Salón. Este es también el lugar de residencia permanente de los caballeros mantenidos del conde. Cada uno de ellos tiene un gran baúl en el que guardar las propiedades personales.

De día, el gran salón es la sala de corte del señor. Se retiran los muebles del suelo, a excepción de la gran silla del señor, que permanece sobre el estrado elevado que hay en el extremo de la habitación. Por la tarde, se traen mesas de caballete y bancos para la cena. Por la noche, las mesas y bancos sirven de camas o bien la gente duerme en el suelo.

Gente a la que conoces

Estas son las personas más importantes de la región de tu personaje, el Condado de Salisbury. Pocos son conocidos fuera de Salisbury a excepción del Conde Robert.

Como tu personaje conoce personalmente a estos individuos, se dan aquí sus valores de Gloria y, para las damas, su característica de Aspecto, además de sus posesiones.



El Gran Salón

Los caballeros

El Conde Robert
Gloria 7740
Este viejo guerrero canoso, el Conde de Salisbury, es famoso por su valor, exhibido al combatir bajo las órdenes del Rey Arturo durante los primeros años. Es conocido por su enemistad a muerte con el Administrador de Levcomagus y por su ardiente deseo de adquirir los derechos de las tierras ricas que circundan Silbury. Otro de sus hábitos consiste en refunfuñar locuazmente de los despilfarros que hace su mujer al comprarse ropa.

Las armas del conde son franjas horizontales en azul y oro (amarillo).

Sir Gondrins
Gloria 1375
El único hijo del Conde de Salisbury. Es un hombre joven, recién armado caballero y deseoso de demostrar su valía de cualquier

manera. Valeroso y temerario, Gondrins ha jurado matar algún día al Administrador de Levcomagus y a toda su familia. A menudo se marcha para patrullar las fronteras con un grupo de caballeros, en el que a veces se incluye a tu personaje. Le consideras un caballero orgulloso, pero justo, y un buen líder considerando su juventud.

Sir Yolains
Gloria 3237
Castellano de Devizes. Tiene la costumbre de desafiar a todos los nuevos caballeros a un combate "por amor" cuando se los encuentra. A menudo se jacta de su participación en la guerra de Arturo contra los romanos y guarda celosamente los trofeos de escudos de legionarios que decoran su salón.

Sir Jaradan
Gloria 5208
Alguacil de Salisbury. Es un viejo veterano de muchas guerras, incluyendo las Batallas de Badon, Carlion y Bedegraine. Ha entrenado a la mayoría de los caballeros que hay en la corte y le encanta contar sus relatos de guerra a cualquiera que le escuche. Es la mano derecha del conde y su principal consejero.

Sir Briadanz el Cazador
Gloria 2850
Un hombre maduro, alegre y atento para con quien exprese interés en las cacerías. Cuando está borracho suele mencionar al hombre lobo al que dio muerte años atrás en el Páramo de Yorkshire.

Sir Magloas de Du Plain
Gloria 2768
Castellano del Castillo de Du Plain, es exaltado y devoto; afirma tener la aprobación de Dios para cualquier acción que realice. No le gusta Sir Briadanz, de quien dice que es un gran embustero.

Las damas

La Condesa Katherine
Gloria 2470
ASP 10
Condesa de Salisbury y Dama del Valle del Caballo Blanco. No es muy hermosa ni muy inteligente, pero es heredera del Valle del Caballo Blanco. Le encanta cotillear sobre Camelot y se gasta enormes sumas de dinero (¡más de 40 £. al año!) en contratar a muchas hábiles costureras para mantenerse a la última moda.

Lady Orlande de Devizes
Gloria 1786
ASP 26
Posesiones: Castellanía del Castillo de Devizes, 3 señoríos en propiedad, 7 señoríos en concesión. 96 puntos de Gloria/año.

Una doncella, hija única de Sir Yolains y la mujer más hermosa del condado. Se sabe que concede el increíble favor de un beso a los hombres que le obsequian joyas caras.

Lady Gaille de Wilton
Gloria 5340
ASP 14
Posesiones: 2 señoríos en propiedad, más 10 £. adicionales de ingresos anuales. 22 puntos de Gloria/año.

Una mujer madura, la heredera más rica del condado, teniendo sus propios derechos a la ciudad de Wilton. Ha enviudado cuatro veces y no tiene ninguna prisa por volver a casarse, aunque no rechaza pretendientes.

Lady Jeanne de Broad Chalke
Gloria 856
ASP 16
Posesiones: 2 señoríos en propiedad. 12 puntos de Gloria/año.

Es la doncella jefe de la Condesa Katherine y devota de la expresión casta del Amorío. Es heredera de dos señoríos a los que se llega río arriba desde el Castillo de Ebble. Sus dos últimos pretendientes desaparecieron en el Bosque de Camelot mientras trataban de defender de unos caballeros ladrones las riquezas de la dama.

Lady Anne de Longcot
Gloria 258
ASP 18
Posesiones: 3 señoríos en propiedad, 18 puntos de Gloria/año.

Es una mujer hermosa que afirma abrazar el arte del Amorío, pero cuya reputación es la de abrazar a cualquier hombre disponible que se le antoje. Posee también la espada mágica de su padre, la cual tiene el nombre de Muerdehuesos (+1 a la habilidad) y que guarda para que su hijo la use. (Longcot es un señorío en el Valle del Caballo Blanco).

Lady Madule del Cabello Azabache
Gloria 554
ASP 13
Posesiones: 2 señoríos en propiedad, 5 señoríos en concesión. 42 puntos de Gloria/año.

Es hija única del difunto caballero abanderado de West Lavington y, por ello, la heredera de una rica propiedad en la Llanura de Salisbury. Es una joven fuera de lo común, que estudió en Amesbury con Morgana el Hada y que fue expulsada con ella del convento por estudiar hechicería. Todo el mundo cree esto, ya que tiene una enorme colección de siete libros en su señorío. Suele vivir en su casa señorial, cerca de Tilshead.

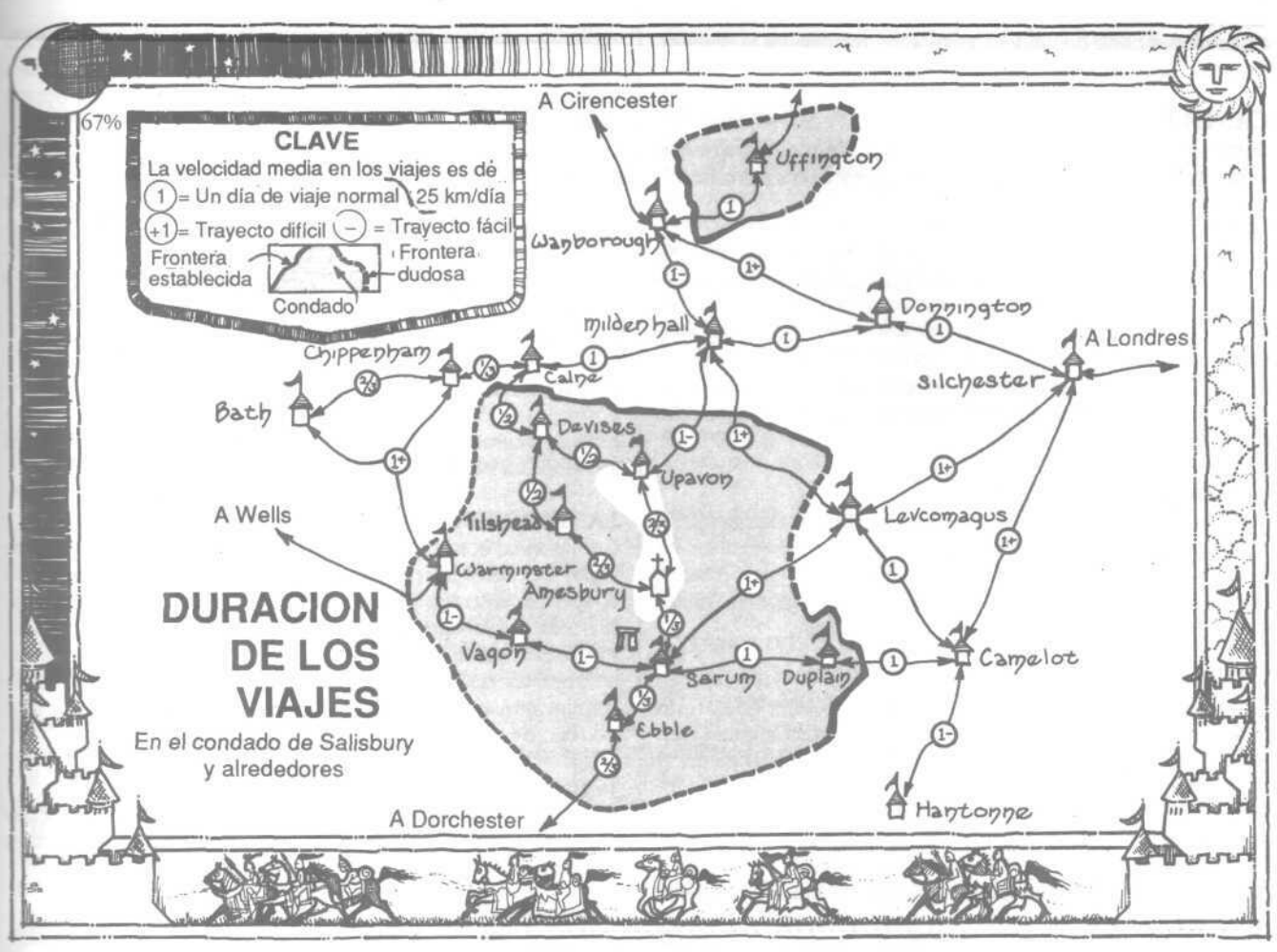
Lugares

En este apartado figura la información que conoce tu personaje sobre lugares concretos en su región. Las *LETRAS MAYUSCULAS* indican lugares dentro de las tierras feudales del Condado de Salisbury. Las *Letras Minúsculas* indican lugares fuera del feudo de Salisbury. Los tiempos de duración de los viajes se basan en una marcha de 15 kilómetros al dia, siempre siguiendo los caminos.

Véase el mapa del Condado de Salisbury y el mapa relacionado de Tiempos de Viaje, que abarca la misma zona diciendo a cuántos días a caballo están unos sitios de otros.

La abadía de Amesbury
Aurelio Ambrosio estableció este monasterio, que aún se mantiene con los fondos reales. Es una doble abadía y tiene instalaciones tanto para hombres como para mjeres. La madre del Rey Arturo, la Reina Igraine, se retiró aquí. Aunque está dentro del condado, en realidad es un feudo de la Iglesia y no aporta ingresos al conde.

Bath
La ciudad principal de Somerset recibe en latín el nombre de *Aqua Sulis*, los Baños de Sulis, debido a las propiedades mágicas curativas de sus manantiales. Está a tres días a caballo de Sarum.



Bosque de Camelot

Es un espeso bosque que forma la frontera meridional del Condado de Salisbury. Aunque está cerca del centro de la civilización, últimamente cada vez está más habitado por bestias fabulosas, como si hubieran venido para agradar al Alto Rey durante sus cacerías.

Bosque de Campacorentin

Este espeso bosque se encuentra a varios días a caballo al norte de Sarum. Se extiende muchos kilómetros, principalmente hacia el este y hacia el oeste y en él hay muchas heredades, algunas de las cuales aún son independientes del mandato del Alto Rey. Como todos los bosques, contiene muchas criaturas extrañas, pero, sobre todo, es famoso por una pareja de enormes leones, negros como el carbón, que periódicamente aterrorizan a los campesinos de la zona. Hay un insistente rumor que dice que hay una rica princesa encerrada en una torre rodeada por un jardín de rosas gigantes y espinosas.

Bosque de Morgaine

Este espeso bosque, que se encuentra al oeste del condado, recibe su nombre de una antigua diosa de los bretones. Se rumorea que ahora está habitado por las legiones de Morgana el Hada, la perversa hermana hechicera del Alto Rey, la cual ha reclutado bajo su mando a todas las bestias y criaturas mágicas malvadas.

BOSQUE DE SAVERNAK

Este bosque fronterizo está dentro de las tierras del Conde de Salisbury, de las del Señor de Marlborough o de ambas, y ha sido motivo de considerables disputas entre los dos señores. Aquí no se han visto criaturas mágicas, aunque la madre del conde vio una vez allí un unicornio.

EL CABALLO BLANCO

Aquí se grabó un gran caballo en la capa superficial del suelo, poniendo al descubiero la creta que había debajo. Tiene forma de caballo, del que se dice que es el corcel de Rhiannon, la antigua diosa ecuestre de los bretones. Es más antiguo que cualquier recuerdo.

Calne

Es una ciudad fortificada que sirve como mercado local y forma parte del feudo de Somerset. Está a alrededor de dos días a caballo de Sarum.

Camelot

Camelot es la ciudad construida y gobernada por el Rey Arturo después de haber consolidado su reino. Es el lugar principal de Britania y sede de numerosas maravillas, sobre todo de la Tabla Redonda. Está a alrededor de dos días a caballo de Sarum.

Los sajones llaman Winchester a Camelot. Fue por breve tiempo la capital del Reino de Wessex. Antes de eso fue una importante ciudad romana, pero se deterioró gravemente antes de y durante la ocupación sajona.

CASTILLO DE DU PLAIN

A un día a caballo de Sarum, este castillo delimita la frontera oriental del condado. Es pequeño y sencillo: un montículo y un patio de armas, que rodea una única torre de piedra muy alta. Se construyó durante las guerras de Arturo con los sajones.

CASTILLO DE EBBLE

Es un castillo viejo, con montículo y patio de armas, construido

en su mayor parte de madera, pero aún utilizable en la defensa. Es la población más al sur del condado.

CASTILLO DE GROVELY
Es un antiguo fuerte en una colina, con grandes terraplenes, ahora casi totalmente cubierto de espinos y flores silvestres.

CASTILLO DE UFFINGHAM
Un antiguo fuerte en una colina, actualmente no utilizado. Se compone de una zanja y una barrera de tierra. Tiene una superficie aproximada de tres hectáreas.

Cirencester
Fue en tiempos una importante ciudad romana y ahora es la sede principal del Duque de Clarence. Está a alrededor de cuatro días a caballo de Sarum.

Clarence
El Ducado de Clarence está gobernado por el Duque Galegantis, un sobrino del Rey Arturo al que le encantan los torneos y librar escaramuzas con los hombres de Gloucester. Fue privado de sus derechos de herencia por combatir, junto con su padre, contra Arturo, pero posteriormente recibió este honor por su leal servicio al Alto Rey.

Colina de Badon
Es un antiguo fuerte en lo alto de una colina, en la que Arturo obtuvo su mayor victoria contra los sajones. Mucha gente dice haber oído el furioso aullido de los fantasmas sajones en el aniversario de su muerte en masa.

Colina de Silbury
Es una enorme loma, los restos de algún misterioso programa de construcción de los antiguos. El Conde de Salisbury reclama la propiedad de las tierras de este valle, pero el Abanderado de Silbury cambió hace poco su lealtad al Señor de Calne. Sus intentos se han visto constantemente frustrados por el Duque de Leicester, cuya reclamación es más reciente.

DEVIZES
Es un castillo bello y moderno. Contiene un torreón, una barbacana con puente levadizo y tres torres más. Está a alrededor de 1-2 días a caballo de Sarum. Es el feudo de Sir Yolains, a quien se lo cedió el conde a cambio de la obligación de aportar 5 caballeros al conde.

EL DIQUE DE AMBROSIO
Aurelio Ambrosio, el primer Pendragón, construyó estos enormes terraplenes como parte de un sistema defensivo contra los sajones en el este. Demasiado grande para tener una dotación y funcionar como muralla, se usaba para observar al ejército en movimiento, dificultar su avance y ocultar un ejército emboscado. Ahora delimita la frontera septentrional del país.

EL DIQUE DE BOKERLY
Es un terraplén y una zanja que mira al norte y que se construyó en tiempos de los romanos para separar a tribus que, desde entonces, se han extinguido. Delimita ahora la frontera entre los condados de Salisbury y Dorset.

FIGSBURY
Es uno de los numerosos fuertes que hay en colinas de la Llanura de Salisbury. Ha estado abandonado desde la antigüedad. A veces, en el solsticio de verano, se puede oír desde debajo de la tierra el sonido de hombres gimiendo y el ruido metálico de cadenas.

Glastonbury
Glastonbury es uno de los lugares más sagrados de Britania, pues fue aquí donde se erigió la primera iglesia cristiana. Antes de eso, era un lugar sagrado de Don, la madre tierra, y una entrada mágica al Otro Mundo. Ahora se erige allí una abadía. Está a alrededor de cuatro días a caballo de Sarum y se sitúa dentro del Condado de Somerset.

Gloucester
Gloucester, llamada *Glevum* en latín, es el puerto de mar más importante de la costa occidental, situado cerca de la desembocadura del río Severn. Está gobernado por el Duque de Gloucester, rival del Duque de Clarence. Se encuentra a alrededor de dos días a caballo de Sarum, si se cabalga sin interrupción.

Hantonne
Forma parte del Reino de Wessex y es el puerto de mar más cercano a Sarum. Sus habitantes son sajones hoscos. Se encuentra a dos días a caballo de Sarum.

LA HERRERIA DE GOFFANON
Goffanon es el antiguo dios británico de los herreros. En este lugar, forjó las herraduras del Caballo Blanco que está grabado en las colinas cercanas. Cualquier viajero puede dejar aquí durante la noche su caballo y una moneda de plata, y por la mañana su caballo tendrá herraduras nuevas. Es un túmulo de 60 metros de largo; cualquiera que pase aquí la noche para mirar se duerme sin remisión y se despierta por la mañana para descubrir que los duendes le han robado sus pertenencias.

Jagent
Esta ciudad es el centro de un condado gobernado por un belicoso señor que defiende ferozmente sus antiguos derechos. Le tortura la carencia de herederos.

Levcomagus
Esta ciudad es parte del feudo del Duque de Silchester. Su administrador mantiene una gran enemistad contra todos los hombres de Salisbury porque el anterior conde, el padre de Robert, mató en combate a todos los hermanos del administrador. Mantiene a muchos caballeros vigilando los caminos hacia Salisbury, para insistir en su rencor contra Salisbury.

LLANURA DE SALISBURY
La Llanura de Salisbury es una planicie suavemente ondulada cuyos ríos están poblados por muchas aldeas de granjeros. También tiene muchas poblaciones antiguas, de la edad del bronce y del comienzo de la del hierro, la mayoría abandonadas hace tiempo, aunque hay algunas que han sido repobladas, como en Sarum. Sólo las mayores de estas poblaciones aparecen en el mapa y hay muchas de ellas que los nativos no reconocen como tales.

Londres
Londres es la ciudad más grande y la más importante de Britania. No tiene más señor que el Alto Rey y está gobernada por un consejo de sus comerciantes más importantes. El Rey Arturo extrajo aquí su espada de la roca. Está a alrededor de ocho días a caballo de Sarum.

Marlborough
Es un excelente castillo. Está construido en lo alto de una gran colina antigua, que muchos creen el túmulo funerario de un antiguo mago. Es propiedad del Caballero de Rojo y Negro, un vasallo del Alto Rey. Se encuentra a alrededor de dos días de Sarum, cabalgando a paso tranquilo.

Mildenhall
Esta ciudad, no amurallada, es el mercado que atiende a las granjas que hay a lo largo del Río Kennet y es propiedad del castellano de Marlborough. Este caballero, que usa una extraña armadura

roja y negra, niega el paso por su puente a cualquier caballero que no juste con él.

MONTE DE COLINGBOURNE
Este monte es uno de los lugares de caza favoritos tanto de caballeros como de plebeyos. Probablemente, no tiene animales mágicos ni duendes.

RIO AVON
Este río es uno de los varios que tienen el mismo nombre en Britania. Es la principal vía de drenaje de la Llanura de Salisbury y discurre hacia el sur a través del Bosque de Camelot y de Dorset hacia el Mar de Britania. Es navegable para los barcos de la costa que navegan río arriba hasta Wilton.

RIO BOURNE
Un afluente del Río Avon. Muchas aldeas y granjas salpican el valle.

RIO EBBLE
Este río, afluente del río Avon, no tiene un valle densamente poblado. A menudo salen seres peligrosos del cercano Bosque de Camelot. Ultimamente, el río se ha visto infestado por un banco de repulsivos tritones acuáticos (ver el capítulo "Personajes y criaturas") que atacan a las embarcaciones pequeñas.

Río Kennet
Un río caudaloso que fluye hacia el este y que es un afluente del Támesis, en el que desemboca muy al este.

RIO NADDE
Este río es afluente del río Avon y tiene un valle densamente poblado.

RIO OCK
Este es el río principal que discurre a través del Valle del Caballo Blanco. Sus granjeros visitan Uffingham para acudir a su mercado local. Es un afluente del río Támesis.

Río Test
Un río que discurre hacia el sur hasta el Mar de Britania; su valle aún está prácticamente deshabitado como resultado de la guerra contra los sajones. Parte de él es la frontera entre Salisbury y Wessex.

RIO WYLYE
Este río es un afluente del río Avon. Sus granjas se reparten entre Warminster y Wilton.

SARUM
La principal población del condado; es una ciudad fortificada con un castillo, construidos dentro de uno de los muchos antiguos terraplenes de la Llanura de Salisbury. Se dan más atrás detalles sobre ella.

Silchester, ciudad
Esta es una de las ciudades romanas del pasado, ahora muy reducida en tamaño e importancia, pero grande de todas maneras. Está a alrededor de dos días de Sarum a caballo. Forma parte de las posesiones del Duque de Silchester.

Silchester, Ducado
Silchester es el ducado que gobierna la mayoría de las tierras al este de Salisbury. Está gobernado por el Duque Ulfius, cuyos hijos son famosos por su arrogancia.

Somerset
Este condado contiene todas las tierras al noroeste. Anteriormente dominado por un rey independiente, ahora forma parte del reino del Rey Arturo.

STONEHENGE
Esta estructura monumental fue construida por gigantes en tiempos antiguos y estaba dedicada al sol, a las estrellas y a los antepasados. Se compone de cinco anillos concentricos y pórticos de piedras verticales y unas cuantas piedras exteriores, todo ello rodeado por una zanja.

Hace dos generaciones, se produjo aquí una gran traición, cuando Vortigern el Traidor se vendió al bando de los sajones, traicionando a los nobles de Britania.

Hace una generación, fue restaurado por Merlín el Encantador, que reinstauró parte de la antigua magia robando de Irlanda unas grandes piedras mágicas. Ahora es también la sepultura de los dos primeros Pendragones: Aurelio Ambrosio y su hermano Uther, que era el padre del Rey Arturo.

Swindon
Una ciudad al norte de Salisbury, gobernada por el Duque de Clarence. Es importante por las canteras que hay en las cercanías. Está a alrededor de tres días de Sarum a caballo.

TILSHEAD
Una ciudad fortificada que sirve de mercado para los agricultores de la zona. Está a un día de Sarum a caballo.

Uffingham
Es una ciudad no amurallada, que sirve de mercado local para los numerosos granjeros que hay en el Valle del Caballo Blanco. Aunque está separada del resto del condado y se sitúa a unos cuatro días de Sarum a caballo, aún forma parte del feudo del Conde de Salisbury.

Upavon
Es una ciudad grande y sin amurallar que sirve de mercado para los granjeros de la parte alta del río Avon. Está a alrededor de un día de Sarum a caballo. Aunque está situado en la Llanura de Salisbury, Upavon forma parte en realidad del feudo de 10 señoríos del Duque de Leicester.

VAGON
El castillo de Vagon está a alrededor de un día de Sarum a caballo. Es un castillo de montículo y patio de armas reforzado, aunque viejo.

VALLE DEL CABALLO BLANCO
Este valle está regado por el río Ock y, en la actualidad forma parte del feudo del conde de Salisbury. Los campesinos de este valle insisten en realizar prácticas paganas.

Wandborough
Una ciudad que gobierna el Duque de Leicester. Está a tres días de Sarum a caballo.

WARMINSTER
Es una ciudad fortificada que sirve de mercado a los granjeros de la parte alta del río Wylye. Está rodeado por el Bosque de Morgaine y defiende a la región de las incursiones procedentes de Somerset. Está a dos días de Sarum a caballo.

Wessex
Anteriormente fue un reino sajón independiente; es una de las regiones conquistadas por el Rey Arturo durante las guerras con los sajones. Su rey, Cerdic, era hijo del traidor Vortigern, el alto rey que precedió a los Pendragones. La madre de Cerdic era Rowena, hija del Rey Hengest de Kent. Cerdic era de este modo doblemente enemigo de Arturo y tuvo suerte al exiliarse después

de las guerras sajonas. Sus tierras han sido repartidas entre los leales seguidores de Arturo.

WILTON
Esta ciudad fortificada es el mercado de las numerosas granjas del río Nadde y de la parte baja del río Wylye.

YARNBURY
Es uno de los numerosos terraplenes antiguos. Casi 12 hectáreas hay dentro de su zanja y su muralla de tierra. En todos los días de Beltaine, los campesinos de la zona traen todo su ganado y lo hacen pasar entre dos hogueras grandes y humeantes.

El recorrido de Salisbury

El Conde de Salisbury pasa la mayor parte del año en Sarum, el punto natural para recaudar el exceso de mercancías. Su avance puede ir en cualquier dirección u orden y aquí damos un ejemplo típico:

- en Sarum para pasar el final del otoño, todo el invierno y el principio de la primavera (16 semanas en total).
- a Vagon, donde permanece 3 semanas.
- a Warminster durante 4 semanas.
- a diversos refugios de caza en el Bosque de Morgaine durante 2 semanas.
- al Castillo de Devizes durante 3 semanas.

Comienzo del verano
- a Tilshead durante 4 semanas.
- a Amesbury, se queda allí 2-3 días como invitado del abad.
- a Sarum durante 1 semana.
- al Castillo de Ebble durante 2 semanas, cazando y persiguiendo ladrones.
- a Sarum durante 1 semana.
- al Castillo de du Plain durante 2 semanas, dirigir una incursión contra Silchester.
- viajar a lo largo del valle del rio Bourne y cazar en el Monte de Collingbourne, 2 semanas en total.
- a Mildenhall, 1-2 días como invitado.

Comienzo del otoño
- a Wandborough, 1-2 días como invitado.
- a Uffingham, 3 semanas de trabajo y caza en el Bosque de Campacorentin.
- a Wandborough, 1-2 días como invitado.
- a Mildenhall, 1-2 días, que pueden incluir una cacería en el Bosque de Savernak.
- a Upavon, 1 día de visita como invitado.
- otra vez al Castillo de Devices, 1 semana.
- al Bosque de Morgaine para cazar, 2 semanas.
- a Warminster, 2 semanas.
- a Vagon, 1 semana.
- a Sarum de nuevo, a prepararse para el invierno.

La mesnada del conde

Se da aquí la distribución habitual de los 75 caballeros y 150 infantes de la fuerza armada personal del conde. Observa varios datos interesantes:

- Tanto du Plain como Ebble tienen muchos más hombres de los estrictamente necesarios, debido a los problemas reales o potenciales provocados por los ladrones y los incursores del enemigo del conde, en Levcomagus.

- La dotación de Vagon es insuficiente.

- El séquito del conde siempre tiene, por lo menos, 12 caballeros, incluyendo al conde en persona.

- Una patrulla de caballeros, normalmente bajo el mando del hijo de conde, deambula de una zona a otra para hacer al azar inspecciones inmediatas.

- Uffingham, que no tiene muralla, tiene de todos modos dos caballeros para supervisar las incidencias.

- Casi todos los lugares estarían exiguamente dotados si los caballeros residentes se marchasen, cosa que harían, sin duda, si se produjera en el condado un auténtico peligro u necesidad.

- Los caballeros que cabalguen sin descanso pueden alcanzar Sarum desde cualquier lugar del condado (exceptuando Uffingham) en 2 días: 1 día para que salgan los mensajeros y otro para que lleguen los caballeros, suponiendo que estén en casa. Así, en un plazo de 2 días, se puede reunir en Sarum a la mayoría de los caballeros del condado. Esto es en realidad extremadamente optimista aunque, sin duda, casi todos los caballeros pueden alcanzar Sarum en un plazo de 4 días después de enviar el mensaje.

La mesnada

Lugar	*Guarnición mín.**	*Real*
Devizes	5	5 cab. + 5 inf.
Du Plain	5	5 cab. +20 inf.
Ebble	5	10 cab. + 20 inf.
Sarum	34	20 cab. + 55 inf.
Tilshead	14	2 cab. + 15 inf.
Uffingham	0	2 cab.
Vagon	19	5 cab. + 10 inf.
Warminster	11	2 cab. + 15 inf.
Wilton	24	2 cab. + 25 inf.
Séquito	0	12 cab.
Patrulla	0	10 cab.

**Guarnición mínima necesaria para una defensa normal.*

Los señoríos de Salisbury

Se han escogido veinte señoríos como señoríos disponibles de forma inmediata para los caballeros jugadores. Aparecen en el mapa cercano titulado "Señoríos de Salisbury". Este mapa revela en detalle un fragmento del mapa principal de Salisbury (en el cual no aparecen los centros de población del tamaño de los señoríos). En este mapa sí aparecen. También muestra varios lugares que se mencionan más tarde, en el capítulo "Escenarios".

Tu señorío

El señorío es la base de la riqueza de tu caballero. Un caballero vasallo controla un señorío con 6 £. de ingresos. Realmente, ¿qué es eso? Aquí se describe un señorío típico propiedad de un caballero, además de los otros factores necesarios para la propiedad.

En este capítulo hay una ilustración en la que aparece un señorío típico.

El salón

Es una casa excelente para el caballero y para su familia. Una casa así se distingue por su salón; de hecho, a veces al señorío recibe el nombre de "salón", que comprende también, naturalmente, todo lo que se encuentra a su alrededor.

Es probable que también vivan en el salón el escudero del caballero y un par de los principales trabajadores del señorío (un alguacil). Otros sirvientes (el porquero, el jardinero, el mozo de cuadra, etc.) viven en los edificios en que trabajan: un establo, un gallinero, una porqueriza y cobertizos de almacenamiento. Esta es, básicamente, la mejor granja de la zona.

Heredades

Estas son las tierras que posee el caballero. Los campesinos de la zona mandan hombres y arados para trabajar la tierra. Estas tierras se siembran principalmente de trigo para las personas y de avena para los caballos.

Otras tierras del señorío

El caballero también posee franjas de tierra esparcidas entre las demás tierras de labor. La mayoría de los terratenientes dividen de esta manera sus tierras en franjas dispersas, lo que aumenta la cooperación y la cohesión en la comunidad.

El pueblo

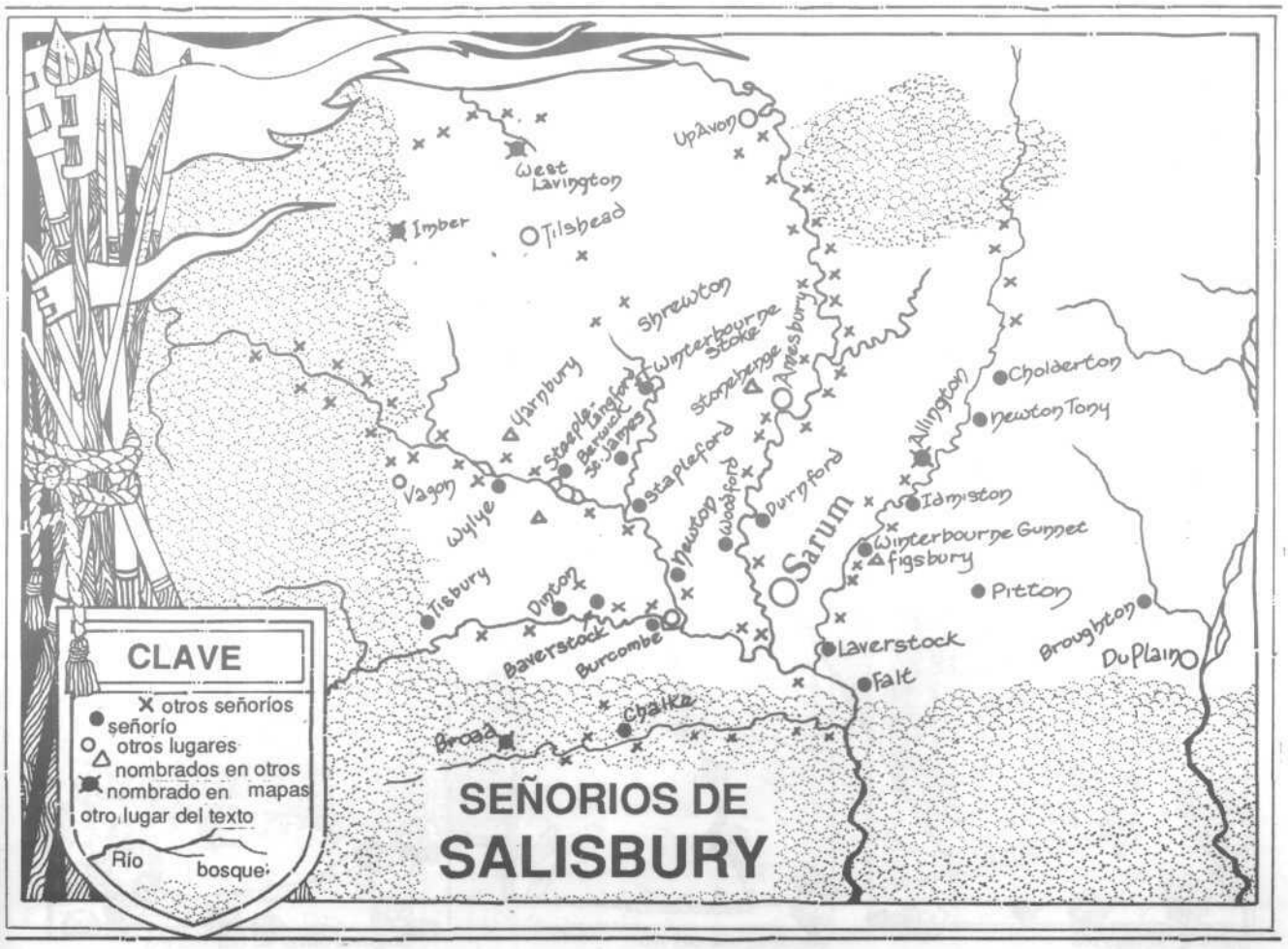
Este pueblo es el mercado local en el que se pueden encontrar artesanos (herrero, carpintero, tonelero, etc.) y donde los buhoneros se reúnen una vez a la semana para montar el mercado. Aquí se encuentran un par de casas bonitas para los agricultores más ricos, pero la mayoría de las casas son cabañas de campesinos y barracas para ganado. La población es de alrededor de 120 personas, incluyendo a las del Salón.

La iglesia

Hay una iglesia pequeña y pobre en el centro del pueblo. Es el edificio más grande de la zona y está hecho de piedra. El sacerdote (casi igual de analfabeto que los agricultores) es responsable de la congregación local. La iglesia recibe el nombre de *baptisterio* porque aquí se realizan y registran los bautismos, matrimonios y funerales.

Las aldeas

Tres aldeas, cada una aproximadamente a un kilómetro y medio de distancia la una de la otra, forman parte del señorío. Cada una de ellas tiene alrededor de 100 habitantes, todos ellos agricultores. Todos ellos vienen al pueblo para acudir a la iglesia, a fiestas y trabajar para su señor el periodo correspondiente. La aldea podría tener una iglesia en ruinas, pero la mayoría de las construcciones son cabañas y barracas para ganado.



Tierras de labor

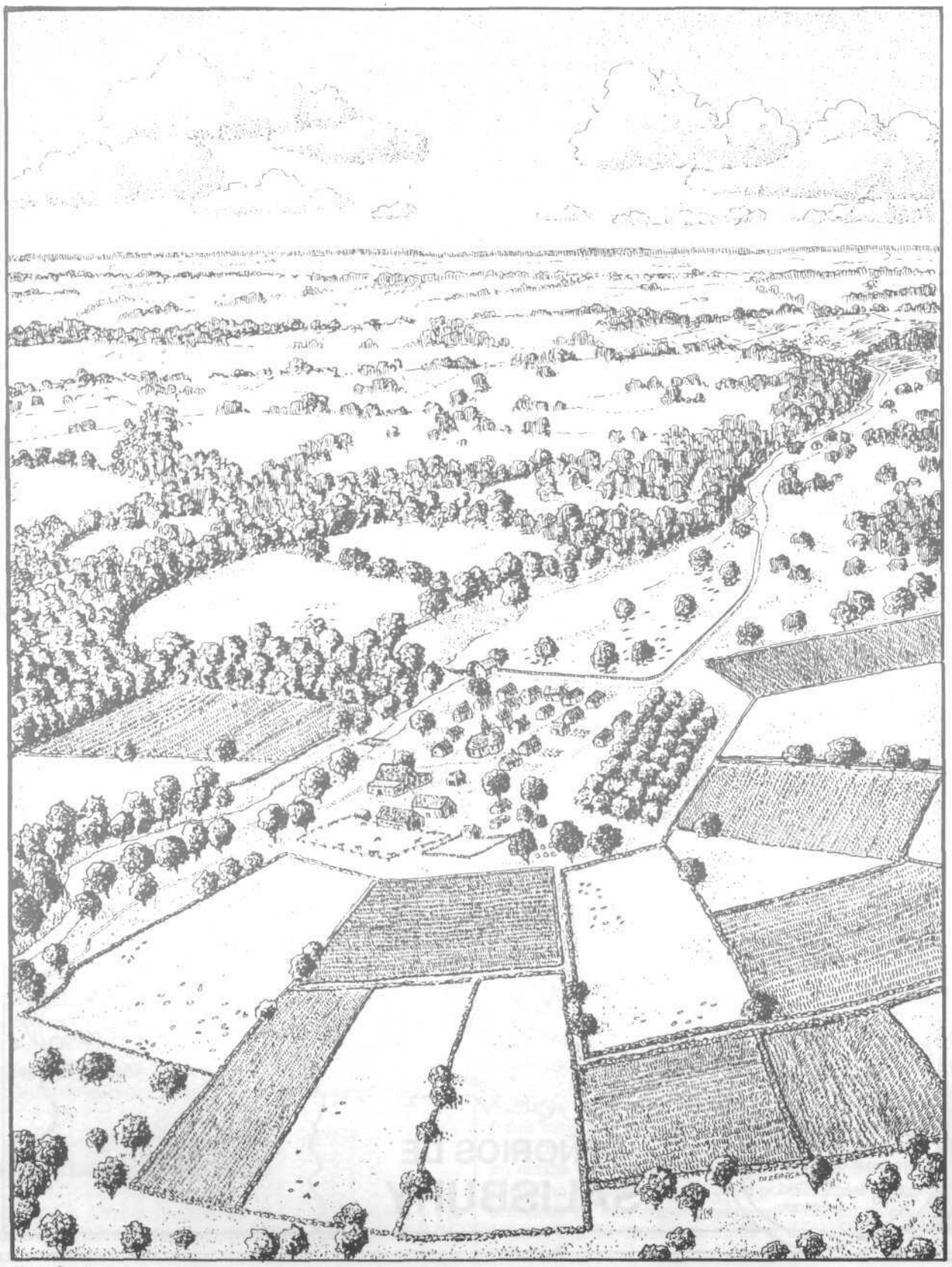
Las tierras de labor suelen apiñarse en un radio de medio kilómetro alrededor de una aldea o pueblo. Si la distancia es mucho mayor, la jornada laboral es demasiado corta para poder llevar los bueyes a diario desde el pueblo. En la mayoría de los campos se cultiva cebada de la que se obtiene el pan y la cerveza cotidianos. La avena es un cultivo secundario, mientras que el trigo es un cultivo de lujo.

Tierras en barbecho

Cada año, se siembra la mitad de los campos. La otra mitad se deja en barbecho y suele usarse para apacentar ganado.

Tierras incultas

Entre las tierras de labor de cada aldea, hay tierras que no están cultivadas, pero que producen madera y, de vez en cuando, frutas



Un señorío típico

silvestres, y que es el lugar en el que comen los cerdos. A los campesinos no se les permite cazar, pero el caballero sí puede cazar en sus tierras, a menos que se trate de un bosque real.

El molino

Varios molinos muelen el grano para hacer el pan de cada día de los campesinos. El más grande es propiedad del señor del señorío y todos los lugareños deben moler su grano allí. El señor recauda un porcentaje por este servicio. También recauda un impuesto más pequeño de los otros molinos de la zona.

Animales

Caballos: El caballero necesita en todo momento por lo menos cinco caballos capaces de trabajar (1 caballo de batalla, 1 caballo de silla para él mismo y caballos de silla para su escudero, para la esposa y para un criado). Normalmente, sólo los dos primeros caballos de silla abandonan el señorío.

Desgraciadamente, los caballeros no tienen recursos para criar caballos de batalla y, por ello, la manada siempre estará limitada a criar caballos de silla, acémilas y jacas y, a veces, un buen corcel o palafrén (ver el capítulo "Personajes y criaturas").

La manada de caballos del señorío tiene alrededor de 10 caballos (1 semental, 4 yeguas, 2 potrillos de un año, 2 potros, 1 caballo castrado al que se está adiestrando).

Ganado vacuno: El ganado proporciona, carne, cuero y animales de trabajo (los bueyes de arar son toros castrados). El señorío tiene un rebaño de alrededor de 20 cabezas (1 toro, 1 choto de un año, 6 bueyes, 5 vacas lecheras, 2 bueyes aún no preparados, 5 terneras).

Ganado ovino: Las ovejas proporcionan comida y lana. Un rebaño de alrededor de 20 cabezas abastece al señorío (1 carnero, 14 ovejas, 6 corderos).

Ganado porcino: Los cerdos proporcionan más carne por kilo de ejemplar vivo que cualquier otro animal doméstico. La piara es de alrededor de 31 animales (1 verraco, 6 cerdas, 24 cochinillos) y se suelta cada año en las tierras incultas para que engorden con bellotas silvestres. Se los reúne para matarlos en otoño.

Castillos

Los castillos abundan en la leyenda artúrica. Los castillos son la morada natural de los caballeros. Tu personaje no se pasará la mayor parte de su tiempo de aventuras, sinó en un castillo u otro.

Las novelas describen a veces los castillos, pero con más frecuencia no lo hacen. Los narradores medievales sencillamente omitían los hechos más evidentes porque sus oyentes o lectores ya los conocían. Los jugadores y directores de juego no están tan preparados, así que se ofrece esta breve visión general.

Los castillos son la expresión definitiva del poder en *Pendragón*. Son casas y armas de guerra. Ofrecen refugio contra el peligro y sirven de base para incursiones de caballería y expediciones importantes. Costosísimos de construir y mantener, los castillos son esenciales para controlar extensiones de tierra. También confieren un gran prestigio al propietario. Sin un castillo, tu señor sería tan sólo otro caballero.

Pendragón ofrece cuatro "tipos iniciales" de castillos como idea general básica. Las ilustraciones adyacentes muestran castillos representativos de cada uno de los cuatro tipos. Los detalles como la forma de los muros, la existencia de un foso y la posición general del castillo, tal como aparecen en las ilustraciones, no son las únicas disposiciones posibles, sino simples ejemplos.

Castillos de estilo antiguo

El castillo más común es una estructura tosca de madera y tierra que recibe el nombre de "montículo y patio de armas". Estos

Un castillo de estilo antiguo

Un castillo pequeño

Un castillo normal

Un castillo grande

castillos son de estilo antiguo, conocidos durante muchas décadas. Algunas personas afirman que estas edificaciones deberían llamarse fuertes y no castillos.

El montículo es la colina, a menudo construida artificialmente, sobre la que se alza la fortaleza del señor, una gran torre de troncos o (a veces) de piedra. El patio de armas es un amplio patio rodeado de construcciones de troncos que albergan a los seguidores y posesiones del señor: establo, herrería, alojamientos de los criados, corrales para el ganado, etc. Una zanja y una empalizada de troncos rodea el patio; la única manera de pasar la zanja es por medio de un puente levadizo.

Castillos pequeños

Desde que Arturo llegó al poder, la tecnología de castillos ha avanzado casi mágicamente. Hoy en día se puede ver un estilo totalmente nuevo de arquitectura militar.

Los castillos pequeños están hechos de piedra. Su núcleo es un torreón central que es el reducto del señor. Tiene tres pisos de altura, con un sótano, y sólo se puede acceder a él por una puerta en el segundo piso. Un patio, todavía llamado patio de armas, rodea el torreón. Un muro de piedra alto y grueso rodea el patio de armas, así como muchos edificios de madera. Sólo se puede cruzar la zanja por el puente levadizo.

Castillos normales

El castillo normal es como un castillo pequeño con torres. Por lo menos dos torres cuadradas se alzan en las esquinas de los muros, mientras que una tercera domina el puente levadizo, creando una torre de entrada.

Castillos grandes

Un castillo grande es como un castillo normal, pero con muros más altos, torres en cada esquina, una gran casa de guardia y un torreón más grande. Los edificios interiores pueden ser de madera o quizás incluso de piedra.

Ciudades fortificadas

A veces se ven ciudades fortificadas en Britania. Algunas tienen antiguas murallas romanas, mientras que otras son más recientes y están reforzadas con torres.

Viajar en Britania

Tu personaje se pasará mucho tiempo viajando. Viajar a través de la Britania artúrica es una actividad arriesgada y que exige mucho tiempo. Las dificultades, que ignora la gente moderna, crean problemas a cualquiera que se esté trasladando de un lugar a otro.

Mapas

Los mapas son casi inexistentes y los que existen no se parecen en nada a los mapas de nuestros días. Para ver un ejemplo, mírese el mapa a color de Logres. En primer lugar, la mayoría de la gente es analfabeta y, por ello, incapaz de leer ningún mapa. Todo lo más, un mapa será una lista de paradas a lo largo del camino, que pueden estar indicadas por un escudo de armas del castillo o de otra parada en el camino. Algún símbolo podría indicar si la parada es un señorío, castillo, monasterio, ciudad u otro lugar.

La manera habitual de desenvolverse en lugares desconocidos es tener una idea general de la dirección y preguntar datos más concretos cada vez que se encuentra a alguien en el camino. Como la mayoría de personas encontradas serán lugareños, tendrán un buen conocimiento de su localidad, que en el caso de los campesinos es sólo una zona de nueve kilómetros de radio alrededor de sus casas y, en el caso de los caballeros, sus dominios natales. La gente tendrá cierta información vaga y, a menudo, incorrecta sobre las zonas ajenas a su tierra natal. Las indicaciones no se suelen dar en kilómetros, sino más bien en tiempos de viaje vagos, como "mucho tiempo" o "hasta el mediodía" o "un ratito". Los puntos de referencia son mejores y pueden ser concretos, como "el vado", pero también pueden ser confusos, como "el árbol grande" o "donde caen las rocas" o "la ruina". La información sobre zonas peligrosas será particularmente superficial y, con frecuencia, totalmente errónea. Hay extensas zonas de bosque en Britania desconocidas para todos.

Incluso las zonas moderadamente pobladas pueden ser ajenas al conocimiento de la gente de los alrededores, en caso de que un grupo de enemigos corte los caminos y senderos que llevan a la población. Una búsqueda modesta para un grupo de caballeros jóvenes podría ser viajar hacia una zona de la que se ha dejado de recibir información y regresar con una descripción precisa de puntos de referencia y otros datos.

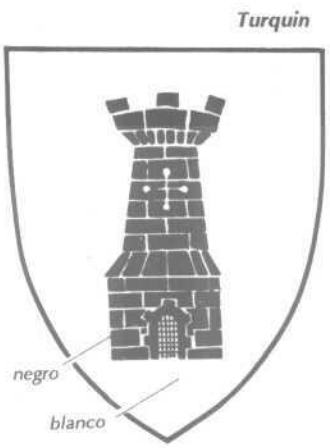
No es infrecuente perderse y tener que desandar el camino hasta el último lugar seguro.

Duración de los viajes

Viajar no es sólo ir de un lugar desconocido a otro. Además de los problemas de saber adónde ir, están los problemas de viajar sin peligro y encontrar alojamiento, los cuales aumentan la duración del viaje.

Los viajes suelen ser seguros dentro de la heredad propia de un señor, excepto, por supuesto, si el señor vive de robar a los viajeros más débiles que él, lo que lamentablemente es muy frecuente fuera de Logres. Frecuentemente se ocultan bandas de forajidos para acechar a los incautos. Por ello, los viajeros deben siempre cuidarse de sí mismos, incluso enviando exploradores, lo que les frena de manera notable.

Las paradas para comer y descansar son frecuentes. Las personas



no acostumbradas a viajar, sobre todo mujeres o niños, necesitan parar más a menudo.

Alojamiento en los viajes

Los caballeros suelen pasar la noche en cualquier castillo, señorío u otro lugar habitado que haya en el camino. La hospitalidad es una tradición respetada y la costumbre habitual es ayudar a cualquier viajero de acuerdo con su posición. Para más información sobre las leyes de la hospitalidad, ver los capítulos "Lo que sabe tu personaje" e "Ideales y pasiones".

La mayoría de la gente viaja muy poco, por lo que puede estar ansiosa de información y cotilleos del mundo exterior. Por ello son bienvenidos los forasteros cuando consta que no son enemigos y si son entretenidos entonces son doblemente bienvenidos. No se espera ningún pago de los visitantes.

Por supuesto, no se permite la entrada a todo el mundo. El procedimiento normal es que el grupo llegue hasta la puerta y la golpee, haga sonar un cuerno o grite sin más hasta que alguien llegue a atenderles. Esta persona suele recibir el nombre de portero. Ser portero es un trabajo muy prestigioso en cualquier lugar porque él decide quién entra inmediatamente o más tarde. El portero pregunta entonces quién hay allí y qué quieren. Puede decidir permitir la entrada de inmediato, sobre todo si el visitante es conocido, pero lo más probable es que se dirija a su señor y le refiera la información antes de tomar una decisión. Los viajeros esperan fuera pacientemente, aunque sea bajo la lluvia o en la oscuridad.

Si es un enemigo el que ha llegado a la puerta por equivocación, el portero contesta con evasivas un rato, por ejemplo, intercambiando palabras duras e insultantes con el viajero, mientras los caballeros y soldados se arman y se preparan para lanzarse fuera de la casa y capturar al enemigo.

Una vez que los invitados entran en un castillo o señorío, se los conduce al salón o dormitorio, donde les recibe el señor, se entrevista con ellos y ordena que sean conducidos a sus aposentos. En alguna ocasión serán conducidos a un lugar en el que lavarse antes de ver al señor.

Lo habitual es alojarse en el gran salón, donde duermen también los caballeros mantenidos y las damas, sin separarse por sexos. Los invitados de honor pueden recibir una cámara o una estancia en una torre para ellos, pero lo más probable es que la compartan con el resto de su grupo. Sólo un lugar realmente grande tiene suficiente espacio para dar a las personas aposentos individuales para dormir.

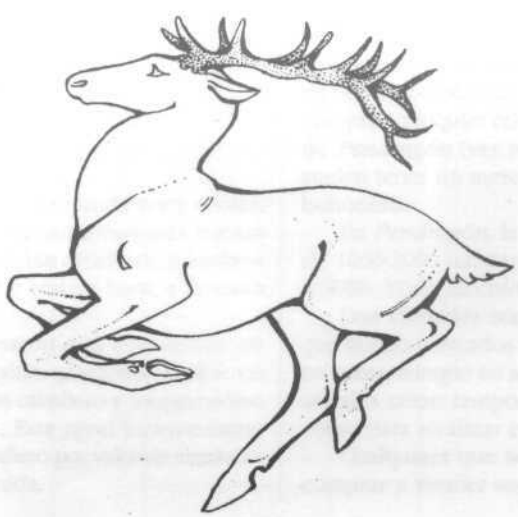
A los visitantes respetables se les asignarán pajes o mujeres para que los ayuden a desarmarse y lavarse. Esto último puede ser en una jofaina pública o, lujo de lujos, un baño caliente. Las mujeres suelen ayudar a los hombres a bañarse, sin ninguna connotación sexual (pero sí una estupenda ocasión).

Los monasterios tienen costumbres parecidas. A menudo, se dispone de habitaciones separadas para las distintas clases sociales, manteniendo así a la nobleza separada de los plebeyos. A las personas de rango alto se les puede llegar a ofrecer los aposentos del abad.

Si no existen alojamientos de nobles, los caballeros pueden tratar de quedarse a dormir en la casa de un campesino. El viajero va de casa en casa pidiendo hospitalidad hasta que alguien acepta sin mucho entusiasmo. El plebeyo se queja de que es pobre y no le sobra nada y el viajero ofrece compensarle de algún modo. Regatean el precio hasta que se llega a un acuerdo. No hay nada garantizado salvo lo que se acuerde entre las dos partes. Recuerda que los plebeyos suelen ser remisos a permitir que entren en sus casas forasteros poderosos y pueden recomendar a alguien de la ciudad que sea menos suspicaz. Gracias a la hospitalidad de estas personas crecieron las posadas públicas.

Las posadas aún son una novedad en *Pendragón*. Las frecuentan mayoritariamente los peregrinos y mercaderes. Las ciudades suelen tener posadas; pero fuera de ellas, son infrecuentes. Generalmente las posadas son de muy mala calidad. Es improbable que tengan aposentos privados, un menú para escoger la cena ni comida distinta de la típica de campesinos. El edificio será, por lo general, de una sola habitación en la que duermen todos y con una única chimenea.

Finalmente, si no se puede encontrar alojamiento, los caballeros hacen lo que los soldados: acampar sobre el suelo frío y duro.



Riqueza

La riqueza es una de las medidas de un caballero.

Cada jugador debe elegir ahora cuánto quiere implicarse en la economía. Es posible no hacer ningún caso de la economía. Un caballero vasallo suele recibir suficientes ingresos de sus tierras para mantener con facilidad un estilo de vida normal para su posición.

Sin embargo, los gastos excesivos obligan a prestar más atención al detalle. En este apartado se explican los aspectos económicos básicos del mundo de tu personaje. Parte de la diversión de *Pendragón* proviene de gastar dinero libre y pródigamente en el juego. Tu personaje empieza el juego en una posición desahogada y puede llegar a rico. Y hay muchas cosas en las que gastar dinero en el suntuoso mundo artúrico de *Pendragón*.

Cómo debe entenderse la riqueza

Las monedas y su valor

£.= Libra. 1 £.= 20 ch.= 240 d.
ch.=chelín. 1 ch.= 12 d.= 1/20 £.
d.= denario, también llamado penique.

Las libras, chelines y peniques son las unidades básicas para medir el valor monetario. El valor es importante porque la riqueza se mide como nivel de vida y pertenencias, no necesariamente como dinero en metálico. Así, los caballeros mantenidos no reciben dinero cada Navidad. En lugar de eso, el señor se gastará ese dinero para mantener el nivel económico de sus caballeros. Así, las damas del castillo remiendan gratis las ropas del caballero, que come de la comida común y el herrero del señor repara su armadura. Ninguno de estas actividades se anota ni se representa en el juego: no es otra cosa que lo normal.

Las monedas utilizadas son el penique de plata y la libra de oro. Si quieres meterte con los chelines, soberanos, coronas y demás, por supuesto que puedes. Pero en *Pendragón*, para mayor sencillez, los valores se calculan en £. y peniques.

El nivel de vida

La medida diaria de la riqueza es lo que se puede ver y comer: la ropa y la comida diaria. La gente rica usa ropas más lujosas y come alimentos mejores y más variados. Los caballeros, miembros de la nobleza, usan ropas de calidad y comen bien, a la mesa de su señor o en su propio señorío.

El nivel de vida básico en *Pendragón* está establecido en 2 £., lo cual quiere decir que se necesitan alrededor de 2 £. en comida y productos para mantener a un caballero y a su escudero en los niveles normales y esperados. Este nivel incluye carne en cada comida, bellas ropas para el caballero por valor de alrededor de 1 £. y buena cerveza en cada comida.

Los caballos son el mayor gasto de un caballero. Para mantener a todos sus caballos (por lo menos un caballo de batalla sano, alimentado con avena, y varios caballos de silla y acémilas) necesita gastar otras 2 £. La sustitución de los caballos de batalla no está incluida: los caballos de silla y las acémilas pueden sustituirse cogiendo otros ejemplares de la manada, pero los caballos de batalla son un gasto extraordinario.

También hay que atender a las necesidades de la familia. Los gastos familiares en el rango de caballero suman otras 2 £. Este gasto engloba los costes de alojar, vestir y alimentar a una mujer de buena posición y a los hijos de forma adecuada.

Así, el gasto anual total de un caballero vasallo que se mantenga en un nivel de vida normal, es de 6 £. al año. Recibe esta cantidad en forma de ingresos procedentes de su señorío.

En caso de que un caballero vasallo no tenga mujer ni hijos, no se ahorran las 2 £., ya que entonces el caballero no dispone del trabajo diario de la esposa (ver la explicación de la habilidad de Industria) ni de su administración doméstica.

Es útil comparar los niveles de vida entre los caballeros y una familia campesina de dos adultos y tres niños. El campesino medio existe en un mundo autosuficiente en el que el dinero es desconocido y la familia fabrica, cultiva o trueca todo lo que necesita. Sin embargo, en valor monetario, los gastos y los ingresos para una familia campesina suman 1 £. al año.

El señorío

El señorío de un caballero vasallo debe generar por lo menos 6 £. para poder mantenerse en su posición. Un señorío es una unidad económica y no una unidad de superficie ni de población; por ello, un señorío puede variar mucho respecto a las pautas dadas aquí. Sin embargo, el señorío modelo descrito en el capítulo "Tu tierra natal" es un señorío típico de Salisbury o de la mayoría de las demás comunidades fluviales de Logres.

El mercado

Cada ciudad tiene un mercado permanente. Este núcleo económico, en realidad, define lo que es una ciudad: un lugar donde puedes comprar cualquier cosa que figure en la Lista Normal de Precios de *Pendragón* (ver más adelante). Los pueblos y señoríos no suelen tener un mercado, más allá de una reunión semanal de buhoneros.

En *Pendragón*, la mayoría de las ciudades tienen alrededor de 1000-2000 habitantes. Hay tres con una población de 4000 a 5000: York, Lincoln y Norwich.

Dos ciudades son realmente grandes: Camelot y Londres, que tienen mercados mucho mayores con objetos más exóticos en venta, aunque no se describen aquí. En el continente, las ferias anuales crean temporalmente un mercado lo bastante grande como para rivalizar con las ciudades grandes de Britania.

Cualquiera que sea el tamaño de la ciudad, las reglas para comprar y vender son siempre las mismas.

Compras
Pueden comprarse cosas en un mercado a los precios que figuran en la Lista Normal de Precios. Una escasez o abundancia puede reducir los precios temporalmente.

Ventas
Los caballeros también pueden vender objetos en el mercado. Esto puede hacerse yendo a un comerciante y negociando el precio con él.

La venta de un objeto en un mercado supone al comprador la mitad del precio que aparece en la lista de precios. El pago de la mitad del precio es una ley comercial, una de esas cosas detestables que a los plebeyos les encanta aplicar porque fastidia mucho a los nobles.

Intercambios
Lo más ventajoso para los caballeros es entregar los objetos a su propio señor. En tales intercambios, el señor suele dar el precio completo que aparece en la Lista Normal de Precios. Así, siempre es mejor tratar de negociar con tu señor que vender el tesoro en un mercado.

Sin embargo, no suele ser posible vender armaduras a un señor que no sea el tuyo. En vez de eso, mandarán al caballero al herrero, que dará a cambio de la armadura una suma de dinero de sólo la mitad del valor que aparece en la lista (¡Estos plebeyos deben haber formado una conspiración o algo así!).

Sir Galeron degusta un excelente banquete

Sir Galeron de Gallowey ha llegado a la corte para desafiar a Sir Gawain por unas tierras que fueron concedidas a Sir Gawain, que recibe al visitante con gran cortesía en un pabellón extraordinario, equipado con estufa y establo.

Sir Gawain lo escoltó fuera del salón, a un pabellón de lino decorado en morado con tapices, cojines y magníficas colgaduras. En el interior había una capilla, una cámara y un gran salón. Una estufa de carbón vegetal tenía su propia chimenea para calentar al caballero. Llevaron su caballo al establo y llenaron hasta arriba de heno el pesebre.

En el pabellón colocaron tableros y manteles para cenar y dispusieron en el centro los cofres, servilletas, saleros, antorchas, candelabros y estandartes. Sirvieron al caballero, a su escudero y a su dama una comida sumamente sabrosa en servicios de plata, toda preparada cuidadosamente. Le ofrecieron vinos en vasos y en copas y carnes cocinadas con un lustre especial. De esta manera deleitaba Sir Gawain a sus invitados.

-de Las aventuras en Tarn Wadling

Material

Equipos normales
Estos equipos enumeran material militar, ropas de caballero y caballos. Se dan por dos razones: en primer lugar, para ayudar a los directores de juego a equipar a un personaje (ya sea personaje jugador o personaje del director de juego) recién generado y que sea distinto de lo normal; en segundo lugar, para ayudar a los jugadores a valorar la pobreza y riqueza relativas. Se supone que estos personajes son hijos de un caballero o que su señor los ha equipado apropiadamente.

Los escuderos no se incluyen en estos equipos. Los caballeros Pobres pueden no tener un escudero, mientras que los caballeros Muy Ricos pueden tener varios escuderos muy bien equipados.

Se suponen, pero no se mencionan, diversos artículos secundarios pero esenciales, como sillas de montar, el aparejo de los caballos, espuelas, correas de las armas, etc. Estos objetos serán de mejor calidad para los caballeros adinerados.

Equipo 1: Caballero Pobre
Armadura de cota de malla normanda (10 puntos).
Lanza, escudo, espada, daga.
Ropa por valor de 1/2 £.
2 caballos de silla.

Equipo 2: Caballero Normal
Armadura de cota de malla reforzada (12 puntos).
2 lanzas, escudo, espada, daga, 5 lanzas de justa.
Ropa por valor de 1 £.
Caballo de batalla, caballo de silla, acémila.

Equipo 3: Caballero Rico o Muy Rico
Armadura de coraza parcial (14 puntos).
2 lanzas, escudo de paz, escudo de guerra, 2 espadas, otra arma cualquiera, daga, 8 lanzas de justa.
Ropa por valor de 2 £.
Destrero, caballo de batalla, corcel, acémila.

Los siguientes equipos aún no han sido descubiertos, pero pueden encontrarse pronto en tu campaña (recuerda que el año de partida es el 531).

Equipo 4: Caballero Muy Rico, durante el Periodo de Apogeo (540-555: ver la cronología del capítulo titulado "Bienvenido a *Pendragón*")
Armadura de coraza completa (16 puntos)
4 lanzas, escudo de paz, escudo de guerra, 2 espadas, otra arma cualquiera, daga, 10 lanzas de justa.
Ropa por valor de 4 £.
Destrero, caballo de batalla, corcel, palafrén, 2 caballos de silla, 2 acémilas.

Equipo 5: Caballero Muy Rico durante el Periodo de Decadencia (555 en adelante)
Armadura de coraza gótica (18 puntos).
6 lanzas, escudo de paz, escudo de guerra, espada, otras dos armas incluyendo un arma de dos manos, daga, 15 lanzas de justa.
Ropa por valor de 6 £.
2 destreros, corcel, palafrén, 2 caballos de silla, 3 acémilas.

Equipo

Equipo personal
Todos comienzan con su equipo personal, que contiene: ropa interior (que sirve también de ropa de dormir), cepillo para el pelo, toalla, mantas y, quizás, una navaja de afeitar. Es un bulto pequeño, que normalmente se puede llevar en el caballo de monta.

Equipo de viaje
Tiendas, mantas, estacas, utensilios para cocinar y para comer, capas contra el frío y la lluvia, cepillos de abrillantar, mantas para los caballos y demás equipo similar componen el equipo de viaje de un caballero. Es alrededor de un cuarto de la carga de un caballo.

Equipo de guerra

Una campaña militar prolongada necesita equipo de guerra. Este equipo contiene calcetines de abrigo, cuerda, pintura para reparar los escudos, piedras de afilar, piezas de armadura de repuesto, un barrilete de producto para abrillantar la cota de malla, armas de repuesto, un par de botellas de vino, etc. Con el equipo de viaje, es aproximadamente la carga completa de un caballo. Normalmente, los caballeros deben tener una acémila para llevar este equipo en la campaña.

Prerrogativas de la riqueza

El recorrido del señor

La mayoría de los señores tienen una residencia principal, pero también viajan por sus tierras en un "recorrido" oficial. Les suele ser más fácil ir adonde está la comida que trasladar la comida. Por ello, el señor va de un lugar de su feudo a otro, deteniéndose para visitar a sus vasallos, trasladándose con su familia y su corte. Este proceso tiene la ventaja añadida de ver cuál es la situación económica y política de sus tierras, comprobar la lealtad de los vasallos y servidores y dirigir los asuntos que estén por encima de la capacidad o la responsabilidad del gobernante local. Si un vasallo es desleal o indigno de la confianza de un señor, éste puede decidir quedarse durante mucho tiempo, consumiendo la riqueza y limitando de este modo la actividad de tal vasallo en el futuro.

Los heraldos

Los anuncios suelen realizarse en la corte. Mientras que un caballero abanderado hace que su sargento de armas vocee las proclamas, los nobles de rango superior emplean a heraldos para ese cometido.

Los heraldos anuncian a los visitantes por su nombre y sus títulos distintivos. Proclaman los casos tratados, los juicios emitidos y, además, anotan los hechos pertinentes. Los directores de juego deberían tener mucho cuidado de no aburrir a los jugadores con demasiada palabrería inútil.

Los heraldos leen las proclamas de pergaminos. Se pone por escrito la asistencia de cada noble y caballero a un banquete o torneo. Los pergaminos están hechos de piel de cordero raspada y, en los círculos reales, se caligrafían, iluminan y decoran con lámina de oro o de plata y joyas pegadas.

Las fanfarrias que las largas trompetas hacen resonar anuncian la entrada y salida de personas importantes. La definición de quién es importante es responsabilidad del noble (he aquí una ocasión para ofender o insultar a alguien, intencionadamente o no). También se usan fanfarrias para anunciar decretos importantes y para subrayar funciones ceremoniales como juramentos de lealtad, nombramiento de oficiales, campeones y otros.

Comitivas

El séquito de viaje de un caballero totalmente equipado es algo digno de verse. Cada caballero normal tiene su caballo de guerra para el combate. Pero nadie montaría un caballo tan magnífico para un viaje normal; el animal estaría demasiado cansado cuando surgiese el combate.

A causa de la compleja silla militar que lleva el caballo de guerra, lo más cómodo es montar un caballo de monta sencillo, esto es, un caballo de silla o un palafrén. Un caballero tampoco suele cabalgar por el campo con toda su armadura puesta, debido a la incomodidad provocada por el peso y el calor.

Un caballo de guerra no puede usarse como caballo de carga y viceversa: el equipo y las sillas son tan diferentes que, en seguida, cualquiera de los dos caballos tendría graves llagas en el lomo si se usase para la otra función.

Por consiguiente, el séquito completo de campo de un caballero normal incluiría un total de 3 personas y 6 équidos:

1 caballero, 1 escudero, 1 paje.
2 caballos de monta, para el caballero y el escudero.
1 caballo de guerra.
2 acémilas, una para la armadura y otra para las tiendas de campaña y la comida.
1 poney para el paje.

Añade a la esposa del caballero y el séquito aumenta enormemente. Tiene dos criadas y su propio paje, todos los cuales tendrán que ir a caballo. Se necesita por lo menos otro caballo de carga para sus provisiones, más un mozo para los caballos (el escudero desempeña esta función para el caballero). Así, el grupo de la esposa sería de un total de al menos 5 personas y 6 caballos.

Así, un caballero normal, viajando con su esposa, tendría un grupo de 8 personas y 12 caballos y poneys.

También puede haber sargentos, soldados de a pie, mensajeros, niños y su niñera, cocineros, heraldos y músicos con sus propios ayudantes.

Para más aclaración, reunamos al séquito de un caballero abanderado que viaje a un torneo con toda su comitiva:

1 caballero abanderado, con sus 2 escuderos y 2 pajes. Son necesarios 9 caballos (2 caballos de guerra, 4 caballos de monta -uno de reserva-, 2 poneys, 1 acémila).

3 caballeros normales, con 3 escuderos con ellos. Son necesarios 12 caballos (3 caballos de batalla, 6 caballos de monta, 3 acémilas).

4 criados: heraldo, mensajero, cocinero, pinche. Son necesarios 6 caballos (4 caballos de monta, 2 caballos de carga).

1 esposa, con 3 criadas y 4 pajes. Son necesarios 9 caballos (5 palafrenes -uno de reserva-, 4 poneys).

4 sirvientes de la esposa: 2 mayordomos, 2 mozos de caballos. Son necesarios 6 caballos (4 caballos de monta, 2 caballos de carga).

2 niños, con 1 niñera. Son necesarios 3 caballos (1 palafrén, 2 poneys).

Total: 30 personas y 45 caballos y poneys.

Observa que aquí hay 4 caballeros, más otras 26 personas más. De este modo, las comitivas que llegan a un torneo para 100 personas suman a la población local un total de alrededor de 750 personas, incluyendo a los propios caballeros (si se cumple la proporción de 30 personas en total por cada 4 caballeros). Esto podría crear un campamente igual a la población total del castillo que organiza el torneo y el pueblo cercano. ¡Imagina la multitud asistente a un torneo de un tamaño cinco veces mayor!

Gastos de dinero

Precios

Todos los precios que se dan aquí son las cantidades mínimas a cobrar. Cuando un precio se indica "por caballero", incluye también a su escudero.

Algunas mercancías, cuya existencia se conoce o se rumorea, no están disponibles a ningún precio. Especialmente significativas son las ausencias de destreros y de bardas para caballos, que, aunque alcanzables como regalos, aún no están en venta para nadie, salvo para los señores más importantes y los reyes.

Estos son los precios que se encontrarán en cualquier ciudad de Britania.

Los precios son innegociables (de todos modos, regatear con un comerciante es algo indigno de un caballero).

Inversiones importantes

Los caballeros pueden tener la ocasión de realizar inversiones importantes. La mayor parte del tiempo no es necesario; basta con decir simplemente "Me voy a gastar 10 £. en mi señorío", por ejemplo, Pero a veces los detalles son importantes, así que esta lista ofrece los precios de algunas cosas realmente grandes, si se desea.

En cualquier momento, todos estos precios están sujetos a una variación de +/- 25%, según lo que le apetezca al director de juego.

Cómo obtener dinero

Los nobles tienen fama de estar escasos de dinero; ¡ser importante es caro! La virtud de un noble se refleja en su generosidad y, si quiere ser famoso dentro de su círculo social, tendrá que recompensar el comportamiento favorable con mano pródiga. El Rey Arturo supera a todos en la largueza de que hace gala.

Históricamente, los nobles contaban con muchos métodos para obtener ingresos de sus posesiones y vasallos. Los más importantes son las mercancías agrícolas y materiales que un caballero o señor recauda periódicamente para mantenerse a sí mismo, a su familia y a su corte. Todo señor feudal tenía también otros métodos; la mayoría son tan personales que no los mencionamos.

Tierras

La tierra es la base sobre la que se mide el éxito económico de un caballero. La tierra proporciona la base de la vida, así como

Lista normal de precios

El director de juego debe corregir estos precios si es necesario, de acuerdo con el sentido común. Por ejemplo, si una dama deseara comprar adornos de pieles, pero quisiera la piel de un oso blanco, el precio podría ser el triple de la cantidad dada. O puede que una piel tan exótica fuese simplemente imposible de encontrar.

Precios de posadas

El precio incluye la estancia en la habitación común, con un fuego encendido si el tiempo es frío y una comida normal.

por caballero por noche	1 d.
por caballo, alimentado con heno	3 d.

Lujos en posadas

Habitación privada, con puerta	12 d.
Cena digna de un caballero	4 d.
Vino de Britania, 1 ronda	10 d.
Avena para el caballo	8 d.

El mercado de alimentos

Provisiones

Por cada carga completa de caballo.

Comida para caballeros, aguanta 1 semana	7 d.
Comida para plebeyos, aguanta 2 semanas	4 d.
Víveres secos, aguantan 4 semanas	2 d.

Comidas sueltas

Comida para un caballero	1 d.
Comida para cuatro plebeyos	1/2 d.
Botella de vino pequeña	3 d.

Organizar un banquete

Incluye toda la comida y bebida, reparto, cocina, limpieza y servicio. Los precios son por persona.

Banquete normal	1 d.
Banquete de calidad	2 d.
Banquete excelente	4 d.
Banquete excepcional	8 d.
Banquete real	16 d.
por cada 4 plebeyos, comida normal	1 d.

El mercado de caballos

Todas las monturas están entrenadas para su función. Ninguno está entrenado para combatir. Todos son de distintos tonos de marrón.

Caballo de batalla	10 £.
Palafrén	5 £.
Corcel	5 £.
Caballo de silla	1 £.
Acémila	100 d.
Caballo de tiro	80 d.
Jamelgo	50 d.
Mula	100 d.
Burro	60 d.
Color o aspecto especial (blanco, negro)	precios anteriores x2

Aparejo y adornos

Aparejo básico	16 d.
De lujo	24 d.
Aparejo especial (repujado, etc.)	100 d.
Gualdrapa (1 pto. de armadura)	24 d.
Gualdrapa de lujo (1 pto. de armadura)	80 d.
Caparazón (5 ptos. de armadura)	12 d.

Los corrales

Animales normales

Oveja, cabra	10 d.
Oveja gorda	15 d.
Oveja y cordero	25 d.
Carnero	60 d.
Cerda	60 d.
Choto de un año, vaca	60 d.
Vaca lechera	120 d.
Buey	180 d.

Animales nobles

Halcón joven	15 d.
Halcón adiestrado	80 d.
Perro normal	5 d.
Perro exótico	25 d.

El cervecero

Por cada barrilete, dura 4 comidas.

Cerveza ale	1 d.
Cerveza	1 d.
Hidromiel	4 d.

El vinatero

Por cada botella, suficiente para dos personas en una comida.

Buen vino de la comarca	1 d.
El mejor vino de la comarca	2 d.
Vino alemán	25 d.
Vino occitano	25 d.

El mercado de los músicos

Arpa	1-5 £.
Laúd	60 d.

Servicios

Componer un poema satírico	60 d.
Componer un poema de amor	40 d.
Componer una oda heroica	70 d.
Cantar un poema en un momento y lugar especificados	5 d.
Divertir durante una noche	20 d.

El mercado de carros

Carro (de 4 ruedas)	10 d.
Carreta (de 2 ruedas)	7 d.

la gente que proporciona esa base y las materias primarias que se convierten en beneficios.

El señorío es la fuente básica de ingresos económicos para los caballeros. Si el director de juego lo desea, los personajes pueden recibir otras fuentes de ingresos en régimen de concesión o de donación.

Cuanta más tierra adquiera un personaje, más fuerte será su posición económica.

Rescates

Cobrar rescates por prisioneros de batalla es la manera más lucrativa (y peligrosa) de conseguir dinero. Cualquier persona capturada con vida en una batalla vale dinero para quien la capture. Los prisioneros son, según las reglas de la guerra, propiedad de sus captores. Según otras reglas de la guerra, es elegante devolver al cautivo con vida, a cambio de un rescate. Libertar a los cautivos enemigos gratis es un gesto muy generoso, aunque muy temerario.

Rescates

rescate	*rango*
6 £.	escudero
12 £.	caballero mantenido
18 £.	caballero vasallo
150 £.	caballero abanderado
550 £.	barón
1100 £.	conde o pretor
1600 £.	duque
2150 £.	rey independiente

También pueden cobrarse rescates durante los torneos y en cualquier combate en general, si ello es pertinente. La limitación principal es que el combate debe ser serio, no "por amor".

El valor mínimo de los rescates está establecido por la costumbre y la ley y no suele estar abierto a regateo o discusión, salvo en el caso de gente muy importante o famosa.

Los fabricantes de tiendas

Tienda de campaña	2 d.
Pabellón	1 £.
Pabellón bonito	2-3 £.
Pabellón de lujo	4-6 £.

El armero

Ten en cuenta que aquí no se venden ballestas pesadas, destreros, corazas ni bardas de cota de malla.

Armaduras completas

Acolchamiento (guata o tela, 2 ptos.)	7 d.
Cuero (4 ptos.)	15 d.
Cuirbouilli (6 ptos.)	60 d.
Cota de malla normanda, inc. yelmo de metal (12 ptos.)	6 £.

Armas

Alabarda	60 d.
Daga	5 d.
Espada	75 d.
Espadón	100 d.
Gran hacha	50 d.
Hacha	25 d.
Jabalina	1 d.
Lanza	1 d.
Lanza de justa	3 d.
Lanza larga	2 d.
Martillo	30 d.
Mayal	50 d.
Mayal de guerra	75 d.
Maza	30 d.
Maza de pinchos	75 d.

Armas de caza

Lanza para jabalíes	2 d.
Arco	10 d.
5 flechas	1 d.
Ballesta ligera	140 d.
6 cuadrillos ligeros	1 d.
Ballesta mediana	200 d.
4 cuadrillos medianos	1 d.

Escudos

Normal	3 d.
De caballero (pintado)	5 d.

Bardas para caballo

Ligeras (8 puntos)	2 £.

Los sastres

Ropa

Moda actual, materiales caballerescos	1 £.
Moda actual, materiales nobles	4 £.
Moda antigua, materiales caballerescos	120 d.
Moda antigua, materiales nobles	2 £.

Los tejedores

Tapices

Cada uno tiene el tamaño aproximado para cubrir la pared más corta de un salón señorial. Seis cubrirían todo un salón.

Barato, liso	120 d.
Bonito, duradero, de calidad	1 £.
Diseños sencillos	2 £.
Calidad excelente, diseños hermosos	4 £.
Escenas recamadas	6 £.

El pañero

Todo se mide en un rollo de tela lo bastante grande como para poder hacer con él unas vestiduras para un caballero o una dama.

Materiales caballerescos	35 d.
Materiales nobles y de calidad	80 d.

Adornos

Medidos en la cantidad suficiente para un solo atuendo.

Encaje	12 d.
Cintas	8 d.
Pieles exóticas	18 d.

Los orfebres

Anillo de sello sencillo	60 d.
Anillo de plata	40 d.
Anillo de oro	1 £.
Broche de plata	1 £.
Broche de oro	5 £.
Pendientes sencillos	10 d.
Pendientes de plata	25 d.
Pendientes de oro	160 d.
Brillante (necesita engarzado)	1 £.
Brillante extraordinario (necesita engarzado)	2-5 £.
Cualquiera de los anteriores, pero de gran lujo	precio x2
Bandeja de oro	7 £.
Bandeja de plata	1 £.
Copa de oro	12 £.

Diversos objetos variados

Equipo de viaje

por caballero	60 d.

Equipo de guerra

Incluye equipo de viaje.

por caballero	2 £.

En la abadía

Leer una carta	1 d.
Escribir una carta	3 d.
Copiar un libro	5 d./pág.
Comprar un libro	imposib.
Copiar e iluminar un libro	25 d./página
Encargar una Misa	5 d.
Entregar una carta; por cada día de viaje previsto	0.5 d.

Los rescates que aparecen aquí se basan en los ingresos normales en tres años, la cantidad mínima aceptable. Los caballeros orgullosos pagarán con naturalidad más dinero por su liberación, pero los modestos se contentarán con ofrecer a sus captores el rescate que figura en la tabla a continuación.

El valor del rescate es igual al precio de sangre. Cuando alguien es asesinado, sus parientes persiguen al asesino hasta la muerte, de acuerdo con todas las costumbres conocidas. Existe una alternativa aceptable, que es que el asesino pague a los parientes un precio de sangre (o *weregeld* para los sajones). Si este precio se acepta, la deuda de sangre ha terminado, por lo que cabe suponer que se acaban las pasiones y la tranquilidad reina de nuevo.

No hay obligación de aceptar el weregeld si la familia no lo desea. Por ejemplo, el clan de Orkney nunca aceptó el precio de sangre por la muerte del Rey Lot, sino que dieron caza y asesinaron a sus enemigos.

Pago del rescate de los vasallos

Como ya se dijo, los vasallos tienen la obligación de pagar el rescate de su señor. ¿Pero qué pasa con los caballeros sin vasallos, en particular con los caballeros andantes y pobres que no tienen señor y con los caballeros mantenidos?

Los caballeros pobres, ay, no tienen ninguna esperanza. Pueden ser capturados mientras participan en una búsqueda, mientras actúan como mercenarios o mientras tratan de alcanzar algún objetivo caballeresco. Pueden suplicar ayuda a su familia, pero la mayoría de las familias de los caballeros pobres son también demasiado pobres para poder pagar rescate. Puede que un amigo preste ayuda o que el caballero pobre se comprometa a realizar alguna misión para su captor. Pero, en general, su suerte es sombría.

Los caballeros mantenidos pueden esperar que su señor pague su rescate. No son desconocidos para su señor sino más bien sus acompañantes cotidianos. Son los pocos escogidos que residen cerca del señor y que, presumiblemente, han exhibido valor y lealtad para probar su valía. El compromiso feudal garantiza que un señor proveerá a la seguridad y bienestar de sus vasallos. Un vasallo con tierras tiene su bienestar garantizado por sus posesiones. Los caballeros mantenidos obtienen su bienestar de su señor.

El señor debe hacer una tirada con su pasión de Lealtad (vasallos). Un éxito quiere decir que el señor se siente motivado por su voto y hará todo lo posible para tratar de cumplirlo. Un fallo en la tirada indica que probablemente no lo hará.

El incumplimiento de esta obligación básica de pagar rescate conlleva que el señor pierda automáticamente 1 punto de Lealtad (vasallos) por cada caballero abandonado, además de perder 1 punto de Honor por caballero. Además, el caballero capturado queda libre de su voto de vasallaje (si sobrevive y regresa a casa).

Un noble puede ofrecerse incluso a pagar el rescate de sus vasallos con tierras, si lo desea. Las ocasiones para hacer gala de su largueza son ilimitadas. Tal comportamiento es extraordinario y justifica una marca de experiencia en su rasgo de Generoso.

Siempre que el señor de cualquier vasallo, con tierras o no, pague su rescate, el caballero recibe una marca de experiencia en su Lealtad (señor) para reflejar su gratitud.

Cuatro ayudas universales

Cuatro costumbres universales del feudalismo europeo ofrecen ingresos especiales a los señores. Estos cuatro tributos ofrecen al señor el derecho de recaudar ingresos de sus dominios, lo quieran sus vasallos o no. Estos tributos reciben el nombre de ayudas.

Lista de inversiones importantes

Obras públicas y construcciones

Cabaña para plebeyos	3 d.
corral para bueyes	2 d.
establo	12 d.
salón del señorío	2 £.
torre de piedra pequeña	10 £.
capilla pequeña	8 £.
iglesia vistosa	50 £.
puente de piedra	5 £.
una aldea que dé 1 £. de ingresos anuales	25 £.

Castillos

montículo y patio de armas (VD=5/3)	25 £.
montículo y patio de armas reforzado (VD=1/10/5)	65 £.
pequeño (VD=16/10)	82 £.
mediano (VD=26/10)	102 £.
grande (VD=32/19)	147 £.

Mercenarios

al mes

50 infantes	10 £.
10 sargentos	10 £.
10 caballeros	20 £.
100 labriegos	1 £.
dotación de ingenieros (4 hombres)	1 £.
Ingeniero Jefe	1 £.

Tierras

Coste de adquirir un feudo de un señor feudal.

un señorío	50 £.
una aldea	10 £.

Equipo de asedio

"VD" es un término que indica el Valor Defensivo de un castillo, que se usará en futuros suplementos de Pendragón. Los galápagos son ingenios de asedio. Cada 1 £. de equipo de asedio reduce en un punto el VD de un castillo. 1 £. de equipo de asedio equivale a lo siguiente:

5000 flechas
250 escaleras de mano
100 manteletes
4 balistas
2 catapultas medianas
1 trabuco grande
1 torre de asedio
3 galápagos incluyendo el ariete, piqueta o barrena

Embarcaciones

bote de remos, canoa	5 d.
barco de pesca	20 d.
barco mercante pequeño	5 £.
barco mercante grande	15 £.
barco de guerra	20 £.
barcaza de recreo	10 £.+
transporte con caballos	15 £.

Mejoras en el señorío

En el salón

suelo de baldosas	1 £.
chimenea	1 £.
estanque de peces	120 d.
jardín con flores	75 d.
pomar pequeño	1 £.
ventanas de cristal	80 d. c/u
tapices buenos	1 £.
muebles para el dormitorio	1 £.
muebles para tomar el sol	150 d.
muebles para la capilla	2 £.

Alrededor del salón y su aldea

estacada	6£.
zanja y terraplén	1 £.

Un señor puede imponer cada uno de estos cuatro métodos una vez, con excepciones que se indican cuidadosamente a continuación. Cuando se imponen, el feudo paga una cantidad igual a sus ingresos medios (normales) anuales.

1. Armar caballero al hijo mayor

Armar un nuevo caballero es caro; un mínimo de 8 £. Este dinero se reúne para proveer a un hombre del equipo enumerado para un caballero normal.

El tributo puede no ser suficiente para equipar al candidato. Un padre puede elegir en este momento: exprimir a su pueblo (e incurrir en su odio), pagar de su propio erario o simplemente equipar a su hijo como un caballero pobre. Si se equipa inadecuadamente al joven, puede que éste no sea aceptado para el cargo y no reciba los honores de caballero.

En el caso contrario, puede que la recaudación sea mucho mayor que las 8 £. necesarias. El padre puede guardarse el dinero, aunque, si hace esto, recibe por ello una marca de Egoísta. Normalmente, todo lo que sobra se derrocha en un banquete por todo lo alto, que puede incluir un torneo, para celebrar el acontecimiento.

Toda la Gloria adquirida por gastar dinero en una ceremonia de investidura de un caballero pasa tanto al padre como al nuevo caballero. Así, si un noble se gastase más de 8 £. en su hijo, su hijo ganaría un poco de Gloria adicional.

A veces, un noble de alto rango armará a muchos más caballeros a la vez que a su hijo. Esta es una ocasión infrecuente, para que los hombres que merezcan ser caballeros, pero que sean muy pobres, puedan convertirse en caballeros mantenidos a costa del noble. Cada uno de los nuevos caballeros aparte del hijo del noble ganan sus 1000 puntos de Gloria, como de costumbre, y tanto los caballeros como su nuevo señor obtienen toda la Gloria adicional por los gastos superiores a 8 £., en la proporción normal de 1 libra por 1 punto de Gloria (para sumas totales menores que 100 £.).

2. Boda de la hija mayor

La familia de la novia suele pagar la boda. Un noble cuya hija se case recibe Gloria por el dinero gastado en el acontecimiento. Para cubrir los gastos, se recauda un tributo. Parte de él puede gastarse en las fiestas y parte puede incluirse en la dote que tiene que aportar toda esposa.

3. Para pagar el rescate del señor

Es deber de los vasallos pagar el rescate del señor. Este tributo aporta el dinero necesario. En todos los casos, los vasallos nobles recibirán de la recaudación al menos una cantidad igual a sus ingresos anuales normales, aunque a veces pueden exprimir a sus campesinos para reunir la cantidad necesaria. El resto de la suma necesaria se recauda de los ciudadanos de los pueblos del feudo, a no ser que los vasallos ofrezcan pagar más, ganando marcas en su Lealtad (señor) y en su rasgo de Generoso si la cantidad es grande.

Si un señor llega a ser capturado por segunda vez, los vasallos no están obligados a pagar de nuevo su rescate. Para obtener dinero para pagar otro rescate se hace un Impuesto o una Contribución Voluntaria (ver más adelante).

4. Para apoyar una cruzada

Combatir a los infieles en Tierra Santa es una iniciativa financiada por todos los vasallos para poder compartir Gloria y gastos. Las cruzadas en *Pendragón* se explorarán en futuros suplementos.

Combatir contra un reino enemigo de infieles no se puede llamar una cruzada; este tributo no debe usarse en campañas limitadas a la zona europea.

Contribución

Se recurre a un quinto método de recaudación, denominado *contribución*, cuando un señor trata de conseguir dinero adicional. El objetivo podría ser cualquiera: reclutar un ejército para invadir a un enemigo, defender el reino, construir barcos, financiar un torneo, erigir un pueblo o equipar una expedición. El señor convoca a su corte (los caballeros y señores que ostentan derechos sobre tierras) y a los ciudadanos más importantes de sus pueblos (plebeyos que controlan la riqueza mercantil). Ante ellos, ya sea en grupo o por separado, el señor explica su caso. Los vasallos y la ciudadanía discuten la situación y comunican su veredicto al señor.

Los resultados de la solicitud ser radicalmente distintos. La corte puede acceder a hacer los pagos y, si se siente inspirada (por ejemplo, por la amenaza de un ejército que se acerca) puede incluso ofrecer más dinero o esfuerzos. Puede que paguen parte de la cantidad solicitada porque aprecian al señor. Puede que paguen la mitad, pero sólo si el señor hace a cambio algún tipo de concesiones. Puede que no le paguen nada porque no les gusta el señor, porque ellos también están escasos de dinero o porque están en desacuerdo con los objetivos. Numerosos factores afectan a su decisión.

Impuestos

Un impuesto es una imposición a los plebeyos. Su descripción abarcaba las multas legítimas, por ejemplo, impuestas por infringir las leyes del señor, o arbitrarias, como desgraciadamente era tan frecuente a lo largo de la Historia.

Para cobrar un impuesto, sólo hay que declararlo y recaudarlo de los plebeyos con el uso de la fuerza que sea necesario. El pago suele recaudarse (recuerda que cada familia campesina tiene unos ingresos anuales en especie equivalentes a alrededor de 1 £.) y su único precio es el perpetuo odio de la gente que te da el pan de cada día.

Otras fuentes de riqueza

Servicio en la corte

Los nobles que desempeñan cargos reales obtienen ingresos por el puesto (o puestos) de trabajo que ocupan. Los cargos clave son lucrativos; entre ellos se incluyen los cargos de Senescal, la persona responsable de alimentar a la corte, y Alguacil, el comandante de las fuerzas de combate, también responsable de la protección de la residencia. Entre otros cometidos de menor importancia podemos citar los de recaudar tributo en carreteras y puentes, recaudar aranceles de importación en las fronteras, vigilar los bosques, etc.

Buena administración

Los nobles deberían mantener administradores competentes que controlaran su propiedad para mejorar la eficacia y los beneficios. Las esposas suelen ser tradicionalmente hábiles en esto, aunque puede bastar con el hermano menor de alguien importante.

El valor de una buena administración se ilustra en la divertida historia que se cuenta de William, Señor de Hemricourt, un caballero al que le encantaba participar en torneos, pero que perdía una y otra vez, casi arruinándose cada año con rescates y compra de nuevas monturas. Pero nunca llegaba a arruinarse. Un día, mientras volvía de otro desastre, Sir William miró cómo se llevaban a sus ovejas para pagar su rescate. Otro rebaño permanecía paciendo en sus campos. Le preguntó a su amigo de quién eran las ovejas que quedaban paciendo al otro lado de la colina. "Pues las de vuestra esposa, Señor", dijo el amigo. Así descubrió William que

la administración de su esposa le había mantenido solvente durante años. Disgustado y encantado a la vez, el buen caballero que era William volvió alegremente a su casa para mostrar su aprecio a su mujer.

Torneos

Algunos torneos de *Pendragón* pueden ser caros para los perdedores, que pierden caballos, equipos y hasta rescates. Algunos nobles hacen de las armas su profesión, derrotando a muchos oponentes en los torneos sólo por dinero.

Guerras e incursiones

La guerra, a veces, deja grandes beneficios. Una incursión fructífera sobre una región puede dar muchos hatos de vacas y rebaños de ovejas para alimentarse. La toma de ciudades al asalto produce ricos botines, y las ciudades que se rinden pagan una cuota por su liberación. Los castillos son la cámara del tesoro de su señor y suelen contener muchas riquezas. Un caballero puede enriquecerse cobrando el rescate de sus prisioneros.

Conquistar y ocupar tierras

La teoría feudal de la protección está muy bien, pero a veces falla. Los relatos artúricos están llenos de viudas y personas débiles sometidas por un opresor decidido a enriquecerse a su costa. Un conquistador no puede quedarse con tierras ocupadas.

Hacer una buena boda

La guerra deja muchas viudas.

Deberes de un caballero

Un caballero tiene muchas obligaciones, aunque son múltiples las recompensas recibidas.

Las actividades cotidianas de los caballeros incluyen las visitas a la corte, la participación en batallas, las cacerías, los torneos y muchas otras cosas. Este capítulo, escrito tanto para los jugadores como para el director de juego, explica lo que esperará tu personaje durante estas actividades.

Estos acontecimientos, aunque repetitivos y rutinarios, no son insignificantes ni aburridos; por el contrario, constituyen el foco central de la vida de tu personaje. El director de juego puede usar estas actividades como componentes recurrentes de una campaña o, con algunos añadidos, como base de una aventura.

Por ejemplo, una de dichas aventuras podría comenzar con una visita a la corte de un vecino lejano, en la que todo será como se describe más adelante, a excepción de una cosa: el alojamiento. Puede que todo aquél que duerma en el gran salón por primera vez tenga que cumplir una extraña costumbre, que obliga a dormir bajo una lanza desnuda que cuelga del techo sujeta de un solo hilo. Se necesitaría una tirada de Valiente para obedecer la costumbre.

La cortesía

La cortesía es la actuación en la corte y el conocimiento de lo que hacer en la corte. Aquí se dan los datos importantes, que todo caballero conoce de la cortesía. Cuando hagas una tirada con la Cortesía de tu personaje, estarás comprobando si recuerda este material.

La corte

La palabra "corte" se refiere a tres cosas: una ceremonia, los miembros de un cuerpo gobernante y el lugar en el que se reúnen.

La ceremonia

Reunir la corte es una actividad durante la que los nobles realizan sus obligaciones públicas, incluyendo juicios legales y de propiedades, decisiones sobre acusaciones criminales, anuncios públicos, recibir fidelidad de vasallos y armar caballeros.

Los miembros

Es deber de todos los vasallos ofrecer consejo en la corte de su señor, así que siempre están allí. Deben acudir siempre que se los convoque y son bienvenidos siempre que quieran o tengan que acudir. Los nobles con cargos oficiales siempre están en la corte. Las personas importantes de una corte reciben el nombre de cortesanos.

El lugar

El lugar donde se reúne la corte puede ser un patio exterior. A menudo es el único lugar lo bastante grande como para que quepa la asamblea.

También puede celebrarse la corte dentro del patio de armas del castillo. Algunas costumbres antiguas insisten en que la reunión se celebre en una colina, cerca de un punto destacado y antiguo de la región o cerca de algún bosquecillo sagrado.

En los lugares grandes, puede reunirse la corte dentro de un edificio, en cuyo caso éste recibe el nombre de sala de corte.

Cualquiera que sea el lugar, el señor que preside la corte tendrá un asiento o trono elevado, desde el que escuchará a los peticionarios y emitirá sus juicios.

El protocolo en la corte

Uno de los acontecimientos que se dan con más frecuencia en *Pendragón* es una visita a la corte de un señor, ya sea tu propio señor o el de un desconocido. En tales circunstancias, deben seguirse ciertas reglas. Las reglas son las mismas en cualquier corte, ya sea en los salones bárbaros de las Islas Lejanas o en la refinada corte de un noble de Logres.

Al llegar a cualquier corte, un caballero u otro noble está obligado a ir a presencia del señor y presentarse. A continuación se le tratará de acuerdo con su rango.

Llegar a la corte sin haber sido anunciado (o marcharse sin permiso) constituye un grave insulto al señor anfitrión. Cuando el señor descubra que se ha producido esa circunstancia, adquirirá sin duda un rasgo dirigido de Suspicaz (persona); ver el capítulo "Ideales y pasiones".

En general, un caballero que visite una corte extraña acude a presencia del señor y, luego, espera:

1. Ser entrevistado
2. Ser invitado a un banquete
3. Recibir alojamiento adecuado
4. Marcharse al terminar

La entrevista

Los visitantes siempre deberían ir a presencia de su anfitrión y presentarse, así como anunciar sus actividades y demás asuntos. Sólo de esta manera todos conocerán y reconocerán al visitante y su rango adecuado en la corte. Además, así el señor averigua qué tipo de persona ha llegado a su casa.

El banquete

Por la noche, todos comen juntos. El gran salón se convierte en un gran comedor. Siempre se invita a los invitados nobles a quedarse y se les ofrece un lugar adecuado a su posición para comer. Si son de gran Gloria, se sentarán en la mesa de honor, mientras que los caballeros andantes y humildes se verán relegados a comer entre los demás caballeros pobres.

El alojamiento

El alojamiento es sencillo. Suele invitarse a los caballeros visitantes a pasar la noche en el salón principal, con los caballeros mantenidos

del señor. También pueden dormir en los establos, en los terraplenes o en la corte exterior. Por supuesto, el resto del castillo, en su mayoría, está ocupado.

Los nobles de alto rango reciben un alojamiento más privado. Los grupos de caballeros pueden recibir una habitación en una torre.

La partida

El protocolo exige que el señor apruebe la partida. En condiciones normales, este permiso se concede sin problemas. Sin embargo, también puede usarse para fines políticos. Por ejemplo, en la Historia, el Duque William el Bastardo retuvo al Conde Harold hasta que éste hizo un juramento de lealtad. Marcharse sin consentimiento era una grave ofensa social merecedora de graves represalias: el Rey Uther declaró la guerra contra el Duque Gorlois bajo la excusa de que el duque y su esposa habían abandonado su corte sin permiso.

Sesión de corte típica

Cualquier corte exige la presencia de testigos y consejeros del señor, los cuales son sus vasallos. Los consejeros podrían ser caballeros, e incluirán probablemente a la esposa del señor, a otros señores, sacerdotes o druidas o a cualesquiera otros consejeros que el señor considere útiles o necesarios.

Al entrar en la corte, los nobles pasan en orden inverso de primacía, lo que quiere decir que los menos importantes entran primero y los más importantes después. Los visitantes, querellantes y otros con obligaciones que cumplir en la corte esperan fuera, en la puerta, hasta que se les llame.

La corte se abre con un anuncio solemne, el señor toma asiento y todos los demás comienzan con los asuntos a tratar. El señor y sus consejeros están en un extremo, los guardias y los cortesanos a lo largo de las paredes y los demás al final del salón o fuera. El centro de la habitación está abierto a los oradores.

Durante la sesión, varios pajes y escuderos, y a veces caballeros, dejan el camino libre para la entrada de su señor. Los guardias toman posiciones para proteger el trono. Mientras suena una fanfarria, los heraldos anuncian: "Todos en pie para recibir a (nombre y título)", mientras el señor entra y toma asiento.

Los asuntos de corte se van tomando en consideración en orden de importancia. Se actúa en primer lugar sobre los asuntos que afectan al peticionario de más alto rango, mientras los humildes esperan pacientemente a que, más tarde, les llegue su turno.

El señor recibe obsequios, recibe a emisarios y saluda a los visitantes importantes. Se presentan las peticiones, se solicitan mercedes, se arbitran disputas y se juzgan acciones criminales.

Después de que se acaben todos los temas a tratar, el señor se levanta de su asiento, mientras suena la fanfarria, y sale acompañado de sus oficiales y hombres de armas.

La cacería

Cazar grandes bestias es el deporte de los nobles. La caza se realiza a caballo, con jaurías de perros para guiar la persecución y con una comitiva de plebeyos que ayuda a los cazadores y lleva la carne de vuelta a casa. La caza no es una diversión. La comida que se consigue es necesaria para la supervivencia. Los leones y osos que se matan son por el bien público además de por la gloria de los caballeros.

A los plebeyos sólo se les permite cazar a pie y, normalmente, con trampas y cepos, o con arco, para conseguir ardillas, liebres, pájaros y animales similares o aquéllos como los tejones, que son un peligro para los gallineros, pero no para los humanos.

Los ciervos suelen estar reservados para que los cacen los nobles. En algunos lugares, el rey ha reservado bosques sólo para él y cazarlos sin permiso es un delito de Alta Traición, punible con la muerte.

Pueden descubrirse monstruos. Siempre es deber de los caballeros destruir a los monstruos.

Caballos mágicos

La caza no es una guerra. Pueden llevarse las galas que se deseen. Los hombres prácticos llevan ropa de caza de buen cuero, parecido a la armadura de cuero (1 punto). Las lanzas para jabalíes y las espadas son las armas principales que se llevan. No es deshonroso para un caballero usar un arco al cazar ciervos.

El proceso de la cacería es lento y adecuado para las damas. Al amanecer, salen los perros y sus cuidadores. Los caballeros y damas toman un desayuno ligero, se toma una copa de tónico para tener suerte y, al sonido de las trompas, parten hacia lugares seleccionados de antemano, que están situados en el centro del bosque y, deseablemente, son adecuados para una comida campestre. Desde allí, los caballeros pueden oír trompas lejanas y los ladridos de los perros que indican los animales a los que hay que perseguir. Normalmente, las mujeres no pueden seguir el rápido avance de la caza después de este punto y se quedan atrás, dispuestas a socorrer a cualquier caballero que regrese.

El cazador sigue los ladridos de los perros hasta que ve al animal, momento en el que hace sonar su trompa para indicar a los demás que la criatura está a la vista. Los códigos de conducta insisten en que debe permitirse que el invitado de más alto rango dé muerte a la bestia, aunque puede declinar elegantemente la invitación en favor de otros si lo desea. Despellejar y limpiar el animal y cortarlo en pedazos (lo que se llama "despiece") es una tarea que todo caballero conoce.

No es infrecuente perderse durante la caza. La mayor parte de la cacería se pasa en un territorio familiar con muchos ruidos por todas partes. Esto hace relativamente fácil encontrar el camino de vuelta para reunirse con los que están de merienda campestre, hasta que la visión de otra presa obligue al caballero a marcharse. Los animales desollados y arreglados se suelen dejar aquí; al final del día, el grupo lo reúne todo y regresa al castillo.

Las lanzas para jabalíes

El penoso hábito que tienen muchos animales salvajes de seguir luchando después de estar muertos llevó a la invención de la lanza para jabalíes. Es una lanza larga que se maneja a dos manos y que tiene una barra transversal fijada detrás de la punta. Cuando se alancea un animal, éste no puede abrirse camino a través de la lanza para combatir ese último asalto después de la muerte.

Cuando un personaje esté armado con una lanza para jabalíes, usa su habilidad de Lanza Larga.

Si la tirada de ataque con la lanza para jabalíes es lá ganadora, el cazador debe de todos modos hacer una tirada no enfrentada con su propia fuerza (FUE). Un éxito indica que mantuvo a distancia al animal moribundo. Un fallo indica que no lo hizo tan bien, resulta derribado y sufre 1d6 por su violenta caída, aunque a pesar de ello el animal no consigue atacarle. Una pifia de la tirada de fuerza indica que el cazador no consiguió sujetar a la criatura y ésta pudo realizar su ataque final, para el que se hace una tirada no enfrentada.

Qué hacer

En una cacería, casi todas las acciones consisten en tener éxito en tiradas de Equitación con diversos modificadores, además de tiradas con las características de tus caballos y con tu propia habilidad de Caza. Te quedarás atrás o te adelantarás respecto al resto del grupo, puedes perderte o formar parte del grupo en la matanza de la presa.

Se puede luchar cuerpo a cuerpo con los animales arrinconados, usando las reglas normales de combate personal. Recuerda que es cortés permitir que la persona de más alto rango ataque primero, si es posible.

Los cazadores encuentran al jabalí

Sacudieron valientemente los arbustos para hacerle salir,
Y el jabalí, con repentina furia, trata de huir,
Arremetiendo en vano contra la fila de hombres.
El jabalí cuyo ataque trataban de contener era una hermosura,
Un ejemplar maduro que hacía tiempo que abandonó su rebaño,
Adulto, agresivo, el mayor de todos los jabalíes,
Y cuando gruñía, era temible; y los hombres gimieron,
Pues a tres derribó a tierra en su primera acometida
Pero no hizo más daño en su ataque.
Los cazadores gritaban "¡Hey! ¡Hey!"
Y se llevaban sus trompas a los labios para hacer sonar una llamada,
Muchas son las bocas de perros y hombres
Que acosan al jabalí con ladridos y gritos hasta que el bosque retumba
Y el jabalí se vuelve, acorralado,
Embistiendo a los perros,
Que huyen aterrados
Aullando a causa de sus heridas.

-Gawain y el Caballero Verde

El torneo

Un torneo es una competición amistosa que ofrece una oportunidad para que los caballeros ejerciten sus habilidades marciales en una situación no mortal. Es asimismo un mercado, una feria y una reunión general para la diversión. Por ello, un torneo también ofrece ocasiones para ganar Gloria, alternar con otros caballeros y damas de todo el país y gana experiencia en habilidades bélicas y corteses.

Un torneo es un suceso formal que, con el paso de los años, ha desarrollado un conjunto de reglas y procedimientos que gobiernan los acontecimientos que tienen lugar en él. Los torneos han sufrido algunos cambios desde su introducción hace varios años. Ahora se reconocen cuatro tipos, de los cuales los estilos más antiguos se practican en las tierras más lejanas de Camelot, que es donde se establecen las tendencias. Los estilos se denominan: Viejo, Completo, Clásico y Elegante. La mayoría de los torneos serán Torneos Completos, que es la forma normal que se describe aquí.

Otro factor determina el tipo de torneo: si se usarán o no armas sin filo; estas últimas armas se llaman *embotadas*. La espada embotada y la lanza sin punta reciben el nombre de "armas de cortesía" (*à plaisance*). Las armas normales y afiladas reciben el nombre de "armas de guerra" (*à outrance*).

Gloria en torneos

Los caballeros asisten a los torneos con el fin principal de ganar Gloria. Un caballero gana Gloria por cada combate durante la justa, la gran contienda o los desafíos, aunque gana sólo un valor igual a 1/10 del valor de la Gloria normal de combate.

Esto se debe a que se suelen usar armas no letales. Gana esta Gloria independientemente de cuál sea su estado una vez que concluya el torneo (esto es, si ganó la justa, fue eliminado después de dos rondas, sufrió una herida que le incapacitó, etc.).

Los caballeros que ganen la justa eliminatoria reciben una Gloria adicional. Además, un caballero es elegido el Campeón del Torneo y recibe una Gloria igual al número de caballeros participantes en el torneos (además de un premio considerable). El campeón del torneo y el ganador de la justa pueden ser la misma persona, pero no necesariamente.

Finalmente, el anfitrión del torneo recibe Gloria por haberlo organizado.

Tamaños de los torneos

El tamaño más pequeño de torneo es un Torneo Local, en el que sólo participan alrededor de 100 caballeros. El Campeón de la Contienda y el Campeón de la Justa ganan 50 puntos de Gloria cada uno en un torneo de este tamaño. El organizador gana la misma cantidad. Los participantes típicos ganan una Gloria normal (10 puntos).

La mayoría de los torneos son Torneos Comarcales, normalmente organizados por un conde y que enfrenta a sus caballeros con los caballeros de un vecino. Los voluntarios son bienvenidos, y se apuntan al equipo que prefieran. Entre 500 y 1000 caballeros compiten en estos torneos. Los participantes suelen obtener entre 10 y 20 puntos de Gloria. El organizador, el Campeón de la Contienda y el Campeón de la Justa de estos torneos ganan cada uno 100 puntos de Gloria.

Los torneos regionales son menos frecuentes. A veces, un conde rico se vuelve derrochador y organiza un torneo regional que atrae a caballeros de todos los confines del país. En Logres, en general, se celebran una vez cada varios años. Suelen competir dos mil caballeros. El organizador, el Campeón de la Contienda y el Campeón de la Justa de estos torneos ganan cada uno 200 puntos de Gloria. Los participantes suelen ganar 20 puntos de Gloria.

Los torneos reales tienen 3000 o más caballeros compitiendo. El Torneo de Pentecostés anual del Rey Arturo es real en su tamaño y su naturaleza. Cuando un nuevo rey asciende al trono suele organizar un torneo real. El Rey Arturo a veces los celebra en lugares lejanos de su reino. Por lo demás, son muy poco frecuentes. El organizador, el Campeón de la Contienda y el Campeón de la Justa de estos torneos ganan cada uno 300 puntos de Gloria. Los participantes suelen ganar 30 puntos de Gloria.

Sir Marhaus gana el premio en un torneo

Partió entonces Sir Marhaus, y a los dos días su doncella le llevó adonde había un gran torneo que la señora de Vawse había hecho pregonar. Y el que lo hiciese mejor tendría un rico cerco de oro que valía mil besantes [un tipo de moneda]. Y allí hizo Sir Marhaus tan noblemente que fue renombrado, y derribó unos cuarenta caballeros, y fue recompensado con el cerco de oro.

-Malory IV, 25

Qué puedes hacer

Gente importante

El patrón, u organizador, es la persona más importante en el torneo. Suele ser el señor del feudo en el que se celebra el torneo. Su esposa, la dama, comparte a medias con él la responsabilidad y la gloria del torneo.

Dinadan

Los heraldos son importantes. Son los anunciadores oficiales de las competiciones.

Los Alguaciles de la Lista también son importantes. Son dos caballeros y dos escuderos, cuya función es actuar como jueces, árbitros y supervisores de la competición.

Los caballeros suelen esperar participar en tres competiciones en un torneo.

La Justa

En primer lugar está la Justa, un torneo de eliminación individual que dará un único ganador. Se gana Gloria como en el combate de competición normal, pero con la proporción de 1/10 de la normal por tratarse de enfrentamientos pacíficos. Así, obtendrías 1/10 de la Gloria normal por cada ronda en la que tenga éxito tu caballero (normalmente 1 o 2 puntos). Además, el ganador obtiene una cantidad adicional cuyo valor varía de acuerdo con el tamaño del torneo.

La Contienda

En segundo lugar está la Gran Contienda, una batalla simulada entre el equipo del anfitrión y el equipo visitante. Todos los combatientes combaten a la vez, hasta que se declara ganador a un bando. Todos los participantes deben entrar en el bando local o en el visitante.

Se da Gloria a todos los participantes como en una batalla normal, pero en una cantidad igual a 1/10 de la normal.

Se aplican los Modificadores por los Resultados y los Modificadores por Victoria y el equipo ganador obtiene una bonificación dependiendo del tamaño del torneo.

Finalmente, los jueces escogen al combatiente más destacado, elegido de cualquiera de los bandos y se le declara Campeón de la Contienda. Es el ganador del torneo y gana el premio mayor.

Los Desafíos

En tercer lugar están los Desafíos, en los que un competidor puede desafiar a otros competidores a diversas formas de combate por distintas razones, entre las que podemos citar: demostrar habilidad o fuerza, resolver de una forma civilizada disputas establecidas, aumentar la propia imagen a ojos de sus semejantes o, simplemente, por amor al combate.

Otras actividades

Intercaladas entre estas batallas hay banquetes espléndidos, aventuras amorosas, relaciones sociales y otras oportunidades para la actuación en *Pendragón*.

Antes del torneo

Al llegar a la sede del torneo, un caballero debe presentarse al anfitrión, como debe hacer siempre que entre en los dominios de un señor. A continuación, debe presentarse al Alguacil de la Lista, para inscribirse en las competiciones. Entonces deberá decidir si participará en la contienda en el equipo local o en el equipo visitante. Una vez se haya presentado, puede participar en el resto de las actividades sociales.

Antes de que comience la competición, se inspecciona a los participantes para comprobar que reúnen los requisitos. Otras actividades tienen por finalidad obtener el apoyo de la dama para esta competición.

La inspección

La *exhibición de los yelmos* es una ceremonia en la que todos los participantes en el torneo se prestan a una inspección sin sus cascos. Esto da a los espectadores una oportunidad de observarles y, si se descubre que alguno de los participantes es culpable de algún oprobio, deben nombrarlo.

El *adorno de las ventanas* tiene una función similar. Los estandartes de los participantes se cuelgan de las almenas y ventanas para que los espectadores puedan comprobar quién está participando.

Deshonras que motivan la descalificación de competidores en torneos

Estas son las razones por las que se puede negar a un caballero que entre en un torneo:

1. profanadores de iglesias.
2. excomulgados irredentos.
3. calumniadores de mujeres, u hombres que han causado deshonor a damas.
4. asesinos con intención delictiva.
5. hombres incumplidores de sus votos o promesas selladas.
6. fugitivos culpables de cobardía en el campo de batalla.
7. hombres que han quedado en evidencia en un duelo sobre un asunto de honor.
8. incendiarios.
9. jefes de compañías mercenarias.
10. piratas del mar.
11. caballeros ladrones.
12. usureros (prestamistas que cobran interés sobre sus préstamos).

Históricamente, un participante en un torneo también tenía que demostrar que era de sangre noble. Normalmente, tenía que demostrar que todos sus antepasados varones de las tres últimas generaciones eran caballeros. A menudo se suspendía esta regla para los hombres que demostraban ser de una nobleza natural y por tanto cumplían el requisito. Como la campaña normal de *Pendragón* durará sólo tres o cuatro generaciones y como la primera generación (la de la época de Uther) fue la de los primeros caballeros que existieron, esta regla es un poco absurda en la campaña y no se aplica.

El favor de las damas

Un favor es una prenda que el caballero lleva a la vista y que le ha dado una dama a su amante o a un caballero en un torneo. Los caballeros buscan el favor de una dama para que ésta los inspire y los guíe sin sufrir daño a través de los peligros de un torneo. La prenda de favor normal suele ser un pañuelo o una manga, aunque también se usan guantes, collares o anillos.

El favor se ata a menudo al brazo o la armadura del caballero o bien se ata a la punta de una lanza y se hace pasar a través del escudo del enemigo.

Competiciones del torneo

La Justa

La competición de la Justa es una ocasión de exhibir la habilidad individual y la suerte. Es el deporte popular de los caballeros, que consiste en derribarse mutuamente de los caballos usando palos. A lomos de sus caballos y usando sus habilidades de Lanza de Caballería, los caballeros se enfrentan según un sistema de eliminación individual. Cada caballero que gana continúa en la competición y se enfrenta a otro oponente. Por cada victoria, puede anotar una señal en el apartado de victorias en el recuadro de Puntuacion en Justas de su hoja de personaje. Si pierde, queda eliminado de la competición y debe anotar una señal en el apartado de derrotas en el recuadro de Puntuacion en Justas.

Cada caballero justa tantas rondas como sea necesario hasta que sea eliminado o hasta que haya eliminado a todos los demás caballeros. Si se produce esto último, gana la justa.

En el caso de que uno o ambos de los justadores rompan sus lanzas pero no se eliminen, se dispone de lanzas nuevas. Pueden usarse hasta tres lanzas. Si las tres se rompen, y todavía no ha resultado eliminado ninguno de los dos, el conflicto se resuelve a pie y con espadas. El ganador es el primer hombre que derribe al otro al suelo.

Justar es un arte militar y, aunque no tiene el objetivo de herir, puede producir daños. Usa la habilidad de Lanza de Caballería, pero con armas romas y huecas en vez de lanzas afiladas y con lengüetas.

Se aplican reglas especiales a las justas. Ver el capítulo "El sistema de juego".

Acuérdate siempre de anotar las victorias y derrotas en el recuadro que figura a tal efecto en la hoja de personaje. Esto te permitirá calcular el promedio de tu personaje, como las estadísticas de encestes en el baloncesto.

Desafíos a combates

Un caballero puede declarar cualquier tipo de desafío.

Algunos ejemplos de desafíos podrían ser: contra cualquiera, a combatir en Justa y Espada; contra cualquier sajón, a un combate con mazas; contra cualquiera, a un combate a pie con espadas; contra cualquiera, a combatir con armas de dos manos hasta producirse un Derribo; contra cualquier caballero de Somerset, a una Justa a primera sangre; contra cualquier caballero de la Tabla Redonda, a una Justa y Espada, a caballo y pie a tierra.

Cualquier persona puede aceptar estos desafíos abiertos. Se gana Gloria de la forma habitual.

Un caballero puede también desafiar a un combate a un solo caballero, citándole por su nombre. Este es un enfrentamiento individual y, aunque se gane Gloria por ello, suele haber otros motivos en este tipo de enfrentamiento. Rechazar uno de estos desafíos, sin tener una excusa razonable (como las heridas), suele provocar que se reciba una marca de Cobarde e incluso otros rumores peores.

Los desafíos a combatir suelen dar algo de Gloria, pero existe el peligro de quedar demasiado herido para participar en la gran competición: la Contienda. A veces, de hecho, los desafíos se libran después de la Contienda.

El combate en la Contienda

La Gran Contienda es el acontecimiento principal. Es una batalla de mentira. Se espera que todos los combatientes usen armas romas o retengan sus golpes. El uso de cualquiera de estos métodos reduce la capacidad de los golpes de matar y lisiar. Sus resultados se expresan de forma idéntica en las reglas de *Pendragón*: se

reduce a la mitad el daño total infligido al usar armas romas o reteniendo los golpes.

Las reglas son exactamente las utilizadas para la Batalla.

Los combatientes permanecen en el combate hasta que se retiren voluntariamente o les expulsen los alguaciles, que actúan como jueces para eliminar a los participantes. Un caballero no queda eliminado simplemente por quedar desmontado; a veces, su escudero puede traer una montura, el caballero puede capturar un caballo a un enemigo montado o puede recibir uno de un amigo.

Las decisiones de los alguaciles son inapelables; nadie puede volver a entrar en la contienda posteriormente. Los alguaciles también separan a los combatientes cuyas pasiones han superado a su caballerosidad. Dicho mal comportamiento, o cualquier otro derramamiento de sangre, suele conllevar la eliminación del infractor.

Recuerda que no toda la acción en el campo del torneo es un combate continuo. Los escuderos van de aquí para allá con lanzas y caballos nuevos para sus caballeros, para administrar primeros auxilios y para conducir a los prisioneros fuera del campo. Grupitos de caballeros de reserva esperan pacientemente su oportunidad bebiendo vino a sorbitos y contemplando el combate de forma crítica. Los alguaciles cabalgan de un lado a otro vestidos con atuendo de heraldo, gritando anuncios y juicios. Los líderes celebran conferencias para decidir adónde mandar a los reservas. Una carga estalla aquí, una contracarga allí. Cuando un valeroso caballero queda desmontado, bulle una furiosa refriega a su alrededor cuando sus amigos tratan de facilitarle una nueva montura antes de que los alguaciles le ordenen salir.

Reglas de la Contienda

No atacar a los oponentes por detrás.
No atacar a los oponentes desprovistos de casco.
No atacar a los caballos; herir la montura de un hombre conlleva la expulsión inmediata del torneo.

El romance

El Amor Cortés es una actividad importante para muchos caballeros y damas. En la corte de Camelot, el Amor Cortés es un entretenimiento popular. En cierto sentido, se dice que el deber de las mujeres es coquetear con los invitados de habla culta y recibir halagos de ellos y de los trovadores ambulantes.

El Amor Cortés es una invención de las damas y los poetas para reconocer al bello sexo. Es amor por amor en sí mismo; amor romántico y apasionado que debe contrastarse con la actitud política y sin emoción de los matrimonios arreglados.

En la Historia, el romance cortés ha dado un poder social a las mujeres. El experimento era totalmente novedoso en la época, aunque ahora quizás esté un poco trillado. ¿En qué proporción era sólo un juego de salón, una bonita forma de presunción para los jóvenes que se presentan en sociedad, un folletín fantasioso de aventuras pasionales para chicas encerradas en castillos en la Edad Media? Hoy día nos es difícil saberlo. ¿Realmente se practicaba el amor cortés? Sí. Tenemos constancia de algunos caballeros de la Historia que llevaron a cabo las locuras y acciones peligrosas que exigía el romance. Aunque éstos pueden haber sido casos aislados, muchos de sus contemporáneos los admiraban por su idealismo.

Un aspecto de vital importancia en el amor cortés es su aspecto de asunto prohibido. El amor cortés está directamente en contra del sacramento del matrimonio, ya que el Verdadero Amor es liberador mientras que el matrimonio es una atadura. Por ello, las más intensas de todas las aventuras amorosas presentan a una mujer casada engañando a su marido. La pureza de su gozo libera a ambos amantes de los groseros intereses materiales del mundo y los coloca en el reino limpio y puro del compromiso emocional. El hecho de que el adulterio esté prohibido tanto por la Iglesia como por el Estado hace que su éxito sea aún más dulce.

Pero los amoríos corteses no son meramente un trabajo clandestino: la lujuria pura y simple es un burdo reflejo del verdadero amor. Por ello, se establecen unas normas para el romance y es necesario pasar por las etapas que se resumen más adelante.

La Reina Ginebra ha instituido recientemente la Corte del Amor, que presiden ella y otras damas elegidas de la corte, con el resto de la gente como público. Las mujeres pueden acudir a esa corte para consultar sobre las reglas, para quejarse de su amante (que, por supuesto, queda en el anonimato) y para recibir el juicio de la corte sobre si una acción ("Una actividad teórica, por supuesto...") es, según una visión romántica, correcta o no. Si la Corte del Amor condena una relación o una actividad de la relación, la corte puede incluso decretar que se dé fin a ese amor.

Los trovadores son una parte importante de la escena romántica. Componen y cantan canciones apasionadas que alaban la belleza, gracia, generosidad y castidad de la dama. Los poemas suelen disimularse, usando los nombres de amantes antiguos para no nombrar directamente a la dama. Así, el poeta finge estar actuando ante todo el mundo, pero en secreto envía su amor y sus mensajes a alguien de la corte.

Los hombres deben adorar a las mujeres. La adoración, en pensamiento, palabra y obra, es una preocupación abrumadora. Cuando surgen problemas, y sólo se producen fracaso y frustración, los hombres deben nutrirse de su agonía hasta que el amor se convierta en la pasión universal de su vida.

Los hombres quedan subordinados a sus amantes. El hombre asume el papel de vasallo y la mujer el de su señor. Esta actitud humilde y sumisa del amante masculino era una idea totalmente nueva para su época, cuando el patriarcado era cada vez más dominante en los círculos sociales y religiosos. La inversión intencionada de papeles era una rebelión rotunda contra las ataduras impuestas por las actitudes materialistas predominantes. Exaltaba el Amor y lo transformaba en algo nuevo.

El procedimiento básico para una relación amorosa consiste en que el hombre corteje a la dama, que corresponde al éxito de su admirador concediéndole favores. La dama es siempre quien decide la concesión de favores. El hombre no tiene más derechos que los que ella se digne concederle. Normalmente, la mujer exige del amante una demostración impresionante de que su amor es sincero. Los caballeros realizan grandes hazañas, componen poesía inmortal y esperan pacientemente en un silencio sincero el momento en que su amante conceda una sonrisa, una mirada o una palabra amable. Para un verdadero amante, la frustración no hace más que intensificar la pasión. Los problemas son bienvenidos como pruebas para demostrar su ardor.

TABLA DE RELACIONES ROMANTICAS

La relación amorosa romántica pasa por estas etapas:

1. Veneración con una apasionada declaración de amor (en privado, por supuesto).

2. Virtuoso rechazo por parte de la dama.

3. Cortejo insistente, con pruebas y juramentos de fidelidad a la dama.

4. Gestas de valor y heroísmo para demostrar la valentía y la fuerza.

5. Aceptación del amante por parte de la mujer, seguida de la consumación de su relación secreta.

6. Subterfugios y problemas, que mantienen su amor secreto y vivo.

7. Un final trágico cuando se descubre la relación, más patético si cabe por la profundidad de la tragedia.

La castidad

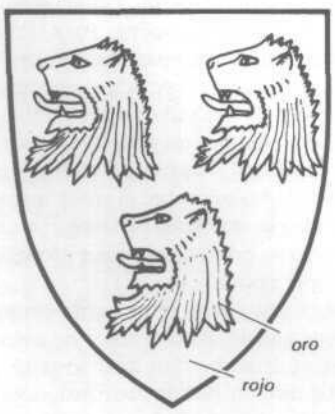
A menudo, el amor cortés es casto y formal. Algunos amantes consideran que la relación casta es la forma más sublime del amor, otorgando los beneficios sin sufrir los peligros. Una relación así tuvo lugar entre Sir Galahad, el caballero más puro del mundo, y Lady Amide, la hermana de Perceval. Todo el mundo creía que el romance cortés de Lanzarote y Ginebra era igual, y su posterior descubrimiento conllevó la mayor de las tragedias: la caída de la Tabla Redonda.

Las mujeres solteras deben ser siempre castas. La virginidad es la mayor virtud para las mujeres jóvenes. Su carencia conlleva tremenda vergüenza y culpa y, a menudo, produce que se obligue a la mujer a ingresar en un convento como expiación y castigo.

Las mujeres casadas también tienen la obligación de ser castas al ejercer el Amor Cortés. Para mantener su línea de sangre, los nobles encarcelan a sus esposas dentro del matrimonio, pues sólo entonces pueden estar seguros de que su heredero es realmente su hijo. Las leyes dictan que un hombre puede matar a su mujer y al amante de ésta si los descubre en flagrante adulterio. Se desaprueba este asesinato, pero suele excusarse por ser un "crimen pasional". Muchas mujeres se esfuerzan por mantener su castidad y usan todos los recursos en su mano para hacer que su amante tenga que luchar por cada roce, mirada y beso. Los obstáculos no son motivo de pesar, sino ocasiones para que el caballero exprese su adoración y demuestre que el amor le hace más fuerte y que, por él, puede sobreponerse a todo. De esta manera, ni siquiera es necesario que la mujer se sienta atraída por el hombre para que éste adquiera pasión y devoción. La Bella Isolda, por ejemplo, nunca amó a Sir Palomides, pero esto no impidió que éste adquiriese frecuentemente habilidades sobrehumanas porque sabía que ella le estaba mirando.

Así que, a pesar de la opresión de la sociedad, la castidad era a menudo un concepto relativamente útil en muchas de estas aventuras amorosas. Los modales corteses a veces permitían que un caballero amable besase la mano o la mejilla de una dama si había realizado por ella alguna hazaña maravillosa. Los encuentros entre amantes castos deben realizarse en secreto, así que ¿quién puede decir lo que ocurre después de un discreto beso en público?

El Rey Marco de Cornualles



¿No es absurdo el romance?

Los caballeros enamorados actúan como idiotas. Sir Palomides, uno de los mejores guerreros y de los caballeros más nobles del país, se pasa su tiempo libre llorando, muriéndose de hambre y andando alicaído. De la misma manera, otro amante, Sir Alisander le Orphelin, mira a su futura amante y queda tan atontado "que no sabía si estaba a caballo o a pie" (Malory, X, 39). No son sensatos ni racionales. Nos es difícil imaginar por qué alguien podría incluso fingir actuar de esa manera. ¿Qué pasa aquí?

Los lectores modernos deberían ser conscientes de dos hechos de la vida sentimental medieval: la expresión de todas las emociones fuertes por parte de todos los personajes de las historias y la nueva idea del amor que se describe.

Las emociones fuertes son una señal de las prácticas apasionadas de los caballeros. El Rey Arturo llora cuando recibe noticias de muertes trágicas y, en una ocasión, cae al suelo de tanto reírse. La furia de los estallidos de celos de Ginebra vuelve loco a Sir Lanzarote. La expresión del amor era igual de ferviente.

La idea del amor tal como estaba representado en el amor cortés era completamente nueva en el siglo XII, cuando se escribió dentro de las leyendas artúricas. El amor ya existía antes: todos los mitos de la antigüedad tienen historias de amor. Se sabe que la gente sentía esa emoción. Sin embargo, anteriormente, el amor era una emoción con un poder extraordinario, pero cuyos resultados provocaban el desastre con casi total seguridad. La historia de Helena de Troya es la historia de amor definitiva: muy divertida para Paris y Helena, pero un desastre social absoluto ya que la flor y nata de dos grandes razas resultó exterminada por la pasión de Afrodita.

La idea de que el amor era una actividad valiosa y redentora era nueva. En realidad, el amor era algo noble por su gran respeto a las mujeres. Por primera vez en la historia del mundo occidental, las mujeres obtuvieron cierto reconocimiento como personas merecedoras de algo más que hacer pan, ropa y niños. Así nació la actitud de "La mujer en un pedestal", anticuada e impracticable hoy en día, pero completamente nueva por aquel entonces.

Las personas que apoyaban los ideales del amor romántico eran en su mayoría miembros insatisfechos de los extremos más exteriores de la nobleza: esposas oprimidas por la Iglesia, por los maridos y por el trabajo diario; y jóvenes caballeros sin importancia que solían poseer tan poco que les era fácil jurar que sus amores eran más importantes que cualquier posesión terrenal. En contra de ellos estaban los nobles y la Iglesia.

Malory prefiere el romance y sus reglas a las de la sociedad y las de la Iglesia. En la obra de Malory, Lanzarote es culpable

de crímenes atroces: deslealtad a su señor feudal, adulterio, promesas incumplidas y rebelión. Sin embargo, Malory le considera tan libre de culpa que Lanzarote consigue vislumbrar el inmaculado Santo Grial y, mucho más tarde, llega incluso a ascender al cielo inmediatamente después de su muerte. Para Malory, Lanzarote fue inocente hasta el final, porque siempre fue un defensor incondicional de un amor fiel y verdadero que, a veces, le hacía cometer imprudencias. La lealtad inquebrantable del amor de Lanzarote, paciente y siempre de acuerdo a las reglas, generó una estabilidad que dio a Lanzarote su razón para vivir.

El punto de vista de Malory sobre el amor aparece claramente en un ensayo en el que compara el amor con el paso de un año. Estaba consternado por los caprichos y vacilaciones de los amantes en su propia época.

"Así mismo obra hoy día el amor: arde presto y presto se enfría; no es eso constancia. Pero el amor de antaño no era así: los hombres y las mujeres podían amarse siete años sin que hubiese entre ellos ningún placer lujurioso; aquello era amor verdadero y sincero; y mirad, en la misma guisa era usado el amor en los días del Rey Arturo.

"Por donde comparo el amor de hoy día al estío y el invierno; pues así como el uno es cálido y el otro frío, así obra hoy día el amor; por ende todos los que sois amantes recordad el mes de mayo, como hizo la Reina Ginebra, de quien hago aquí un poco mención, la cual mientras vivió fue amante verdadera, y por ende tuvo buen fin" (Malory, XVIII, 25).

¿Es esto absurdo? Quizás sí lo es hoy para nosotros. No trates de realizar una aventura amorosa caballeresca usando los códigos actuales. En *Pendragón*, el amor caballeresco es una virtud, una pasión noble que inspira y da sentido a la vida.

Los Caballeros de la Reina

Los Caballeros de la Reina son una extensión formal de la costumbre casta del Amor Cortés. Estos caballeros son una guardia de honor renombrada por su caballerosidad y por su amor sincero por la Reina Ginebra, la autoridad mayor e intocable del Amor. Se elige a los caballeros por un periodo de un año en una competición anual, escogiendo a los ganadores en diversas competiciones militares y románticas. Así, los caballeros pueden ejercer la última moda de la corte sin peligro de que les maten maridos celosos y sin poner en peligro sus almas inmortales actuando contra las creencias de su religión cristiana.

Así, muchos caballeros albergan un sincero afecto por la Reina, aunque saben de sobra que nunca podrá cumplirse.

La diversión

A menudo, los personajes femeninos entretienen a los forasteros y amigos con el uso de ciertas habilidades. Estas habilidades son las útiles para un hombre que desea entretener e impresionar a una mujer y pueden usarse en competiciones.

Siempre que una mujer quiera saber más de un hombre, usa estas habilidades: Bailar, Cantar, Cetrería, Coquetear, Cortesía, Intrigar, Juegos, Leer, Oratoria, Tocar (Instrumento).

Sin embargo, el simple juego no es lo importante, pues hay cosas que descubrir en las chanzas y charlas que van de un lado al otro del tablero entre las jugadas. Aquí, el comportamiento pasa a primer plano y se revela la personalidad. Una dama puede decidir intensificar su pasión en la relación sólo después de averiguar todo lo relacionado con su amante, teniendo cuidado de asegurarse de que es el tipo adecuado de hombre.

Dentro del juego, el director de juego puede decidir que la conversación está dirigiéndose a un rasgo concreto de la personalidad. Entonces, los participantes pueden hacer tiradas de resolución con ese rasgo. Si un jugador quiere cambiar de tema, mientras que otro quiere seguir con el tema inicial, debe hacerse una tirada de resolución enfrentada. En todos los casos, el ganador de la resolución sabe (o cree) que su virtud es más importante para él que la otra para el perdedor.

La religión

En la Edad Media, la religión era muy diferente de como es hoy. Para captar los sentimientos y actitudes de la literatura medieval, es importante que los jugadores comprendan las actitudes básicas y aceptadas que sus personajes, miembros de la clase gobernante, asumen sobre la religión.

Se conoce una religión: el cristianismo. Todos los caballeros de Salisbury son cristianos, al igual que la mayoría de los habitantes del Reino de Logres y de las tierras vecinas. Los bárbaros que viven al borde de la humanidad siguen practicando las demás creencias paganas, pero donde exista la civilización y una cultura elevada, reina el cristianismo. Son posibles otras religiones, que se explican en *Caballeros aventureros*.

El cristianismo es principalmente de un tipo, la Iglesia Católica y Romana. Se conocen otros tipos de cristianismo, pero los caballeros de los jugadores (que son de Salisbury) no los conocen; se describirán en *Caballeros aventureros*.

La Iglesia Romana es una forma de cristianismo estricta y jerárquica.

La influencia real de la Iglesia sobre el resto de la sociedad en la Edad Media varió tremendamente durante las dos épocas que abarca *Pendragón*. En el siglo VI, la Iglesia estaba ocupada consolidando su posición como Iglesia Unica y aclarando sus creencias en forma de dogmas. En el siglo XIII, los mismos dogmas estaban estrangulando a la Iglesia y al resto de Europa, hasta casi causar su muerte al tratar el Papa de gobernar la política a la vez que la religión.

Durante la época artúrica real, el siglo VI, se practicaban distintas variedades de cristianismo, aunque la Iglesia Romana había avanzado mucho en su propósito de declararse católica. A lo largo de la Historia, la Iglesia se fue haciendo cada vez más fuerte, hasta convertirse en una enorme máquina política que trató de gobernar la esfera temporal y la espiritual.

Naturalmente, este crecimiento del poder terrenal ofendió a muchas personas cuyas tradiciones y privilegios estaban siendo mermados, de los que los más destacados fueron los nobles y los caballeros. El conflicto, sobre todo a medida que la Iglesia fue entrando en el reino terrenal, era inevitable. Por ejemplo, es oportuno hacer notar aquí que todas las Vidas de Santos en las que aparece el Rey Arturo lo retratan con considerable hostilidad y rigor.

A pesar de esto, las actitudes religiosas en la literatura artúrica varían mucho y ninguno de los caballeros buenos devuelven abiertamente este tipo de hostilidad. Los caballeros menos religiosos únicamente desatienden sus obligaciones espirituales, aunque a lo largo de la Historia muchos fueron más allá y saquearon las abadías ricas, sobre todo durante guerras en el extranjero. La mayoría de los caballeros de los relatos literarios asisten a misa más o menos regularmente, pero parecen mostrar

en mayor grado su interés espiritual cuando juran votos o blasfeman. Los caballeros más religiosos son fanáticos, aunque busquen una forma de cristianismo oficialmente inaceptable en el Santo Grial.

En lugar de juzgar el pasado, *Pendragón* presenta las dos versiones de la Iglesia. Los directores de juego deberán elegir qué proporción de cada una se aplicará a su campaña.

La Iglesia buena

La Iglesia ha hecho un bien ilimitado a la humanidad.

La Iglesia es la organización principal dentro de la cual los plebeyos pueden ascender desde sus orígenes humildes hasta una posición en la que puedan aplicar su talento.

La Iglesia es la única institución que promueve la educación, tanto para sí misma como para los demás. Ha preservado el conocimiento de los antiguos.

La Iglesia ofrece protección y paz en una época violenta y brutal. Los religiosos piden continuamente piedad para sus seguidores contra la violencia y hostilidad de los caballeros y señores.

La Iglesia ayuda a los pobres, los viejos y a las personas sin hogar.

Los sacerdotes son servidores abnegados del Señor quese esfuerzan en por cumplir las exigencias de su fe y ayudar al bienestar de su gente.

Por último, sólo la Iglesia puede ofrecer un verdadero consuelo a los que sufren, ofreciéndoles la Salvación del Alma Inmortal.

La Iglesia mala

La Iglesia ha hecho un daño ilimitado a la humanidad.

En el nombre de Dios, se ha perpetuado para controlar todos los aspectos de la existencia de la humanidad.

Es una organización materialista y codiciosa, interesada sólo en enriquecerse y enriquecer a sus sacerdotes a costa de todos los demás.

Es la principal de las organizaciones hipócritas conocidas, vendiendo y comprando la espiritualidad como si fuera pan.

Los sacerdotes son hombres embusteros y avaros que no se creen sus propios sermones y sólo están interesados en enriquecerse y en ampliar la influencia de la Iglesia para su propio beneficio. Venden espiritualidad e indulgencias en vez de cumplir el orden espiritual correcto.

La moralidad

La religión es tradicionalmente la guardiana de la moralidad de una cultura. El modelo de rasgos ejemplares subrayados en tu hoja de personaje es una interpretación para *Pendragón* de las virtudes del cristianismo. Son las cualidades que la religión enseña como sus ideales, para bien o para mal.

Como en el juego la magia también es real y la religión es una institucionalización de la magia, el cumplimiento de cierto comportamiento moral conlleva una recompensa. La recompensa por ser un cristiano ejemplar es un +3 a la Velocidad de Curación.

El conflicto religioso

El conflicto religioso siempre es un tema posible en *Pendragón*, pero por lo general no se considerará a lo largo del juego. El conflicto religioso no era una parte muy importante en la mayoría de la literatura artúrica. El único relato largo que recalca el conflicto religioso (*Perlesvaus*) refleja todos los peores aspectos del dogmatismo religioso, la intolerancia espiritual y el horroroso espíritu de cruzada.

Mi experiencia en *Pendragón* me ha mostrado que los jugadores tienen actitudes muy variadas sobre el cristianismo, de la ignorancia y la indiferencia, pasando por la curiosidad y voluntad de representarla en el juego, hasta el fanatismo o la hostilidad abierta. Las actitudes más fuertes provienen de aquéllos que han resultado ofendidos o heridos por una u otra de nuestras instituciones cristianas modernas. A estas personas debería aconsejárseles que representaran un tipo de personaje diferente, que pueda crear diversión y entretenimiento además de histeria. Las discusiones constantes y las demostraciones de intolerancia destruirán con rapidez una partida de *Pendragón*. El conflicto religioso no es un tema de la literatura artúrica y os aconsejo que sólo lo introduzcáis con gran cautela en vuestra campaña.

Blasfemias

Los caballeros suelen proferir juramentos, por lo general, de una forma sutil y aceptable para los delicados oídos de su refinada época. La forma preferida no es, como en nuestros días, injuriar alguna parte del cuerpo o acción, sino más bien injuriar algo sagrado. Como tenemos más instituciones sagradas que partes del cuerpo, los caballeros tenían muchas más cosas que decir que nosotros; en la actualidad, a nosotros, personas modernas y poco imaginativas, nos es difícil saber si los caballeros realmente estaban diciendo palabrotas.

Por supuesto, las blasfemias están prohibidas por el segundo mandamiento: *No tomarás el nombre de Dios en vano*. Así que, en lugar de hacerlo, todo el mundo dice algo parecido a El, pero sin usar Su nombre, cumpliendo así la letra de la ley.

Juramentos populares de este tipo son:

"Por los clavos de Cristo" (en ingles, "Gadzooks"), refiriéndose a los clavos por los que Le colgaron en la cruz.

"Por la sangre de Dios" (o, preferiblemente, usar el calificativo "Bloody"), en general, se refiere a la sangre de Dios, la parte más preciosa del Cuerpo de Dios, y se acercaba muchísimo a la blasfemia total, por lo que se solía desaconsejar su uso.

"Por los dientes de Dios" era el juramento preferido del Rey Juan de Inglaterra. Otros juramentos de reyes de cuyo uso hay constancia eran: "La cabeza de Dios", "La muerte de Dios" y "por la Santa Faz de Lucca".

Jurar por santos era muy popular entre los caballeros, como si invocar el nombre del santo atrajese su atención hacia quien pronunciara el juramento. Algunos santos populares en la época del Rey Arturo eran:

S. Miguel, el Arcángel de la Batalla.
S. Jorge, que mató al dragón.
S. Teodoro, llamado "el Recluta".
S. Demetrio, "el Procónsul".
S. Procopio, "el Oficial".
S. Hermes, un soldado-mártir escita.
S. Mauricio, jefe de la Legión Tebana que se amotinó antes que participar en sacrificios paganos.

Actitudes religiosas

Las actitudes pueden agruparse en cuatro categorías para *Pendragón*:

Fanatismo: Las actitudes religiosas se anteponen a todo lo demás, incluyendo la lealtad a la propia familia, al señor o a cualquier otra cosa que se interponga en la dedicación a la vida religiosa (o, en la Iglesia mala, a la dedicación a la Iglesia).

Sir Galahad es el mejor ejemplo de este tipo de caballero.

Interés: La mayoría de las personas han sido educadas en estas ideas y las aceptan sin pensar de una forma o de otra. Asisten a las ceremonias regularmente, creen en lo que les dicen y constituyen el núcleo principal de los creyentes. La mayoría de los practicantes pertenecen a esta categoría.

Indiferencia: La mayoria de los caballeros de la época de Arturo muestran una indiferencia monumental hacia su religión, igual que la mayoría de la gente hoy en día y, probablemente, igual que siempre. Están sujetos a su influencia cultural invisible, pero realmente no les importa. Pueden asistir a misa regularmente o cuando sea necesario, pero piensan que probablemente es una pérdida de tiempo.

Periódicamente se acusa a Sir Gawain de ser este tipo de caballero.

Hostilidad: Algunos caballeros odian a la Iglesia y la saquean con regocijo. Las razones pueden variar mucho; unos cuantos ejemplos de este tipo aparecen en la literatura y aún más en la Historia.

Sir Thomas Malory es mi ejemplo favorito de un caballero artúrico de este tipo.

Cambios de religión

La importancia de la religión para tu personaje es una decisión completamente personal. Puede ser devoto, ser creyente de boquilla o no hacer ningún caso de la religión.

Los personajes nacen dentro de una fe, como se indica en el capítulo de Generación de Personajes. Sin embargo, no necesitan retener esa creencia. Si son religiosos, tenderán a escoger la religión que se adapte mejor a su estilo de vida y a su personalidad.

Cambiar de religión es sencillo, pero no se puede hacer durante la creación del personaje. Durante el juego, un personaje puede buscar un religioso de la fe en la que quiera entrar. Debe hablar con esa persona y pedir conversión. Le darán una fecha (probablemente una festividad de la fe en cuestión) y un lugar para la conversión.

Una vez esté oficialmente convertido, la moralidad cultural de los caballeros cambia y debe subrayar nuevos rasgos que imitar. El personaje puede aspirar a adquirir los beneficios de los rasgos de esa nueva fe (como se detalla más adelante). Sin embargo, los valores reales de los rasgos de la personalidad no cambian sólo a causa de la conversión. De este modo, es probable que un pagano recién convertido al cristianismo tenga problemas con su castidad.

Las aventuras

Una actividad importantísima de los caballeros famosos es ir en busca de aventuras. Esta es la actividad que los distingue en mayor grado de los caballeros corrientes que se quedan en casa y adquieren Gloria de forma pasiva (fuera del juego).

Ir de aventuras es una actividad reconocida por la corte artúrica como un deber caballeresco legítimo. Bajo el reinado del Rey Arturo, los caballeros tienen el deber de buscar aventuras, deber que es tan importante como el de formar parte de la guarnición de una fortaleza o prestar servicio activo en el campo de batalla duante cuarenta días.

La mayoría de los caballeros no aceptan el trabajo. Para ellos, las actividades cotidianas de vigilancia, torneos y batallas son suficientes para satisfacer su sentido de aventura: Otros caballeros, como los caballeros de los jugadores, buscan más y van en busca de aventuras.

La mayoría de los señores de Logres están a favor del nuevo deporte de la aventura y tienen mucho gusto en complacer a sus caballeros que quieran practicarlo. La reciente paz ha dejado los castillos llenos de combatientes alborotadores sin nada por lo que combatir. Las aventuras mandan a los caballeros a gastar sus energías en otra parte, si no lejos de Logres, al menos sí lejos de casa. Quizás el señor, al autorizarles a ir de aventuras, confía en que los caballeros que se vayan de aventuras también despierten algo en los demás caballeros, los menos entusiasmados por esta idea.

Las aventuras abundan. Incluso los caballeros normales que se quedan en su casa viven aventuras como parte de su rutina, sin tener que ir a buscarlas. Una aventura puede ser acudir a un torneo, participar en una batalla, iniciar una relación amorosa, visitar lugares poco corrientes o encontrarse con seres fuera de lo normal y con otros caballeros aventureros que vienen a la propia región y la atormentan.

Las aventuras son la excusa para que los caballeros jugadores vaguen por los caminos y sendas de Britania, así como la actividad que distingue a un caballero artúrico de un caballero corriente.

Por ello, mientras que la caballería es el corazón de *Pendragón*, las búsquedas son su alma.

Un duende de los árboles

Las búsquedas

Todas las búsquedas son aventuras, pero no todas las aventuras son búsquedas. Una búsqueda debe contener varios elementos para poder calificarse como tal: ir a un lugar desconocido, encontrarse con algo misterioso o extraño, enfrentarse a peligros fuera de lo normal y (siempre) enfrentarse a la muerte.

Las búsquedas deben, por definición, tener lugar en territorio desconocido. En estas tierras extrañas aguardan la Alta Aventura y las oportunidades para poner a prueba los elevados ideales del corazón de la civilización.

De este modo, los caballeros deben solicitar a su señor un

permiso para dejar sus obligaciones normales para ir de aventuras y emprender una búsqueda. Un caballero, incluso en esas tierras, no sólo se representa a sí mismo, sino que siempre representa a su señor, por lo que éste tratará de enviar sólo a personas a las que no tenga luego que sacar de apuros o que no vayan a ser motivo de vergüenza o deshonor para él.

A menudo se impone un límite temporal al periodo de ausencia para cumplir alguna búsqueda. El proverbial "año y un día" es un buen periodo con caballeros principiantes. Al final de ese tiempo, el caballero debe regresar a la corte e informar de los resultados de sus actividades. Más tarde, el límite de tiempo puede ser mayor, indefinido o variable según la tarea concreta. Observa que esta secuencia es la misma que la que se da con los caballeros de la Tabla redonda en la corte de Arturo.

La Búsqueda del Santo Grial es la más conocida de las numerosas búsquedas emprendidas. Sin embargo, existen otras con historias impresionantes, que pueden tentar a los personajes que busquen un éxito distinto de las rigurosas pruebas del Santo Grial.

La batalla

Las batallas son una parte muy importante de la vida de un caballero. El heroísmo personal en aventuras en solitario representa el nuevo tipo de caballero. La vieja caballería se gloria de las muertes masivas organizadas y se reserva para sí el derecho de usar la violencia con regularidad. Estos combates, denominados batallas, se producen a menudo.

La experiencia de tu personaje en combates con grandes grupos de hombres está contenida en su habilidad de Batalla. Esta habilidad determina lo bien que puede valorar situaciones y reaccionar ante ellas, mantenerse a una distancia adecuada de su grupo para recibir apoyo, reconocer las situaciones ventajosas y desventajosas y tener suerte.

Una vez tu personaje esté en combate personal cuerpo a cuerpo, la habilidad de combate de tu personaje determinará su éxito relativo en cada Asalto de Batalla. Un Asalto de Batalla no es un solo combate, ni un intercambio de golpes, sino que es media hora de cabalgar de un lado a otro intercambiando golpes con grupos de enemigos que se forman y se disuelven casi al azar. La tirada del dado no indica un solo intercambio de golpes, sino muchos intercambios a lo largo de la media hora.

La táctica normal en la batalla consiste en que grupos pequeños de hombres sigan las órdenes de un jefe a cuya bandera siguen. Esta unidad es la única subdivisión en la organización del ejército que es importante para el caballero de un personaje. En una batalla grande, este jefe podría ser tu propio conde.

El ejército feudal

La estructura y organización de la mayoría de las batallas y ejércitos medievales siguen un modelo tradicional y previsible. Las tácticas de los ejércitos raramente varían. La sofisticación militar está en uno de los puntos más bajos de su historia. ¡Los señores feudales ya tienen bastantes dificultades en conseguir que los ejércitos lleguen al campo de batalla como para encima tener que *maniobrar* con ellos!

El sistema de batalla de *Pendragón* supone que siempre se siguen las tácticas de batalla normales. Pueden introducirse variaciones en la estrategia militar en suplementos posteriores de *Pendragón* o por parte del director de juego, pero se aplicarán a este sistema básico.

Cuando un señor feudal va a la guerra, convoca a sus vasallos. Debido a las obligaciones feudales, vienen completamente armados y equipados con provisiones para un periodo de 40 días (aunque el tiempo de servicio es de duración indefinida si la propia región está siendo invadida). Si el señor ha sufrido una invasión, es muy probable que reclute la leva de la región, una chusma de campesinos no entrenados y armados con aperos de labranza. Los señores ricos también pueden contratar mercenarios, sobre todo tropas especializadas, como arqueros, ingenieros y piqueros; o tan sólo más soldados, si la campaña va a durar más de 40 días.

Cuando están reunidos, los ejércitos medievales se dividen en tres secciones. Cada una recibe su propio nombre según el orden en que marchan en el camino, aunque suelen recibir el nombre genérico de *batallón*.

El *batallón de vanguardia* marcha el primero, bajo el mando del segundo jefe. Al llegar al campo de batalla preestablecido, la vanguardia se alinea a la derecha de la línea de batalla.

El *batallón principal* marcha en el centro, va bajo el mando del comandante supremo del ejército y se reúne para el combate en el centro de la línea de batalla.

El *batallón de retaguardia* está bajo el mando del noble cuyo rango sea el tercero más alto, marcha al final de la columna y se reúne al lado izquierdo del campo.

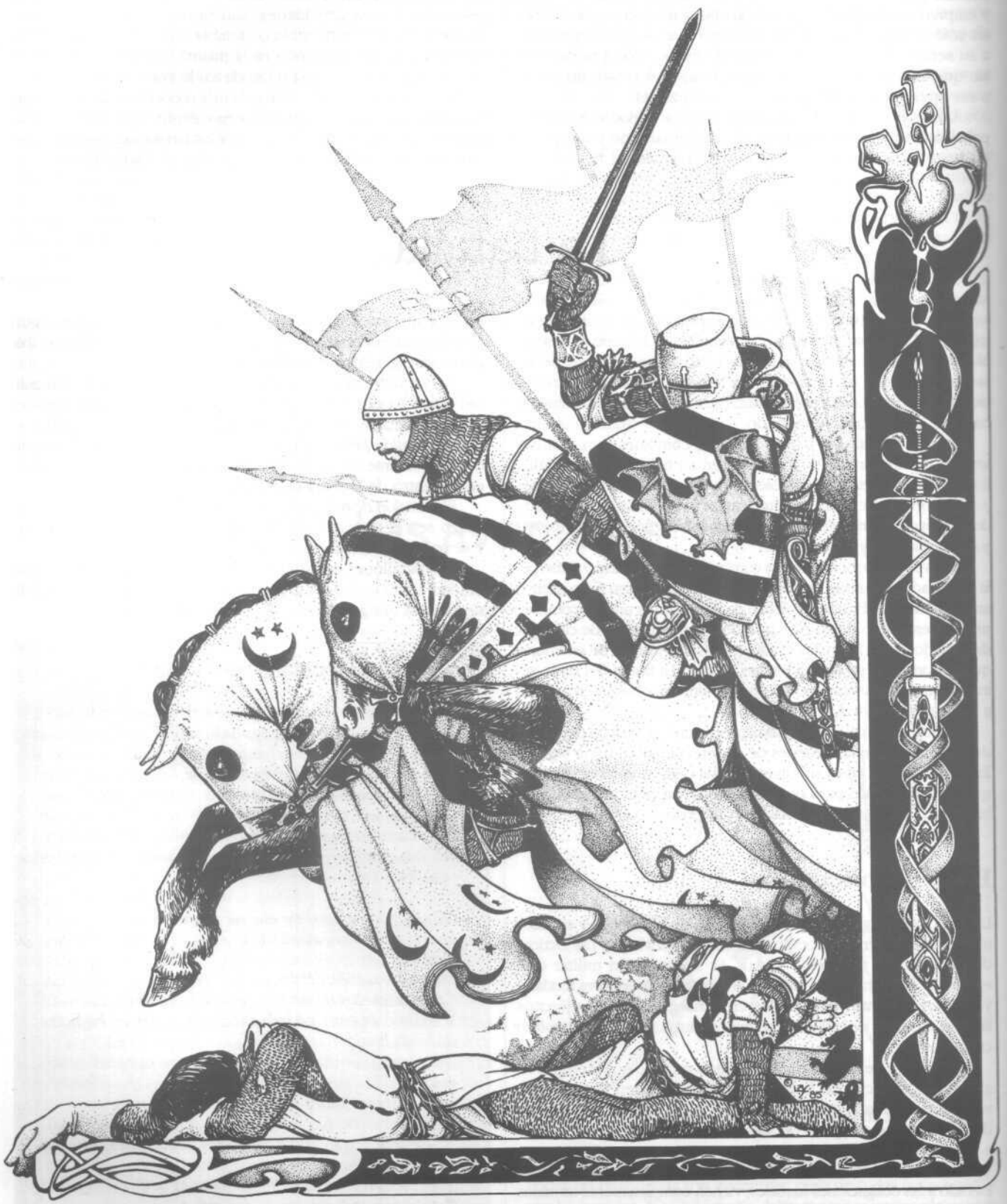
Los batallones se subdividen en *unidades*. Se define una unidad como cualquier grupo de caballeros que siga a un Jefe de Unidad designado.

La batalla, un poema

Bertrand de Boron era un noble de Aquitania del siglo XIII y a la vez amigo y enemigo de Ricardo Corazón de León, rey de Inglaterra. Fue un famoso guerrero, trovador y perturbador. Escribió esta composición para describir su placer y éxtasis al cumplir con sus deberes de caballero. Esto muestra una de las actitudes predominantes de los caballeros durante la época en la que se escribieron por primera vez las historias del Rey Arturo y refleja el comportamiento del que los caballeros tenían que hacer gala.

Mi corazón se llena de alegría cuando veo
Fuertes castillos asediados, estacadas rotas y aplastadas,
Muchos vasallos derribados
Caballos de los muertos y heridos vagando al azar.
Y cuando se entra en la batalla, que todos los hombres de buen linaje
No piensen en nada salvo en romper cabezas y brazos,
Pues es mejor morir que ser derrotado y vivir...
Os digo que no hay gozo igual a cuando oigo el grito
"¡Adelante!, ¡adelante!" de ambos bandos y el relinchar de los corceles sin jinete
Y gemidos de "¡Ayudadme!, ¡ayudadme!"
Y cuando veo a grandes y pequeños
Caer en zanjas y sobre la hierba
¡Y veo a los muertos atravesados por astas de lanzas!
Señores, hipotecad vuestros dominios, castillos, ciudades,
¡pero nunca abandonéis la guerra!

Bertrand de Boron, Vicomte de Hauteforte



Tipos de tropas

Varias clases de tropas acompañan a un señor a la batalla.

Los **caballeros** forman el núcleo de los guerreros profesionales, a caballo, bien entrenados y equipados. Son el corazón del ejército.

Los **sargentos** son soldados profesionales, aceptablemente armados y entrenados, pero que carecen de la habilidad, confianza y de los caballos de los caballeros. Los caballeros pobres sin un señor feudal, los escuderos sin caballero al que servir y los hombres de armas con buen equipo y un caballo también cuentan como sargentos. Muchas unidades mercenarias se componen de sargentos.

Los **auxiliares** son tropas a caballo pero sin armadura, que se usan como exploradores y mensajeros pero nunca se utilizan para la batalla como tal unidad.

La **infantería** se compone de tropas de a pie que suelen usarse para guarnecer un castillo, para asaltar murallas y para montar campamentos. Los soldados de infantería están armados con lanza y escudo o con lanza larga, cuchillos largos, arcos, ballestas o hachas, dependiendo de su nacionalidad. Suelen usar armadura de cuero, a menudo reforzada con piezas variadas de verdadera armadura saqueada de los muertos. Sólo los reyes suelen equipar a sus soldados de infantería con buenas armaduras.

Los **ingenieros** son hombres que pueden construir y manejar las potentes máquinas usadas en los asedios, como trabucos, catapultas y torres de asalto. También supervisan la construcción de obras de asedio y la excavación de túneles. Sin ingenieros suele ser inútil sitiar una ciudad o castillo. Los ingenieros también son responsables de construir castillos capaces de resistir a los ingenios de asedio.

Otros: muchas personas más acompañan a los ejércitos, aunque son inútiles como tropas de combate. Los caballeros traen a sus amigas o esposas y a sus criados. Se congregan espectadores, abastecedores, amigos y parásitos para comerciar con los soldados o timarlos. Estos seguidores son una molestia constante para la marcha y darles de comer siempre es un gran problema, pero sin embargo pocos líderes medievales llegan a prohibirlos.

Los **heraldos**, debido a su cargo especial, desempeñan una función importante en la batalla. Se reconoce a los heraldos como mensajeros neutrales y nadie puede atacarlos. Previamente a una batalla, van y vienen transportando mensajes entre comandantes para planear dónde se encontrarán los ejércitos. Justo antes de que los ejércitos se enfrenten, los heraldos de ambos bandos se retiran a lo alto de la misma colina, campanario o silo para observar y anotar los acontecimientos del combate. Se ayudan mutuamente a identificar a los combatientes. El bando victorioso escoge el nombre de la batalla. Posteriormente, los heraldos pueden transportar más mensajes entre los combatientes, normalmente para pactar una tregua temporal para enterrar a los muertos.

Definiciones

Para realizar una batalla fácil y eficazmente, el director de juego debe comprender los siguientes términos:

Escalas de tiempos

El Asalto de Batalla es la unidad de tiempo básica.

Asalto de Batalla: es alrededor de 1/2 hora.

Batalla: puede durar hasta un día entero; se divide en 2-12 Asaltos de Batalla.

Posiciones en el campo de batalla

En cualquier momento de la batalla, los caballeros de los jugadores deben saber siempre dónde están.

En Primera Línea de la Batalla quiere decir que el caballero está en la zona de combate.

En Segunda Línea de la Batalla quiere decir que el caballero está al menos a 1 Asalto de Batalla de distancia de la zona de combate real. Esto, normalmente, quiere decir que está a salvo y que puede realizar acciones sin que le ataquen. Los caballeros en Segunda Línea están Fuera del Combate.

Fuera de la Batalla quiere decir que el caballero está en el campamento, demasiado lejos como para ver lo que está pasando y (casi) con toda seguridad en una zona lo suficientemente segura para no ser atacado. Sin embargo, puede alcanzar la Segunda Línea de la Batalla en 1 Asalto de Batalla. No se concede Gloria a los hombres que estén aquí.

Los comandantes

En cualquier batalla, hay tres comandantes principales importantes para los caballeros de los jugadores.

El **Comandante del Ejército** es el que controla todo. Su tirada de Batalla es importante una sola vez, cuando empieza la batalla.

El **Comandante del Batallón** es uno de los tres que hay en el ejército. Su tirada de Batalla es importante la primera vez que el batallón entra en combate, normalmente durante la Primera Carga; a dicha tirada se aplica un modificador debido al resultado de la tirada de Batalla del Comandante del Ejército.

El **Comandante de la Unidad** es la persona a quien da parte oficialmente un caballero en la batalla. El estandarte del comandante de la unidad es donde se reúne un caballero para hacer una carga o contracarga durante la contienda. En general, aunque un caballero no pueda o no quiera unirse al estandarte del comandante, se mantendrá cerca, donde esté seguro de que sus compañeros y amigos le ayudarán si es necesario. Son los hombres que han aceptado protegerle, que le conocen y pueden reconocerle y que a su vez dependen de su ayuda.

El ejército marcha

El Rey Arturo ha reunido a su ejército para marchar a la guerra

Con él había nobles y barones y robustos caballeros, los más poderosos jamás criados en Britania, guerreros totalmente acorazados, muy diestros con sus armas, y los más decididos del mundo. Los duques y señores valerosos, fuertes y queridos, se reunieron a la llamada de Arturo, todos los soldados de gran renombre, magníficos reyes con sus coronas doradas.

Así, el rey, poderoso y rico, partió con su Tabla Redonda en orden real. Nunca en el mundo, excepto en mentiras y fábulas, hubo mejor reunión de la flor y nata de la caballería en un solo lugar, hombres poderosos y decididos montados en sus corceles. Muchos guerreros severos salieron a los caminos, las banderas brillando al sol, de plata y negro, otras de oro y bermellón, otras más plata y azul, una luminosa columna cabalgando gozosamente sobre los hermosos prados y claros.

-de Golagros y Gawain

Qué hacer en una batalla

Asegúrate de que sabes quién es el comandante de tu unidad. Luego, tan sólo debes asegurarte de seguirle.

La primera carga

En algún momento, a ser posible en el adecuado, el Comandante del Ejército ordenará que la totalidad o una parte de su ejército

se lance a la carga. Se hace sonar el toque de ataque y toda la línea de batalla se lanza sobre el enemigo. El comandante del bando contrario da la orden de hacer una contracarga en (a ser posible) el momento óptimo para sus tropas. La colocación de las tropas y la elección del momento del ataque son algunos de los detalles principales incluidos en la Tirada de Batalla del Comandante del Ejército.

Los comandantes de los batallones son responsables de los detalles concretos importantes para la Primera Carga. Cada uno de ellos hace su Tirada de Batalla, modificada por los resultados del Comandante del Ejército, para ver qué tal colocó a sus tropas y cómo los está llevando a la batalla. Esto, a su vez, da un modificador a la habilidad de cada caballero concreto implicado en la carga.

Cada jugador debe hacer una tirada enfrentada de Lanza de Caballería; a esta habilidad de su caballero se le aplica un modificador de acuerdo con los resultados del liderazgo del Comandante del Batallón. Cada caballero tiene una posibilidad razonable de resultar muerto en esta primera carga.

¡Los ejércitos chocan el uno con el otro! Hombres y caballos mueren y resultan heridos inmediatamente. Después de una momentánea pausa, mientras los supervivientes dejan caer sus lanzas rotas y desenvainan sus espadas, grupos de hombres se enzarzan en combate en masas indistinguibles, lo que recibe el nombre de "la contienda".

La contienda

La contienda es la parte central del combate; los ejércitos entremezclados furiosamente sobre el campo de batalla. Unidades de hombres colaboran lo mejor que pueden, cabalgando de un lado a otro atacando a grupos más pequeños para tratar de que la proporción de los ejércitos les favorezca. Gran parte de los combates no tienen ningún resultado palpable: los grupos se enfrentan y se separan. Uno huye desordenadamente, mientras que otro se disuelve cuando sus miembros parten en direcciones diferentes. Los jefes de unidad tratan de reagrupar a sus hombres en torno a sus estandartes para otra carga que barra el campo de enemigos. Los camaradas se lanzan heroicamente a la carga sobre grupos mayores para dividirlos y evitar una carga. Se lleva a los heridos a segunda línea para que reciban primeros auxilios. Los caballeros tienen demasiados blancos como para recordarlos y puede que en cada asalto estén combatiendo contra varios caballeros a la vez. De vez en cuando, el combate se detiene en un respiro momentáneo.

La mejor táctica en este tumulto es que la unidad no entre en combate hasta el momento adecuado y evite sufrir una carga hasta estar preparada. Cuando se presente un blanco adecuado, la unidad ataca en el momento justo para matar o rechazar al enemigo o enzarzarse en combate con él. Las condiciones óptimas son difíciles de reunir y gran parte de una batalla se compone de grupos de hombres maniobrando para conseguir una posición, enfrentándose y separándose de nuevo.

Una batalla típica dura entre 2 y 12 Asaltos de Batalla, que abarcan hasta un día completo de combate. Los participantes en la contienda usan las reglas de combate normales, pero que, en lugar del combate hombre a hombre, representan una escala de conflicto mayor.

Los jugadores deben anotar en una hoja de papel los sucesos de su combate en cada asalto de batalla. Debe realizarse la contabilidad normal de las heridas, además de otros datos. Cada asalto, anota si tuviste un éxito, un éxito crítico, un fallo o una pifia. Estos hechos determinarán la cantidad de Gloria obtenida. Anota también los prisioneros capturados, los caballos atrapados o cualquier otro botín obtenido.

Durante cada asalto se te preguntará si estás: Al Mando, Subordinado o Solo; y si estás: a caballo o a pie. Todo tu entrenamiento te mueve a permanecer Subordinado (excepto los señores, que suelen ser jefes). Evita estar Solo; en ese caso serás un blanco principal de los grupos de enemigos.

Si estás malherido, no hay deshonor en retirarse a la Segunda Línea de la Batalla. Tu obligación es combatir, no morir. En cualquier emergencia que se produzca en la batalla, llama a tu escudero: haz una tirada de Escudero. Acudirá y te dará su caballo, te administrará primeros auxilios o tratará de arrastrar tu cuerpo fuera de la batalla.

Después de la batalla

Tarde o temprano, la batalla terminará, bien porque cae la oscuridad y todo el mundo está demasiado cansado para continuar, bien porque no ha ocurrido nada decisivo, bien porque uno o ambos comandantes ordenan una retirada o bien porque uno de los ejércitos resulta claramente derrotado. Posteriormente, se ayuda a los heridos, se despoja a los muertos de sus pertenencias, se saquea el campamento enemigo y se entierra a los muertos.

Situación de un caballero en la batalla

En cada Asalto de Batalla, cada caballero decide su Situación. Estará Al Mando, Subordinado o Solo.

Al Mando: Los caballeros que están Al Mando tienen a otros caballeros dispuestos a seguirles durante al menos este asalto de la batalla. Cualquier caballero puede convertirse en jefe si consigue Reagrupar a los hombres cercanos (ver el apartado sobre la Declaración de Intenciones y las opciones para caballeros Fuera del Combate). Los jefes casi siempre obtienen una bonificación en la contienda. Realmente no hay desventajas por ser un jefe.

Subordinado: Los caballeros Subordinados se han comprometido a seguir a un jefe. Cada caballero mira a su alrededor y aporta su información, pero está con el grupo para bien o para mal. Si el jugador ha declarado que su personaje está subordinado, el caballero *siempre* debe quedarse con el jefe y hacer lo que haga el grupo. Actuar de otra manera sería un acto de deserción. La ventaja es que los caballeros subordinados suelen sumar a sus habilidades la bonificación de jefe/seguidor, porque están en un grupo. Las desventajas son que los caballeros no obtienen cada uno su propia tirada de Batalla durante la contienda, ni tienen la oportunidad de escoger un blanco, ni de abandonar el grupo para ayudar a los amigos.

Solo: Los caballeros Solos siguen estando dentro de su unidad, pero responsabilizándose de sus propias acciones. La ventaja de estar solo es que el caballero controla su propio destino y obtiene sus propios resultados en la tirada de Batalla. La desventaja es que el caballero solo debe a menudo enfrentarse a varios adversarios, y es posible que no reciba ninguna ayuda de otros caballeros en ese asalto. Esto se refleja en un modificador negativo importante a la habilidad de Batalla del caballero en ese asalto.

En Combate o Fuera del Combate

En cada Asalto de Batalla, un caballero está en combate (enzarzado en combate cuerpo a cuerpo) o Fuera del Combate.

La bonificación por grupo de jefe/seguidores

Tanto los jefes como los seguidores en una batalla pueden aprovecharse de estar en estrecho contacto. Esto se aplica a la contienda, pero no a la Primera Carga.

El jefe tira 1d6 y él y todos sus seguidores obtienen una bonificación igual a la tirada obtenida si la misma es igual o menor que el número de seguidores. La bonificación se suma

a su tirada con la habilidad de arma de combate personal. Esto indica el número de jinetes que han entrado prácticamente en contacto.

Si se tienen más de 6 seguidores, se aplica un modificador a la tirada de d6. Cada seguidor por encima de 6 añade una unidad a la tirada obtenida. Así, un jefe con 9 seguidores recibe un modificador de d6+3. Un jefe con 11 o más seguidores tiene un +6 al estar al mando.

La bonificación máxima que se puede conseguir por grupo de jefe/seguidores es de +6.

EL SISTEMA DE BATALLAS

Los jugadores deben anotar la información que se dé en cada asalto de batalla: el número total de asaltos en los que tengas un éxito crítico, ganes, pierdas o pifies. Esto determina la cantidad de Gloria obtenida. Asimismo, tendrás que anotar las bajas de tus Seguidores que sean personajes no jugadores.

Los escuderos realizan una gran variedad de funciones en la batalla, todas ellas con el único requisito de una Tirada de Escudero. Pueden:

- traer un caballo o arma nuevos
- escoltar a los prisioneros fuera del campo de batalla.
- arrastrar fuera del campo a un caballero inconsciente.

Una vez que se use a un escudero en una batalla, desaparece durante el resto de la misma, a menos que se le busque y encuentre durante un asalto en el que se esté fuera del combate. De ahí la utilidad de tener varios escuderos.

Antes de la batalla

Decide si todos están en la misma unidad y con qué batallón está la unidad. En una batalla, todo el mundo debe pertenecer a una unidad, que siempre está asignada a un batallón.

Para participar en la Primera Carga, tu caballero debe tener un caballo, una lanza de caballería y estar en una unidad que vaya a cargar. El caballero se alinea en Primera Línea de la Batalla. Si no está en la Primera Carga, el caballero comienza en Segunda Línea de la Batalla.

Selección de los comandantes
Cada ejército tiene un Comandante de Ejército. Cada batallón tiene un Comandante de Batallón. Los comandantes pueden ser caballeros de los jugadores o caballeros determinados por el director de juego y la línea argumental.

Si son caballeros jugadores, anota sus habilidades de Batalla. Si se determinan al azar, la habilidad de Batalla de un Comandante de Ejército o de Batallón vale 15+1d6. Los comandantes de unidad, si se eligen al azar, tienen una habilidad de Batalla de 8+2d6.

Determinar el tamaño de la batalla
El tamaño de la batalla se determina por el número de participantes totales en ambos bandos, calculado en *equivalentes de caballeros*. Un caballero totalmente equipado, con la armadura habitual de la época, montado a lomos de un caballo de batalla y con un escudero, vale 1 equivalente de caballero. Los equivalentes de caballero aumentan dependiendo de la riqueza relativa, expresada en el número de escuderos. Los caballeros pobres y las demás tropas de menor calidad se cuentan como equivalentes de caballero reducidos.

EQUIVALENTES DE CABALLERO
Caballero Muy Rico= 3 equivalentes de caballero.
Caballero Rico= 2 equivalentes de caballero.
Caballero Normal= 1 equivalente de caballero.
Caballero Pobre= 1/2 de equivalente de caballero.
Soldado de a pie= 1/5 de equivalente de caballero.
Chusma= 1/25 de equivalente de caballero.

TAMAÑO DE LA BATALLA
Escaramuza= Menos de 500 equivalentes de caballero.
Pequeña= 500-1000 equivalentes de caballero.
Mediana= 1000-2500 equivalentes de caballero.
Grande= 2500-5000 equivalentes de caballero.
Enorme= más de 5000 equivalentes de caballero.

Tirada del Comandante del Ejército
La elección del campo de batalla es crucial. Algunos lugares ofrecen grandes ventajas a uno de los oponentes. Los resultados se determinan con la Tirada de Batalla del Comandante del Ejército. Aplica a la habilidad de Batalla del Comandante del Ejército el modificador pertinente de los que se dan a continuación, tira 1d20 y consulta la tabla de Tiradas de Batalla del Comandante

Supera en número al enemigo por al menos **2 a 1**: +5
Supera en número al enemigo por al menos **5 a 1**: +10
El enemigo le supera en número por al menos **2 a 1**: -5
El enemigo le supera en número por al menos **5 a 1**: -10

La Primera Carga

En la Primera Carga, los caballeros están a merced de las habilidades de Batalla de sus Comandantes de Batallón. Los comandantes lo organizan todo y ordenan una carga en el momento adecuado. Lo único que pueden hacer los caballeros participantes es cumplir la orden y utilizar su habilidad de Lanza de Caballería lo mejor posible.

La tirada del Comandante del Batallón
Aplica a la habilidad de Batalla del Comandante del Batallón el modificador debido al resultado(si lo hay) del Comandante del ejército. Tira 1d20 y comprueba el resultado en la Tabla de Tiradas de Batalla del Comandante. Este modificador afecta a la tirada de Lanza de Caballería de cada uno de los personajes en la Primera Carga. El Comandante de la Unidad no afecta a la Primera Carga. El, como todos los demás, es sólo una persona que cumple las órdenes del Comandante del Batallón.

Tabla de Tiradas de Batalla del Comandante

resultado	*modificador*
Crítico	+5
Exito	0
Fallo	-5
Pifia	-10

Determinar la habilidad del enemigo
Hay dos métodos que puedes utilizar para determinar la habilidad de los caballeros que se enfrentan a los personajes jugadores:

Método argumental: Puede que tu historia ya haya determinado a qué enemigos te enfrentas. Sólo tienes que medirlos de

acuerdo con su valor en equivalentes de caballero que figuran en la tabla que aparece a continuación.

Método aleatorio: Tira 1d20 en la Tabla Aleatoria de Enemigos en Batallas para determinar cómo son de buenos los enemigos para este ataque. Esta tabla se usa en la primera carga y para cada asalto de contienda.

Tabla Aleatoria de enemigos en la Batalla

d20	*Eq. en cab.*	*Habilidad*	*Daño*	*Grupo**
01	Aspirante	05	3d6	1d6-2
02	Pobre	10	3d6	1d6
03	Normal	10	3d6	1d6
04	Rico	10	3d6	2d6
05	Pobre	12	3d6	2d6
06	Rico	12	4d6	2d6
07	Muy Rico	13	4d6	3d6
08	Normal	13	4d6	1d6
09	Pobre	14	4d6	2d6
10	Rico	14	5d6	2d6
11	Normal	15	4d6	1d6
12	Muy Rico	15	4d6	3d6
13	Pobre	16	5d6	1d6
14	Rico	16	5d6	2d6
15	Normal	17	5d6	1d6
16	Muy Rico	17	5d6	3d6
17	Rico	18	6d6	2d6
18	Normal	19	6d6	2d6
19	Muy Rico	19	5d6	3d6
20	Muy Rico	20	6d6	3d6
21	Muy Rico	25	6d6	3d6

** Esta columna indica la cantidad de seguidores posibles. Tira los dados que se indiquen y, luego, el d6 habitual para hallar los posibles modificadores a sus habilidades en la contienda.*

El combate
La Primera Carga se determina usando las reglas normales de *Pendragón* de combate con lanzas de caballería, aunque el director de juego puede usar el Método Sencillo o el Largo para determinar los resultados.

Declaración de Intenciones: Los jugadores declaran si están Solos, Al Mando o Subordinados.

Método Sencillo: El director de juego tira un solo d20 que se usa como respuesta del enemigo contra todos los participantes. Todos los demás tiran con sus habilidades de Lanza de Caballería enfrentadas a ese resultado.

Método Largo: El director de juego hace tiradas independientes contra cada caballero jugador. Los resultados son los mismos que antes.

Resultados de los seguidores
Cada jefe debe tirar de nuevo por su habilidad de Batalla para determinar la suerte corrida por sus seguidores. Comprueba los resultados en la Tabla de Resultados para los Seguidores. En la Primera Carga, no tengas en cuenta los resultados de captura de prisioneros.

Tabla de Resultados para los Seguidores

Exito Crítico= no hay pérdidas y el grupo captura a un prisionero*
Exito= 10% de bajas (2% muertos, 8% heridos)
Fallo= 50% de bajas (10% muertos, 15% capturados, 25% heridos)
** en la Primera Carga no se capturan prisioneros*

La contienda

Preparación
Comienza cada Asalto de combate comprobando tu situación. Necesitarás saber si:
estás solo, al mando o subordinado,
estás a caballo o a pie,
tienes un prisionero o no,

Tira en la Tabla de Sucesos de la Unidad
Tira 3d6 y comprueba esta tabla. El modificador se aplica a las siguientes tiradas de Batalla, de combate personal y de resultados para los Seguidores.

Tabla de Sucesos de la Unidad

3d6	*Modificador*	*Sucesos*
03	-15	Tu batallón se bate en desbandada
04	-10	Tu unidad se retira
05	-10	Oleada de caballeros enemigos
06	-5	Os superan en número
07	-5	Más enemigos que amigos
08	-5	El enemigo se abre paso
09-12	0	Puede pasar cualquier cosa
13	+5	El enemigo está confundido
14	+5	Más amigos que enemigos
15	+5	Ceden terreno
16	+10	Una oleada victoriosa
17	+10	La unidad enemiga se retira
18	+15	El batallón enemigo se bate en desbandada

La tirada de Batalla
Los caballeros que están Solos y los jefes, que están Al Mando, hacen tiradas de Batalla. Los seguidores no hacen esta tirada de Batalla. Los caballeros que están Solos sufren un modificador de -10 (!) a su habilidad de Batalla.

Si vas a caballo:
- Exito crítico= puedes enzarzarte en combate o permanecer fuera del combate. Si tienes una lanza de caballería, puedes obtener una bonificación por ataque a la carga.
- Exito= puedes trabarte en combate o mantenerte fuera del combate.
- Fallo= estás trabado en combate en una situación desventajosa, -5 a la tirada de arma.

Si vas a pie:
- Crítico= puedes empezar el asalto trabado en combate o fuera del combate.
- Exito= estás trabado en combate o puedes destrabarte SI el siguiente resultado de la Tabla de Sucesos de la Unidad es de 09 o más
- Fallo= estás trabado en combate.

• Pifia= te atacan por la espalda, un -5 adicional a tu siguiente tirada de habilidad de arma.

Declaración de intenciones
Los caballeros que estén Al Mando o Solos deben hacer una declaración de intenciones para ese asalto, de acuerdo con lo que saben ahora. Los caballeros trabados en combate pueden elegir entre combatir o huir. Los caballeros que estén fuera del combate tienen muchas opciones que se enumeran a continuación.

Los caballeros fuera del combate pueden mantenerse fuera del combate (con una variedad de acciones posibles a su alcance) o volver a entrar en combate.

Mantenerse fuera del combate: Cuando se está fuera del combate, se pueden intentar muchas acciones posibles. Entre ellas están:

• recibir y/o dar varios tratamientos de Primeros Auxilios

• comprobar si alguien sigue vivo, administrarle Primeros Auxilios, montarle sobre un caballo y llevarle de vuelta a la Segunda Línea de la Batalla

• buscar a tu escudero (intenta una tirada de Escudero: éxito= aparece; fallo= no aparece)

• buscar a tu grupo (intenta una tirada de Percepción: éxito= *los ves y puedes ir allí al siguiente* Asalto de Batalla)

• quitarte la armadura (durante ese Asalto de Batalla, estás sin armadura)

• ponerte una armadura (durante ese Asalto de Batalla, estás sin armadura)

• saquear las pertenencias y armadura de un cadáver o persona con vida

• cabalgar hacia la Segunda Línea de Batalla

• correr hacia la Segunda Línea de Batalla

• buscar, encontrar y tratar de atrapar un caballo sin jinete (tira Equitación menos un modificador de 2d6: éxito= lo consigues, tira 1d6: 1-4= Caballo de Batalla, 5= Palafrén, 6= jaca)

• reunir un grupo (tira tu habilidad de Batalla, con un modificador de más (tu Gloria/1000) menos (2d6); éxito= estás Al Mando y 1d6 caballeros están dispuestos a seguirte durante el siguiente intervalo de tiempo; fallo= sigues estando solo)

Volver a entrar en combate: Un caballero que esté Al Mando o Solo y que esté fuera del combate puede hacer dos cosas: ir adonde están en combate sus amigos, normalmente para rescatar a miembros de la unidad que se hayan quedado sin montura; o bien intentar una tirada de Percepción para buscar un blanco.

Ayudar a los amigos: En un combate, los caballeros quedan desmontados a menudo. Un caballero que esté Al Mando o Solo puede decidir volver a la contienda y ayudar a estas personas. Si decide esto, se le permite regresar al combate.

Tira 1d20 en la Tabla de Blancos en la Contienda:

Tabla de Blancos en la Contienda

d20	*resultado*
01-05	Ataque ventajoso, +3 a la tirada con el arma
06-10	Blancos normales
11-15	Blancos desventajosos, -3 a la tirada con el arma
16-18	Héroe enemigo
19	Estandarte enemigo
20	Comandante de Batallón enemigo

Decidir si atacar o no
Los caballero Al Mando o Solos pueden decidir no hacer caso del blanco y, en lugar de atacarlo, mantenerse fuera del combate a pesar de su Declaración de Intenciones. Sin embargo, si se hace esto, *no se pueden realizar más acciones en ese asalto.*

Caballeros enzarzados en combate
Los caballeros que vayan a caballo y estén en combate tienen dos opciones: combate o huida. Los caballeros que vayan a pie y estén en combate no pueden tratar de escapar.

Combatir
Hallar la habilidad del enemigo: Usa la Tabla Aleatoria de *Enemigos en la Batalla para hallar al enemigo en este asalto.* El enemigo cambiará con cada asalto.

Si estás atacando a un grupo con un Héroe, suma el modificador pertinente a los resultados de la Tabla Aleatoria de Enemigos en la Batalla.

Hallar la bonificación del grupo: Halla la bonificación que recibe tu grupo, si la hay, y aplícala.

Ataque: Combate en la contienda, usando las reglas normales de combate. Como con la Primera Carga, el director de juego puede decidir usar el método Sencillo o el Largo.

Huida del combate
Estando en combate, los caballeros pueden decidir huir antes que combatir en desventaja.

Para huir, los caballeros deben hacer una tirada enfrentada de su habilidad de Equitación contra la habilidad de Arma del enemigo.

Tabla de huida de la batalla

Crítico= escapaste, obteniendo el doble de la protección del escudo si es necesario
Exito= escapaste
Exito Parcial= escapaste, pero te dieron
Fallo= no escapaste y además sufriste daño
Pifia= no escapaste y además sufriste daño y soltaste o rompiste *tu arma*

Rendición
Los caballeros pueden rendirse si están en peligro de muerte. Es la costumbre que los caballeros acepten la rendición de otros caballeros y, luego, cobren su rescate.

Si ibas a pie en este asalto: Si no tenías montura en este asalto de combate, empezarás el siguiente asalto Solo y A Pie.

Efectos sobre los seguidores
Tira en cada asalto sobre la Tabla de Resultados para los Seguidores para ver lo que les ha pasado a tus seguidores. Esto afecta a tu posible modificador si diriges una tropa poco numerosa.

Retiradas, desbandadas y persecuciones

Algunos resultados de la Tabla de Sucesos de la Unidad tienen consecuencias especiales, como se explica aquí. Son la Retirada, la Desbandada y la Persecución.

La retirada
Una retirada es un abandono ordenado del campo de batalla por parte de las fuerzas. Si es necesario, los ejércitos combatirán mientras se retiran, para lo cual se suele designar una unidad de contención en retaguardia que se sacrificará, si es necesario, para facilitar la escapatoria del resto.

Los batallones sólo son obligados a retirarse si se obtiene una tirada de tres cincos o tres doses.

Las retiradas se tratan como parte de la batalla normal. Es probable que las unidades que se estén batiendo en retirada se reagrupen y vuelvan a entrar en la batalla.

Desbandada (de tu batallón)
Una desbandada es un abandono del campo de batalla desordenado y provocado por el pánico. Los soldados, e incluso los caballeros y nobles, abandonan el campo de batalla y el campamento con absoluta precipitación, a menudo arrojando su equipo.

Una desbandada sólo puede producirse con una tirada de 3 o 18. El batallón al completo se bate en desbandada.

Los caballeros cuyos batallones se baten en desbandada pueden elegir acciones dependiendo de si están en combate o fuera del combate.

Los caballeros que estén fuera del combate pueden Escapar, Huir o Quedarse.

Los caballeros que estén en combate pueden Huir o Quedarse.

Escapar: Para Escapar, intenta hacer una Huida del Combate *sin modificador*. Esto indica que tu personaje vio lo que estaba ocurriendo y se marchó antes de que la situación se complicase demasiado.

Huir: Tu caballero forma parte de la mayoría que huye del campo. Intenta una Huida del Combate, aplicando un modificador de -15.

Quedarse: Estás decidido a quedarte y reagrupar a tu unidad o morir en el intento. Libra un asalto de combate, con los métodos habituales de la batalla, con este resultado especial:
Exito Crítico= ¡tu heroica resistencia frena al enemigo! ¡El Batallón se reagrupa! Obtienes 100 puntos de Gloria y la atención de tus jefes.

Persecución
Una declaración de intenciones de Persecución quiere decir que el enemigo se ha batido en desbandada y que tu caballero está entre los que han roto filas para arrollarlo.

Sólo los caballeros que estén a caballo pueden perseguir a un enemigo que vaya a caballo. Los caballeros que persigan a caballo a enemigos que vayan a pie obtienen un +5 sobre su tirada. Los hombres a pie pueden perseguir enemigos que vayan a pie.

Primer asalto de persecución: el primer asalto de persecución es como una batalla. Para perseguir al enemigo, un caballero debe:
- Hacer una Declaración de Intenciones de perseguirlo.
- Hacer una tirada normal de su habilidad de Arma, con el modificador apropiado.

Esto imita el acorralamiento del enemigo en el campo de batalla.

Siguientes asaltos de persecución: Una vez que el enemigo ha huido, la persecución puede continuar. Ahora, sin embargo, en vez de un combate es como una cacería, y se usa una tirada de Cazar en lugar de habilidades de armas de combate personal. No se aplican modificadores de la batalla a la tirada de Cazar.

Los resultados de las siguientes persecuciones son:

Tabla de resultados de la persecución

Exito Crítico= Encontraste su campamento. Suma 2d6+2 £. de botín. Consigues dos asaltos más de Gloria por Persecución.
Exito= Mataste 1d6 enemigos más y capturaste 1 hombre más. Consigues un asalto más de Gloria por Persecución.
Fallo= Mataste 1d6 enemigos más y consigues un asalto de Gloria por Persecución. Pero también sufriste diversas heridas, así que sufres 1d6 de daño sin que la armadura pueda reducirlo.
Pifia= ¡Caíste en una emboscada! Sufres 6d6 de daño por el ataque por sorpresa con una lanza. No consigues ningún asalto de Gloria por Persecución.

Después de la batalla

Determinar el vencedor
Determina si la batalla fue una victoria clara, un empate o una derrota de tu bando.

Si la historia no ha determinado los resultados de antemano, aplica los modificadores pertinentes y tira en esta tabla para ver el resultado.

Modificadores:
- Un batallón de tu bando se batió en desbandada= +10
- Un batallón enemigo se batió en desbandada= -10

Tabla de resultados de la batalla

d20	*resultado*
01-02 o menos	Victoria decisiva
03-18	Empate
19-20 o más	Derrota decisiva

Contar y enterrar a los muertos
El enterramiento de los muertos es una tarea importante después de la batalla. El bando perdedor suele pedir una tregua para enterrar a sus muertos, tregua que se suele conceder.

Atender a los heridos
Los hombres que estén demasiado heridos para viajar deben ser atendidos en las inmediaciones. Los demás se llevan en carros y carretas a ciudades y monasterios para que los curen allí.

Muchos personajes, incluyendo los caballeros de los jugadores, pueden necesitar un largo tiempo para recuperarse. El ejército puede proseguir su marcha, dejándoles atrás.

Determinar el botín
Después de una Victoria Decisiva, los miembros del ejército ganador se hacen con un botín. La cantidad de botín para el bando ganador es:

Tabla de botín de batallas

tamaño	*botín*
pequeño	1 palafrén, 1 jaca, 1-2 £. en objetos
mediano	1 caballo de batalla, 1-2 palafrenes, 2-6 £. en objetos
grande	1-2 caballos de batalla, 2-4 palafrenes, 5-10 £. en objetos

Cobrar o pagar rescates
La negociación de los rescates se lleva a cabo a través de los Heraldos. Estos hacen una lista de los prisioneros y estas listas se llevan a cada uno de los bandos para su confirmación. También es posible que los caballeros sean liberados bajo compromiso, si juran por su honor de caballeros pagar el rescate.

El pago suele llegar varios meses después de la liberación del prisionero. Después de todo, debe volver a su hacienda y conseguir el valor del rescate y convertirlo en dinero y joyas para transferirlo a su captor.

Los prisioneros pueden intercambiarse, como alternativa al pago del rescate. Así, si resultase capturado un miembro de tu grupo pero tú capturases un enemigo, podrías intercambiar un hombre por el otro, sin cobrar ni pagar nada.

Calcular la Gloria
La Gloria por las batallas se determina por su tamaño, por el número de asaltos durante los que combatió el caballero y por lo bien que actuó en el combate.

El procedimiento se basa en hallar la Gloria Básica de la Batalla y multiplicarla por los demás factores para hallar tu Gloria total en la batalla.

Tamaño de la batalla
La Gloria que aparece es la cantidad de Gloria por cada asalto realizado con éxito. La Primera Carga cuenta como un asalto y cada asalto de la contienda subsiguiente también cuenta como uno.
- Pequeña= 15 puntos de Gloria por asalto
- Mediana= 30 puntos de Gloria por asalto
- Grande= 45 puntos de Gloria por asalto

Multiplicadores por resultados
- Exito Crítico= x2
- Exito= x1
- Fallo, Pifia= x0.5
- Fuera del Combate= x0.1

Modificadores por victoria
- Tu bando ganó claramente= x2
- Hubo empate= x1
- Tu bando perdió claramente= x0.5

Otros modificadores
- Os superaban en número por más de 2 a 1= x1.5
- Os superaban en número por 5 a 1 o más= x2

Escenarios

El juego surge de la relación que entablan los personajes con una situación, con su propio entorno y con otros personajes.

Los escenarios proporcionan a tus personajes los elementos de una historia. Un escenario contiene el marco de acción, los personajes del director de juego y una posible trama argumental para desafiar o engañar a los caballeros. Los escenarios sirven de enlace entre tu imaginación, tu personaje, el ambiente y el juego.

La palabra "escenario" es la palabra general utilizada para cualquier clase de actividad en el juego que puedan experimentar los jugadores. Este apartado presenta los conceptos, tipos y términos básicos utilizados en la creación de escenarios de *Pendragón*. Se incluye un escenario de presentación. También se dan ejemplos de varios subtipos de escenarios: Escenarios en Solitario, Aventuras e Historias.

Mientras uses este capítulo, necesitarás consultar el capítulo "Deberes de un caballero". Ese capítulo presenta los componentes constantes de los escenarios de *Pendragón*: acontecimientos cruciales, pero rutinarios, como visitas a la corte o batallas, que los personajes experimentarán muchas veces. Estos acontecimientos deberían ocurrir con frecuencia durante la campaña, pero no como punto álgido de un escenario.

El escenario de presentación es una serie de secuencias de entrenamiento sencillas, diseñadas para ayudar a los directores de juego nuevos a aprender el juego y enseñárselo a los jugadores al mismo tiempo.

Los escenarios en solitario están diseñados para una sola persona, un jugador sin director de juego. Se dan varios ejemplos: Servicio de vasallaje, En el cruce de caminos y Perdido en el bosque.

Las aventuras son historias en las que los caballeros de los jugadores son los protagonistas. Alrededor de la mitad del tiempo que se dedica a una campaña de *Pendragón* se emplea en aventuras, mientras que la otra mitad se emplea en actividades cortesanas, románticas, familiares y otro tipo de actividades interpersonales.

El ejemplo de aventura que ofrece el libro es *La aventura del Caballo Blanco*.

El apartado *Aventuras cortas* proporciona el núcleo de la información para muchas más aventuras. El director de juego debe completar el material que no se dé, puesto que estas aventuras cortas siempre incluyen actividades bastante comunes y, aunque te divierta escenificar las actividades, no hay motivo para imprimir todo ese material aquí.

Las historias son parte de la campaña tomadas directamente de la cronología de la leyenda artúrica. Pueden ser origen de escenarios de *Pendragón*. Las historias son acontecimientos individuales, pero, con el tiempo, las escenas, aventuras, encuentros y cotilleos sobre un solo personaje famoso crean un relato global. El director de juego puede usar los acontecimientos en una historia para crear un escenario. Así, los jugadores presenciarán y puede que participen en algunos de los acontecimientos principales de otros personajes artúricos bien conocidos.

El libro ofrece tres historias, que ocurren en el primer año de juego, 531: "Seguir a Sir Lanzarote", "Conocer a Sir Mordred" y "El torneo irlandés".

Escenario de presentación

Pendragón contiene muchos conceptos innovadores y fuera de lo común. El juego adquiere su mayor interés y profundidad de significado cuando se usan todas las reglas. El juego puede intimidarte e impresionarte; en particular, los directores de juego principiantes se enfrentan a todo un desafío al reunir el valor para dirigir una partida. Incluso los directores de juego con experiencia en otros sistemas de juego pueden sentirse intimidados por ciertos aspectos de *Pendragón*.

Aquí presentamos la forma que recomendamos para empezar tu campaña de *Pendragón*. Contiene sugerencias sobre cómo dirigir tu campaña, información adicional sobre la ambientación y una aventura de presentación para hacer que tu campaña de *Pendragón* comience con el talante adecuado. La aventura pone a los jugadores al corriente del juego y a los personajes al corriente de su tierra natal.

Es importante que calcules la duración de los acontecimientos de tal modo que los personajes sean armados caballeros al final de la partida de ese día. No pierdas de vista el reloj y abrevia los acontecimientos, si es necesario, para realizar este acto.

Objetivos sugeridos en la campaña

En primer lugar, ten en mente las siguientes metas al dirigir este primer escenario.

- enseñar la moral de la Edad Media, ilustrar las pasiones principales.
- presentar a los personajes del director de juego.
- presentar a Logres y el marco de acción.
- presenciar algunas de las maravillas de Britania.
- prepararse para conocer al Rey Arturo.
- establecer la base inicial del poder de los caballeros de los jugadores.
- establecer familias.

Preparación previa

Los componentes materiales que necesitarán los directores de juego: este libro, copias de la hoja de personaje en blanco, copias del capítulo "Creación de personajes", copias del apartado de la Fase de Invierno del capítulo "El sistema de juego", copias de la Lista de Precios (ver el capítulo "Riqueza"), lápices, dados de 20 y de 6 caras.

Los componentes inmateriales que necesitarán los directores de juego: energía y entusiasmo, una naturaleza generosa y servicial, un sentido de la justicia, una disposición amable, un sentido del ego modesto y dispuesto a ayudar y valor para comenzar.

Tus primeros jugadores

A menos que procedas de una colectividad establecida de jugadores, encontrar a jugadores puede ser difícil. Incluso en los lugares muy poblados de entusiastas de los juegos, como las facultades y colegios mayores, un grupo de juego se suele componer de desconocidos que no se reúnen más que para jugar. La dificultad inicial está en reunir a todos por primera vez.

El primer lugar en el que encontrar nuevos jugadores es entre tus amigos. Presumiblemente, tenéis algunos intereses en común y si alguien comparte tu interés por la literatura y el panorama medieval, puede que comparta tu interés por la participación en juegos de rol.

Repasa lo que dirás para explicar cómo es el juego. Te sugiero que expliques el juego más o menos así:

"*Pendragón* es un juego en el que inventáis personajes imaginarios que andan por ahí y hacen cosas medievales en el reino del Rey Arturo. Consiste principalmente en hablar y responder. Vosotros me decís lo que queréis que hagan vuestros caballeros y entonces, una de dos, os digo lo que ocurre a consecuencia de lo que hacéis o bien tiráis dados para ver si eso resulta. Es como jugar a policías y ladrones, pero en lugar de decir "Te he cogido" y "No, no me has cogido", tiráis dados. Es como si yo fuera el director de la película y vosotros los actores, pero tenéis la capacidad de decidir los diálogos del guión".

Si están dispuestos a seguir adelante, tendrás que entrar en algunos de los detalles del sistema de juego y del plan general. Resume los aspectos más generales: el panorama y trasfondo artúricos, la Gloria, las justas, las batallas, el sentido caballeresco, las familias, la heráldica y demás.

No les obligues a leer las reglas antes de la primera partida. Si lo desean, anímalos a ello, pero el libro intimidará demasiado a muchos jugadores como para que siquiera intenten jugar. Muchos de mis mejores jugadores nunca se han leído las reglas de un juego y, por lo tanto, interpretan a sus personajes según los papeles que asumen y confían en que el director de juego y los demás jugadores interpreten las reglas del juego en las situaciones precisas en las que se necesitan medidas. Otros jugadores son los que llamamos "abogados de las reglas" e insisten en examinar la exactitud de cada tirada de dado y, a veces, se deleitan en discutir sobre juicios relativos a las reglas. Tu trabajo como director de juego es mantener un equilibrio entre estos dos tipos de jugadores y con todas las demás personas en el juego.

Prepárate repasando exactamente lo que tendrás que hacer. Esta es una sesión de entrenamiento para ti igual que para los jugadores, pero tú debes estar, por lo menos, una lección por delante de ellos.

Las aventuras que se sugieren a continuación pueden acortarse o alargarse, de acuerdo con tus necesidades y las de tus jugadores. Puedes pasar a toda prisa por varias aventuras en una tarde y luego emplear varias sesiones más para desarrollar una sola aventura. Actúa por instinto y con sentido del tiempo, para que el juego pase de la acción a la contemplación y de vuelta a la acción.

Tu primera charla

Explica que eres nuevo en esto, que conoces bastante bien lo que hacer y que esperas que todos puedan trabajar juntos.

Lee el capítulo titulado "Lo que sabe tu personaje" y explica las ideas básicas de la ambientación del juego, en particular estos conceptos importantes:

- La caballería y los caballeros
- El mundo feudal
- Las leyes universales de la sociedad
- La Iglesia cristiana
- La magia

Tendrás que seguir hablando para explicar varias cosas. Los jugadores no esperarán a tus instrucciones y te inundarán de preguntas. No te preocupes por eso; ¡diviértete!

Los primeros personajes

Todo este libro está pensado para jugadores novatos. Asegúrate de haber leído el sistema de Creación de Personajes y de haberte familiarizado con él. Deberás responder preguntas que aparecerán durante el proceso de creación de personajes, aunque te recomendamos que tu primer intento de crear personajes sea sencillamente usar los personajes ya diseñados que aparecen en ese capítulo, en vez de diseñar tus propios personajes.

Dale a cada uno una copia de la hoja de personaje (para ver hojas de personaje en blanco, pasa al final del libro). Pasa copias de los personajes diseñados de antemano y di a los jugadores que copien en las hojas de personaje en blanco los valores de los personajes que prefieran, sin tratar de crear completamente los personajes.

Mientras los jugadores crean sus personajes, el director de juego debería estar dispuesto a guiarles a través de la confusión y a hablar, aportando los detalles necesarios y comenzando a proporcionar un trasfondo descriptivo de las personas, lugares y cosas utilizadas por los personajes. Comienza hablando de los nombres: lee varias veces en voz alta la lista de nombres y explica por qué los nombres frívolos estropearán la experiencia del juego.

Pide a todos que piensen qué aspecto tiene su personaje y cuáles son sus motivaciones. Es probable que alguien escoja a un caballero malo. Déjale, pero avísale de lo que opinan sus contemporáneos de esto y que pueden matarle por comportamiento antisocial.

Habla del Condado de Salisbury (ver el capítulo titulado "Tu tierra natal"). Recuerda a todos que los personajes se han conocido, más o menos, durante la mayor parte de sus vidas. Ayuda a todos a idear algo que sea interesante acerca de su personaje. Averiguar más sobre los personajes es un proceso gradual, sobre todo durante las primeras partidas.

Anima a los jugadores a discutir la historia anterior de sus personajes.

Al final de la creación del personaje, todos tendrán un personaje que ha completado su entrenamiento con resultados excelentes y que, con 21 años de edad, es un escudero respetado y experimentado, que espera ser armado caballero pronto.

Haz que todos presenten a sus personajes. Para indicarles cómo hacerlo, presenta primero a Sir Jaradan, tal como se hace a continuación.

Un día de entrenamiento

Di a los jugadores que los escuderos están en el Castillo de Salisbury. Indica dónde está en el mapa. Muéstrales el dibujo del castillo y el del Gran Salón. Presenta ahora al primer personaje del director de juego. Es Sir Jaradan, el castellano del Castillo de Vagon y alguacil del Conde de Salisbury. Es el responsable

de entrenar a los mejores escuderos para ser caballeros y de dirigir sus actividades.

Sir Jaradan y los personajes jugadores salen al campo de entrenamiento del castillo. Es primavera y el sol ya está brillando, aunque aún es muy temprano. La actividad normal del día consiste en práctica y entrenamiento militar; hoy no es una excepción.

En esta breve secuencia, enseñarás el sistema de resolución y harás que los jugadores comiencen a adquirir la idea del juego de rol y la representación de papeles.

La primera explicación del sistema de juego

Diles que van a practicar la habilidad de Lanza de Caballería, en primer lugar usando un simple blanco de madera y luego contra un estafermo.

El blanco es una pequeña plancha de madera sujeta a un poste. El éxito en este ataque se determina con una tirada, no enfrentada, con un d20, comparada con la habilidad de Lanza de Caballería del personaje. Asegúrate de que todos saben cómo leer el d20: igual o menor= éxito.

A continuación usan el estafermo. Este artilugio es un poste vertical con un brazo giratorio horizontal, uno de cuyos extremos tiene un escudo y el otro una cuerda y una piedra. La práctica con la lanza de caballería consiste en cargar contra el estafermo, golpear el escudo y agacharse para esquivar la piedra cuando ésta gira hacia el jinete a causa de la fuerza del golpe.

El éxito en esto se determina usando la habilidad de Lanza de Caballería, de nuevo no enfrentada y sin modificadores. Un fallo quiere decir que la piedra golpea ruidosamente al jinete, que no sufre daño.

La primera representación

Asegúrate de preguntar a todos dos cosas a lo largo del juego. En primer lugar, qué *tienen intención de hacer* cuando ocurra algo. En segundo lugar, qué *opinan* sus personajes sobre el éxito o fracaso propio y de los demás. Por ejemplo, ¿se sienten avergonzados si la piedra les golpea? Asegúrate de que consulten sus rasgos antes de decidir. Los personajes crueles podrían burlarse de los demás, mientras que puede que a los personajes modestos no les importe. Si alguien quiere hacer una tirada de rasgo para ver lo que hace, estupendo. Pero en este momento no hay tiradas obligatorias.

Una carrera de caballos

A continuación se realiza una carrera de caballos. En el futuro, los personajes tendrán muchas ocasiones de tratar de aventajar los unos a los otros, y este será el procedimiento usado.

Explica que usarán tiradas enfrentadas de Equitación. Diles a todos que cojan su mejor caballo (el más veloz); probablemente sea su caballo de batalla. Es posible que alguien escoja un caballo de silla por razones personales. Haz notar las velocidades relativas de cada caballo.

Traza diez líneas en una hoja de papel. Estas líneas serán los pasos que medirán la distancia relativa recorrida en la carrera. Básicamente, cada tirada exitosa de Equitación permitirá al jinete avanzar un espacio. Un éxito crítico permitirá un movimiento de dos espacios. Un fallo quiere decir que el jinete retrocede un espacio (recuerda, las diez líneas indican distancia relativa, no absoluta). Una pifia indica que el jinete cae de su montura, sufre 1d6 de daño (sin que le pueda proteger la armadura) y retrocede dos espacios.

Si un caballo es más rápido que los demás, alcanzará además un espacio adicional, independientemente del resultado de la tirada de Equitación. Si hay caballos con tres velocidades diferentes, el más rápido obtendrá la bonificación de avance adicional y el más lento sufrirá una penalización y retrocederá.

El ganador es el que cruza la meta en primer lugar. Es posible un empate.

Una vez que la carrera ha concluido, todos pueden descansar. Ahora es mediodía. Alienta a los jugadores a expresar cómo se sienten sus personajes. Habla encarnando a Sir Jaradan y felicita a aquéllos que lo hicieran bien y reprende o búrlate amablemente de aquéllos que lo hicieran mal.

Tu primera aventura: una cacería

Como Sir Jaradan empieza a estar achacoso, ya no suele salir a cumplir misiones corrientes: por ello, elegirá a un jefe de entre los personajes jugadores después de discutir la misión que se debe realizar. Habla como lo haría el personaje: comienza tus comentarios con "Sir Jaradan dice..."

Sir Jaradan dice: "Hombres, tenemos necesidad de vuestros talentos. ¿Aceptaréis una pequeña misión para el bien del condado?" Anima a los jugadores a decir en voz alta su respuesta. Si están cohibidos, diles que Sir Jaradan sonríe y dice: "Habla, muchacho; ¡no tengas miedo a decir lo que piensas!"

Deja también que los jugadores hagan preguntas. Pueden ser preguntas de los jugadores, dirigidas al director de juego o pueden ser de los personajes, pero éstas también suelen ir dirigidas al director de juego. Si es algo que es probable que los personajes sepan, puedes contestar a la pregunta. Si no es así, haz hincapié en el hecho y pregunta al jugador que a quién está haciendo esa pregunta el personaje. Si el personaje pregunta algo que no sabe nadie, no necesitas contestar.

Del mismo modo, si los jugadores no saben algo que sus personajes sí saben, es obligación del director de juego informarles de ello.

Sir Jaradan habla: "Los campesinos han informado de la existencia de un oso devorador de hombres. Nunca he oído hablar de tal cosa. Probablemente sea un perro rabioso. Aunque fuera una ardilla, debéis ir y ocuparos de ello porque dicen que para ellos es demasiado peligroso ir a trabajar los campos del señor" (sacude tristemente la cabeza).

Una justa

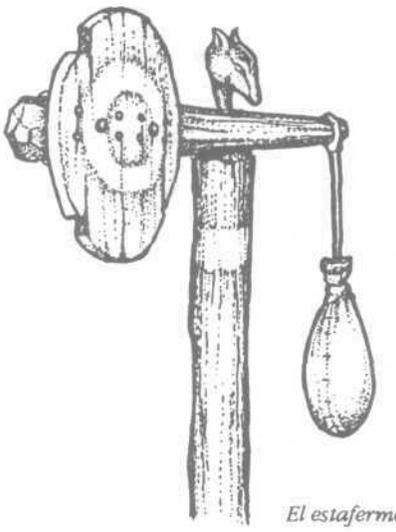
"Antes de que partáis, quiero que todos justéis hasta que sólo quede una persona. Esa persona actuará como jefe para esta cacería".

Explica que una justa es un deporte no letal, que usa lanzas de caballería romas y frágiles. Los oponentes usan sus habilidades de Lanza de Caballería en una resolución enfrentada: el éxito más alto gana. Los dos primeros jugadores, designados al azar, justan. Hazlo despacio, deja los dados sobre la mesa después de que los hayan tirado y asegúrate de que todos comprenden quién ganó y por qué. Para cuando se haya determinado un jefe, todos deberían haber comprendido el sistema.

El alguacil felicita al jefe. "Id a Imber y preguntad por el Viejo Garr, el sacerdote. ¿Alguna pregunta? ¿Cualquiera de vosotros?" Recuerda a los jugadores no tendrán tiempo de preguntar nada más tarde, salvo a las personas de la localidad.

El alguacil dice: "¿Queréis partir esta tarde o mañana por la mañana? Hay medio día de viaje a caballo hasta Imber". Haz que comiencen a pensar como lo haría su personaje.

La mitad del trabajo consiste en que el director de juego formule a los jugadores preguntas a las que responderán en nombre de sus personajes. La otra mitad consiste en charlas y discusiones, muchas de las cuales pueden no estar relacionadas con el juego. Simplemente déjalos hacer lo que quieran, describe los acontecimientos pasivos lo mejor que puedas y sigue haciendo preguntas cuando esté pasando algo emocionante.



El estafermo

Un viaje corto

El director debe abrir el libro en el mapa de Salisbury y trazar la ruta de viaje de Sarum a Imber. Indica los puntos de interés según pasan por ellos. Asegúrate de mencionar Amesbury, Stonehenge y cualquier señorío por el que pasen en su camino.

La aldea de Imber

Imber es una aldea en el fondo de un valle entre las colinas. Pide a los jugadores tiradas de Administración. Un éxito les permite juzgar la calidad de la aldea: grande pero pobre. Los campos que hay a su alrededor son pequeños y, a juzgar por las pieles extendidas a secar, gran parte de los ingresos de la aldea provienen de la caza. En vez de arroyo, tiene una charca. El molino está movido por bueyes.

Una vez que lleguen a la aldea, usa al Viejo Garr como tu portavoz. Es el único sacerdote de los alrededor de doscientos residentes de Imber. Como muchos como él, es casi analfabeto y ha memorizado varios versos en latín que necesita saber. Es el hijo menor de un caballero poco conocido y vive pecaminosamente del dinero que obtiene de su trabajo de sacerdote. Le encanta cazar y acompañará a los personajes como guía, si éstos le proporcionan un caballo. Lástima, no tienen ninguno de sobra aquí en la aldea. El Viejo Garr tiene una habilidad de Cazar de 7, pero es demasiado viejo para combatir.

Antes de que comience la caza, recuerda a los jugadores que sus personajes deben quitarse su armadura y ponerse ropa de caza adecuada (1 punto de armadura).

La cacería

Esta cacería es una forma modificada de un formato más extenso que se dará en el siguiente libro de *Pendragón, Caballeros aventureros*. Está resumido para incluir sólo el material aplicable en este escenario y enseña las reglas de juego principales para la caza. Usa estas reglas para el Escenario de Caza en Solitario, como se indica más adelante, y para cualquier caza representada sin el uso de *Caballeros aventureros*.

Paso 1. Preparación

Una caza suele dividirse en intervalos de alrededor de una hora de duración. Un solo día permite hasta 6 intervalos en invierno, 8 en primavera y otoño y 10 en verano. El director de juego debe decidir cuánto tiempo tendrán los escuderos de los jugadores para esta cacería (se sugieren 8, porque estamos en primavera). Una vez que han transcurrido los intervalos, la caza ha terminado por ese día.

Durante cada intervalo de caza, los cazadores realizan muchas actividades: sobre todo, buscan rastros, encuentran la mejor manera de atravesar la maleza a caballo, escuchan los sonidos de la persecución, etc. Las huellas y rastros se encuentran con bastante facilidad y se persiguen con la ayuda de perros y campesinos.

Jefes y seguidores: Puede que algunos personajes no tengan mucha fe en su habilidad de Cazar. Pueden decidir simplemente seguir a otra persona que tenga un valor de Cazar más elevado. Los seguidores no podrán hacer una tirada de Cazar, pero tampoco confundirán a los demás y podrán llegar a tiempo al lugar de la matanza.

Preparación por parte del director de juego: Dibuja alrededor de seis líneas paralelas sobre una hoja de papel. Pon en la línea central una ficha por cada personaje participante. Esta ficha señala el punto en el que comienzan. Cada vez que alguien falle una tirada de Cazar u otra tirada para superar un obstáculo, retroceden una línea. De esta manera, puedes saber cuándo alcanzarán los rezagados a la presa. Observa que esto es muy parecido al método usado anteriormente en la carrera.

Paso 2. Búsqueda

Encontrar caza no es difícil en estos bosques salvajes; se reduce a encontrar la presa adecuada. Cada personaje debería hacer una tirada de Cazar para ver si los perros pueden encontrar un rastro. El Viejo Garr, que conoce bien las huellas del oso, puede señalar una buena pista para empezar a rastrear, así que para esta tirada inicial hay un modificador de +5 a las habilidades de Cazar de los escuderos. Un éxito o un éxito crítico indica que el personaje y todos sus seguidores encontraron un rastro. Un fallo o una pifia indican que la ficha del personaje retrocede una línea. Prueba de nuevo en el siguiente intervalo.

El Viejo Garr sigue al personaje elegido como jefe durante la justa. Es cauto y no hace tiradas.

Paso 3. ¡La persecución!

Para los personajes que hayan tenido éxito con sus tiradas de Cazar y sus seguidores, aparece el rastro del oso y los personajes espolean a sus caballos para lanzarse con un estruendo en una persecución a través de la espesura. Cada cazador debe confiar en su propia habilidad de Cazar para mantenerse sobre el rastro hasta el final, a menos que sea un seguidor. El oso intentará escapar de los cazadores.

3A. Halla los modificadores: Esta tabla da un modificador debido al terreno y que se aplica al valor de la habilidad de Cazar de cada personaje durante la persecución.

Modificadores a la caza por el terreno

modificador	*terreno*
+5	Tu condado natal
+4	Terreno despejado, yermos
0	Bosques
-3	Colinas

3B. Rastrear: El oso oye a los perros y trata de escapar. Es una bestia astuta y más cautelosa de lo normal.

Cada jugador hace una tirada enfrentada de Cazar, con los modificadores pertinentes que aparecen más arriba (+5 por ser tu condado natal, 0 por ser un bosque), contra el valor de 10 que tiene la habilidad de Evasión del oso (tirada que hace el director de juego).

Tabla de resultados de la Caza contra la Evasión

Ganador, éxito o crítico= Encontraste la presa al final de este intervalo. Mueve la ficha hasta la última línea y pasa al Paso 5.

Perdedor, éxito parcial= Estás aún sobre la pista. Avanza una línea al personaje, tacha un intervalo. Intenta este paso de nuevo en el siguiente intervalo si no se cruzó la última línea. Si sí se cruzó, pasa al Paso 5.

Perdedor, fallo= Coloca la ficha del personaje una línea más atrás, tacha un intervalo. Los obstáculos bloquean tu camino, pasa al Paso 4.

Perdedor, pifia= Perdiste el rastro. Coloca la ficha del personaje dos líneas más atrás. Pasa al Paso 2.

Paso 4. Superar los obstáculos

Los cazadores que fallaron su tirada de Cazar se vieron retrasados por un obstáculo. Tira en la siguiente tabla:

Tabla de obstáculos

d20	*obstáculo*
01-02	¡Vaya! ¡Perseguiste al animal que no era! Tira en la Tabla de Presas Normales (más adelante), desechando las tiradas de 1, y ocúpate de la criatura que os habéis encontrado tú y tus seguidores.
03-04	Saltar por encima de un árbol caído: tirada de Equitación.
05-06	Saltar por encima de un riachuelo: tirada de Equitación.
07-10	Pájaros debajo de las patas del caballo: tirada de Equitación.
11-12	Maleza muy espesa: tirada de DES del caballo.
13-14	Hombres gritando en alguna parte: tirada de Percepción.
15-16	Zanja oculta: tirada de Percepción.
17-18	Un animal gruñe: tirada de Percepción.
19-20	Una trompa suena en alguna parte: tirada de Percepción.

Si el cazador consigue tener éxito con la tirada exigida, supera este obstáculo. Vuelve al Paso 3. Si no, queda fuera de la cacería.

Tabla de presas normales

d20	*criatura (tirada de Evasión)*
01	Oso (7)
02-04	Jabalí (10)
05	Toro (5)
06-10	Ciervo (15)
11-17	Gamo (18)
18-19	Lobo (10)
20	Especial. Tira de nuevo en la Tabla de Criaturas Especiales a continuación.

Tabla de Criaturas Especiales

d20	*criatura (tirada de Evasión)*
01-02	Gigante (5)
03	Grifo (30*)
04	Hipogrifo (30*)
05-07	León (10)
08	Mantícora (10)
09-11	Pantera (15)
12	Unicornio pequeño (25)
13-14	Unicornio grande (15)
15	Wyrm (7)
16	Wyverna (30*)
17-20	Yale (10)

**Las criaturas voladoras son extremadamente difíciles de rastrear.*

5. La matanza

Una vez se halla el oso, usa las características que aparecen para el oso en el capítulo "Personajes y criaturas". Como ya se indicó, este oso es más astuto de lo normal y tiene un valor de Evasión de 10, no de 7.

5A. El primer ataque: El primer personaje en llegar puede realizar un ataque libre. Te has acercado lo suficiente para usar el arma que prefieras contra una bestia que no está preparada para tu ataque y no se puede resistir al mismo, por lo que la tirada de ataque es no enfrentada. Determina el daño de la forma normal, recordando que el oso tiene una capa de piel y grasa que protege como 6 puntos de armadura.

Si llega más de un escudero en el mismo intervalo, el personaje con mayor Velocidad (o DES) puede atacar en primer lugar.

5B. El segundo ataque: Si el oso sigue con vida, hasta tres cazadores pueden intentar un segundo ataque mientras el oso trata de escapar. Esta es una tirada enfrentada, en la que enfrentas tu habilidad de manejo de arma contra su tirada de Evasión. Si atacan varios escuderos, el oso debe dividir 10 entre los tres escuderos, o no hacer caso de uno o más de ellos.

Tabla de resultados de Arma contra Evasión

Ganador, éxito crítico= daño doble; el animal se volverá enfadado y comenzará a combatir en el siguiente asalto si sigue consciente.

Ganador, éxito= daño normal; el animal comienza a combatir en el siguiente asalto a menos que esté malherido, en cuyo caso intentará de nuevo una Evasión.

Perdedor, éxito parcial= el animal escapa. Vuelve al paso 3, con un modificador de +5.

Perdedor, fallo= escapa. Vuelve al Paso 3.

Perdedor, pifia= escapa. Vuelve al Paso 3.

5C. Continuar con el combate: Si la bestia no escapa, seguirá combatiendo o intentando realizar la Evasión. Los siguientes ataques sucesivos se resuelven como en un combate personal normal. Un oso tiene pocas posibilidades reales contra varios hombres armados y a caballo, pero siempre puede causar estragos entre jugadores principiantes y temerarios. Recuerda

que los personajes sólo tienen 1 punto de armadura, no los 12 habituales.

Si el oso escapa, pasa un intervalo y los personajes deben volver al Paso 3.

A menos que el oso escape, los demás escuderos no llegarán a tiempo para ver su muerte. La Gloria que se gana por matar el oso es de 10 puntos por la criatura, más otros 10 puntos de Gloria por completar una misión normal pero significativa. Reparte 20 puntos entre los personajes que mataron al oso.

El regreso a Imber

Se organiza una breve celebración en la aldea cuando los personajes regresan con sus trofeos. ¡El oso está muerto! Una vez concluye la fiesta, los personajes se vuelven a armar para el viaje a casa.

Como siempre, vuelve a preguntar a los jugadores qué les parecen los acontecimientos.

Otro encuentro

Mientras regresan a casa, los jóvenes escuderos se encuentran con una partida de bandidos, a los que pillan con las manos en la masa golpeando a un agricultor y robando sus vacas. Los escuderos de los jugadores conocen a este agricultor y éste se lo recuerda ("¡Me habéis visto muchas veces en la corte de nuestro señor! ¡Ayudadme!"). Pregunta a los jugadores si saben cuál es el deber de sus personajes; si no lo saben, cuéntaselo. Su deber es ayudar al campesino de su señor.

Esta es su primera prueba de combate personal y una victoria casi segura, ya que los personajes van a caballo y con armaduras, mientras que los bandidos van a pie.

Usa un bandido por cada escudero. Ver las características del Bandido en el capítulo "Personajes y criaturas". Los bandidos se quedarán a combatir mientras aún queden combatiendo la mitad de ellos. Después, darán la vuelta y huirán.

Sé lento y paciente con todos para asegurarte de que entienden cómo funciona el combate. Ahora tú, el director de juego, debes entrenar a los personajes de la misma manera que el alguacil trataba de entrenar a los personajes. Cuando uno de ellos tenga una oportunidad de matar a un enemigo indefenso, pídele que determine sus rasgos de Clemente y Cruel y aplica el procedimiento de los rasgos. Los personajes que maten a bandidos indefensos o que se rindan reciben marcas en su rasgo de Cruel. Diles que sus personajes saben que lo habitual es tomar como prisioneros a esta clase de forajidos. Pero no están obligados a perdonarles la vida.

Después del combate, los escuderos deberían regresar a la corte. Deja que todos le cuenten su propia historia a Sir Jaradan, que estará contento. Asigna la Gloria oportuna. Cada bandido muerto o capturado vale 10 puntos y cada uno recibe otros 10 puntos sólo por haber participado en este combate.

Una visita a la corte

Los escuderos, con una piel de oso y posiblemente varios bandidos como prisioneros, han vuelto a Sarum. Si escapó algún bandido, Sir Jaradan anuncia que los escuderos deberían informar al conde sobre estos bandidos. Si está presente algún bandido apresado, también los deberán traer consigo. Esta es una parte del escenario elegante y carente de combates y los escuderos tienen la ocasión de relacionarse durante un rato con la Alta Sociedad. Utiliza esta ocasión para mostrar cómo es un nivel de vida más alto.

Al entrar al patio del castillo, un escudero y mozos de cuadra se apresuran por hacerse cargo de los caballos. Los escuderos saben llevar sus pertenencias personales con ellos al Gran Salón, adonde les lleva inmediatamente el Alguacil Jaradan.

Tu primera escena en la corte

Los directores de juego deberían conocer los rituales de las actividades cortesanas. En el capítulo "Deberes de un caballero" se describe el proceso. En primer lugar, el director de juego debe describir el ambiente general, enseñar el dibujo del Gran Salón del capítulo titulado "Tu tierra natal" y describir lo que es diferente ahora: la corte está ahora en una sesión y en la ilustración, no. Durante este periodo, el director de juego debería destacar la etiqueta y la moda de la corte. Puede ser necesario hacer tiradas de Cortesía.

Haz notar que el portero, el hombre responsable de dejar pasar a la gente por la puerta, reconoce inmediatamente a Jaradan y le trata con gran deferencia. Después de todo, el Alguacil es un hombre muy importante en este castillo. De todos modos, el Alguacil y los escuderos aguardan en silencio en la parte trasera del salón.

Después de una corta espera, el heraldo reclama la presencia de Sir Jaradan. El alguacil indica a los escuderos que le sigan y explica los acontecimientos recientes. Si hay bandidos con vida y presos, se les arrastra a presencia del conde. Este está contento y da las gracias a los personajes jugadores por sus servicios. El conde se dirige directamente a los escuderos, preguntando cuántos bandidos murieron y alegrándose también de ese resultado. El conde da entonces permiso a los escuderos para marcharse, pide a Sir Jaradan que se quede con él y pasa al siguiente asunto que tratar. Los escuderos pueden ahora hacer lo que quieran en la corte.

Los escuderos pueden ir de aquí para allá y relacionarse con la gente. El director de juego debería sacar a escena a las personas importantes del condado que actuarán en el futuro (ver "Tu tierra natal").

Deja que los personajes conozcan a personas que estén cargadas de noticias, cotilleos, rumores, escándalos y pequeños fragmentos de información del trasfondo, para las aventuras que se producirán en un futuro.

Los escuderos se pasarán mucho tiempo en este castillo y esta ciudad. Recomiéndales que deambulen un poco. Algunas de las actividades que pueden emprender son:

- Visitar la ciudad. Conocer los zalameros modales urbanos de los comerciantes. Ver grandes edificios, el mayor de los cuales es la catedral. Visitar el mercado; el director de juego debería repartir fotocopias de las listas de precios del capítulo "Riqueza".

- Visitar el castillo. Este es un ejemplo sobresaliente y muy moderno del arte de los constructores de castillos. Tómate un tiempo para instruir a los jugadores y a los personajes sobre los detalles que causan que los castillos sean tan invencibles.

- Herederas. Una importante función secundaria del castillo es dar la ocasión de contemplar, desde una distancia adecuada, a las herederas cuyos maridos está a punto de escoger el conde. Para decirlo crudamente, son los premios para el que agrade más al conde. Hasta entonces, el conde recauda los beneficios de sus tierras. Otras mujeres disponibles, las hijas menores de los caballeros, sirven de damas de compañía de la Condesa y de otras damas nobles. Son el equivalente social de los personajes jugadores en este momento. Las cinco herederas que son los mejores partidos del condado aparecen en el capítulo relativo a tu tierra natal.

Por la noche, los escuderos participan en la comida en el salón. Por supuesto, se sientan al extremo más alejado, lejos de la mesa del conde. Reciben buena comida, pero no tan buena como los caballeros que se sientan más cerca del conde.

Nuevos caballeros

Esa noche, después de la cena, el Conde Robert anuncia que ha decidido conceder el título de caballero a aquéllos que lo merezcan, para que puedan servirle. Pregunta a los hombres de su corte quiénes son los candidatos disponibles y uno de los hombres a los que pregunta es el alguacil, que se sienta en la mesa principal cerca del conde. Por supuesto, propone a los personajes jugadores.

El conde se muestra de acuerdo y reclama la presencia de los personajes para preguntarles si creen estar preparados para convertirse en caballeros. Deberían asentir. Si no, pueden seguir jugando más tarde como escuderos. El conde anuncia que al día siguiente darán comienzo las ceremonias.

La ceremonia de investidura de un caballero

Para la mayoría de los caballeros, la ceremonia en la que son armados caballeros es el acontecimiento más importante de su carrera. Se obtendrá una Gloria extraordinaria y se pronunciará un solemne juramento.

LA CEREMONIA DE INVESTIDURA DE UN CABALLERO

La iniciación al rango de caballero es una ocasión solemne que ocurrirá sólo una vez para cada candidato. Probablemente, tu director de juego realizará una partida en la que se armen nuevos caballeros para que puedan pronunciar su juramento en voz alta durante el juego.

A menudo se arman caballeros a varios hombres. En ese caso, el orden en que son convocados depende de la importancia de sus padres. El director de juego determina la primacía.

La ceremonia siempre se celebra con toda su pompa. Por tanto, el señor se sienta sobre su asiento o trono elevado, se izan las banderas, los cortesanos están presentes con sus ropas de gala y los heraldos hacen los anuncios.

Heraldo: "[Nombre del candidato], avanzad y arrodillaos ante el trono". La espada, la armadura, el escudo y las espuelas están colocadas cerca de allí.

Heraldo [lee]: "Que todos los hombres sepan que yo, [nombre del noble] estoy dispuesto a elevar a [nombre del candidato], en virtud de su honor, lealtad, valor y destreza con armas, al alto rango de caballero".

Heraldo [al candidato]: "[Nombre], ¿juráis y reconocéis a [noble] como vuestro verdadero y legítimo señor feudal?"

Candidato: contesta afirmativamente.

Heraldo: "¿Juráis fidelidad a [rey de la región] y defenderle y obedecerle hasta que abandone el trono o hasta que la muerte os lleve?"

Candidato: contesta afirmativamente.
[El noble se levanta de su asiento y se dirige hacia el candidato]

Noble: "Que éste sea el último golpe que recibís sin justa respuesta" [El noble administra la *coulée* o pescozada y golpea al caballero en la cara o el hombro, a veces lo bastante fuerte como para derribar al hombre. A continuación, el candidato se arrodilla ante su señor feudal con las palmas de las manos juntas y elevadas. El noble toma las manos del caballero entre las suyas]

Heraldo [al candidato]: "Repetid conmigo, 'Yo, [nombre], juro y comprometo solemnemente mi espada con [noble], mi señor feudal, para defenderle y obedecerle hasta que abandone el trono o hasta que la muerte me lleve y mantener el honor de la caballería".

Candidato: repite, usando su propio nombre.

Noble: "Y yo, por mi parte, juro defender y honrar a [candidato] como merece un caballero verdadero". [El noble recibe entonces la espada y golpea suavemente con ella al candidato en los dos hombros]. "Te nombro Sir [nombre]. Recibid ahora vuestras espuelas [recibe las espuelas], tu derecho a unas armas adecuadas [recibe el escudo] y tomad esta mi espada [le ciñe la espada] a vuestro costado para servirme y defenderme bien".
"Levantaos, Sir Caballero".

Complementos ceremoniales

Además de la ceremonia normal de investidura de un caballero, a veces, hay ceremonias adicionales que pueden añadirse por la costumbre de la región o por los deseos del señor.

Ritual cristiano adicional

Los señores religiosos pueden celebrar una ceremonia más elaborada. Normalmente, el caballero pasa la noche anterior a ser armado caballero en una vigilia de oración y contemplación. La espada, escudo, escudo de armas y espuelas que usará como caballero se colocan sobre el altar para recibir la bendición de Dios o del santo favorito del caballero. Un sacerdote u obispo imparte las bendiciones y el caballero hace juramento de apoyar a la Iglesia.

En este ritual, el candidato puede estar vestido con ropas especiales que simbolicen su futuro como caballero. En tales casos, su sobretúnica blanca simboliza la pureza; su túnica, calzas y zapatos negros denotan la muerte; una capa roja representa la sangre (tanto la que puede derramarse como la que corre por las venas de un noble); y el cinturón blanco denota la castidad de un buen cristiano.

El Brinco

Muchas regiones realizan un ritual informal que se celebra inmediatamente después de que haya concluido la ceremonia de investidura. El nuevo caballero, con sus armas y armadura, sale corriendo y salta sobre la silla de su caballo. Si consigue saltar sobre la silla, se alaba y honra al caballero pero si falla, entonces todos ríen. El rito no tiene ningún otro significado.

En *Pendragón* algunos señores siguen esta costumbre. Para ver si tu personaje tiene éxito, tira d20. Si la tirada obtenida es igual o menor que la DES de tu personaje, tiene éxito y gana 10 puntos de Gloria adicionales.

Ceremonia corta

También puede armarse a un caballero sin toda la pompa y ceremonia. Esta ceremonia podría usarse, por ejemplo, en un campo de batalla para ascender instantáneamente a alguien.

Señor: "Arrodillaos ante mí, [nombre del candidato]". [El candidato se arrodilla]. "¿Me reconocéis como vuestro verdadero y legítimo señor feudal?"

Candidato: contesta afirmativamente.

Señor: "¿Prometéis lealtad hacia mí y juráis que vuestra espada estará siempre a mi servicio?"

Candidato: contesta afirmativamente.

Señor: [Toma la espada del candidato] "Entonces os nombro Sir [nombre] y os devuelvo esta mi espada para que la blandáis en mi nombre. Levantaos, Sir Caballero".

Consulta el artículo recuadrado titulado "La ceremonia de investidura de un caballero", que figura cerca de estas páginas. Explica la forma básica de la ceremonia. Explica que los personajes, como caballeros vasallos, serán investidos simultáneamente del derecho a su herencia.

La corte de Salisbury es cristiana, así que comienza con la vigilia (ver en el recuadro cercano el apartado "Ritual cristiano adicional"). Pregunta a los jugadores si sus personajes van realmente a rezar o si sólo van a cumplir con las normas sin mucha fe. Pide tiradas de Religión (cristiana) y del rasgo de Devoto. Las tiradas de Enérgico pueden ser útiles según va pasando la noche para ver si los candidatos se mantienen despiertos.

Durante la ceremonia, insiste en que los jugadores pronuncien el voto de caballero en nombre de sus personajes y describe con cierto detalle lo que les ocurre. Se armarán muchos más caballeros posteriormente, pero la primera vez siempre es importante. Trata de hacerlo lo mejor posible leyendo el guión, que pronuncia aquí un heraldo anónimo y el Conde Robert, el señor.

Asegúrate de usar la opción del Brinco. Es bueno para conseguir un poco de Gloria y unas cuantas risas.

Por el momento, los personajes son el centro de atención, radiantes en el esplendor de su rango de caballeros. Los hombres les ofrecerán respeto, las mujeres puede que aún más. Deja que todos se aprovechen lo mejor posible de ello y que tengan ocasiones de marcas por experiencia por su comportamiento en casi cualquier rasgo que deseen.

Un nuevo año

Si hay tiempo, continúa la partida comenzando un año nuevo. Si no es así, comienza la siguiente partida con la Fase de Invierno. Reparte copias del apartado del libro relativo a la Fase de Invierno y léelo palabra por palabra, si es necesario, para ayudar a todos a conocer las reglas.

Los personajes han ganado al menos 1000 puntos de Gloria durante el año anterior y ahora reciben un punto de bonificación. Explica que ganar un punto de bonificación es un suceso muy importante y poco frecuente que se repite en raras ocasiones: los caballeros corrientes que simplemente realizan labores de rutina pueden no ganar nunca otro punto de bonificación durante toda su carrera. Sugiere que usen el punto de bonificación en algo que no se pueda aumentar fácilmente (como el TAM, o una habilidad por encima de 15, o un rasgo o pasión).

Explica que el proceso que acabáis de completar refleja el paso de un año de juego y el comienzo de uno nuevo. Recuérdales que pasarán muchos años de juego durante las carreras de sus personajes.

Aventuras posteriores

Continúa con el nuevo año con los personajes viajando por su condado y explorando también las tierras vecinas. La exploración de Logres es un tema frecuente en esta fase de la campaña. Deja que los personajes conozcan a los nobles importantes y a otros personajes del director de juego que sean de interés.

Intercala las diversas Aventuras Cortas, que figuran más adelante, en los momentos adecuados de tu campaña, entremezcladas con escaramuzas, visitas a la corte, bodas y demás sucesos. Estas aventuras son las típicas aventuras pequeñas que se encontrarán los personajes a lo largo de sus vidas. La aventura corta especialmente adaptada a jugadores principiantes es "La escaramuza de Allington" que figura a continuación.

Tu campaña ha comenzado. ¡Felicidades!

La aventura de la escaramuza de Allington: Sir Gondrins, Señor de Uffington e hijo único del conde, suele patrullar a caballo las tierras de Salisbury. Los personajes jugadores deben acompañarle en la patrulla. Esto familiariza a los jugadores con el marco de acción y da una idea práctica de la escala del condado.

Cuando la patrulla cabalga por el este, haz que recorran el valle del Bourne e indícales los señoríos que hay a lo largo de él a cada kilómetro y medio aproximadamente. Observa que estos señoríos no aparecen en los mapas principales, pero dichas poblaciones son frecuentes a lo largo de la mayoría de los ríos de Logres. Indica cuáles de los señoríos de los personajes están a orillas del Bourne.

Estando de patrulla mientras siguen el valle del Bourne, un joven montado en un poney viene al galope hacia el joven señor y entrega sin aliento su mensaje. ¡Hay una incursión de caballeros cerca de allí! Sin escuchar más, Sir Gondrins ordena a sus hombres que se preparen para la batalla.

Esto servirá para presentar a los jugadores el combate de caballeros contra caballeros. Es una opción mucho más peligrosa que combatir con osos y bandidos mal armados. El combate es una faceta importante del juego así que enséñalo con cuidado. Hazlo despacio, asegúrate de que la gente entiende lo que está pasando y trata de mantener la sencillez de la situación durante la primera vez.

Al final de la batalla, los caballeros se enteran de que un señor vecino, el administrador de Levcomagus, dirigió esta incursión. Es un enemigo de la familia del conde y quizás ahora también de los personajes jugadores.

Escenarios en solitario

Los escenarios en solitario tienen varias aplicaciones:

Experiencia adicional. Estos escenarios proporcionan medios relativamente indoloros para obtener marcas de experiencia en algunos de los rasgos o habilidades.

Experiencia previa. Estos escenarios pueden suplir al apartado de Experiencia Previa de la creación de personajes, bajo la aprobación del director de juego. Puede que quieras que un personaje sea mayor de 21 años; un escenario en solitario aporta más interés e historia a un personaje nuevo que la que puede ofrecer el sistema normal de creación de personajes.

Juego de compensación. Quizá tu personaje se perdió un par de partidas y quieras enterarte de lo que hizo mientras no estuvo. También es posible que tu personaje haya decidido no participar en un acontecimiento o aventura y esté "Fuera de la historia". Estos escenarios ofrecen algo que hacer al jugador y al personaje mientras continúa el resto de la partida.

Asuntos privados. Algunas cosas se hacen sobre todo en privado; concretamente la práctica del Romance.

Aquí se dan varios tipos de experiencias en solitario:

Tu propia tierra. Este escenario indica tu actividad cuando pasas el tiempo cuidando de tu señorío y de otras propiedades.

Servicio de vasallaje. Los caballeros emplean una cantidad importante de su tiempo trabajando para su señor y este escenario en solitario te dice lo que hiciste durante ese servicio.

En el cruce de caminos. Los caballeros de las historias se pasan una cantidad de tiempo sorprendente esperando durante semanas en un cruce de caminos, un puente o un vado y justando "por amor" con cualquier caballero que aparezca. Este escenario en solitario permite esa actividad.

Perdido en el bosque. Esta es la actividad a la que se recurre con más frecuencia cuando alguien está "Fuera de la historia". Los directores de juego deberían pedir que los jugadores usaran este escenario en solitario siempre que se nieguen a que sus personajes participen. Esos jugadores pueden pasar por el escenario en solitario de Perdido en el bosque, en vez de sentarse sin nada que hacer mientras los demás jugadores siguen con la aventura.

Romance. La búsqueda del amor es un asunto privado y este escenario en solitario informa sobre qué hacer y la forma de hacerlo.

Tu propia tierra

Los caballeros que poseen sus propias tierras también emplean tiempo en ellas, haciendo todo lo que debe hacer un hacendado y granjero.

Forma breve: Por pasarse todo su tiempo en sus tierras, un caballero vasallo recibe marcas de experiencia en Intrigar, Administración, Cultura Popular y Justo o Arbitrario (esto último a elección del jugador). La forma larga es la siguiente:

A. Ingresos

Determinar los modificadores anuales:

Tabla de modificadores anuales a los ingresos

d6	*tipo de año*
01	Terrible*. Plaga, sequía, etc.
02	Malo*
03-04	Normal
05	Bueno
06	Excelente

*indica que el resultado tiene consecuencias sobre tu caballero: ver B3, a continuación.

B. Acontecimientos habituales

B1. Visita de tu señor: haz tirada de Intrigar.

B2. Pasar revista a tus propiedades: haz una tirada de Cultura Popular.

*B3. En años malos (sólo en los casos marcados antes con *):* tira Administración. Si tienes éxito, se conservó el suficiente dinero y grano para mantener la salud y la posición. Si fallas, el caballero es Pobre, a no ser que se haga con otra manera de pagar sus gastos de manutención.

B4. Celebrar juicios: Tira 2d6 dos veces para encontrar las dos partes de la discusión. El primero es el *querellante* que emite la queja, el segundo es el *demandado*, que debe defenderse de la reclamación.

Tabla de participantes normales en un juicio

2d6	*resultado*
01	un rico granjero, que te ofrece 2 £. por resolver el asunto en su favor
02	el sacerdote
03	un rico granjero, que te ofrece 1 £. por resolver el asunto en su favor
04	una viuda vieja y pobre
05	un buhonero
06-08	un agricultor
09	un tendero (herrero, tonelero, carpintero, molinero, curtidor)
10	un agricultor pobre
11	una viuda atractiva y coqueta
12	un amigo de la infancia, que te ofrece 1 £. "para que te ayude a pensar"

A continuación, averigua sobre qué están discutiendo: tira 1d20 para averiguar el motivo de la disputa.

Tabla de disputas

d20	*disputas*
01	propiedad de una vaca
02	propiedad de un cerdo
03	propiedad de un buey
04	periodo en el que usar el arado
05	deuda impagada
06-08	intercambio verbal de insultos
09-12	una riña
13	un acuchillamiento
14-15	robo de pequeñas propiedades
16	robo de bienes raíces
17	algo relativo a una esposa...
18	algo relativo a una hija...
20	un homicidio

Puedes:

Escoger a una de las partes y decidir a su favor y cobrar la recompensa prometida, recibiendo una marca de Arbitrario;

o

Hacer una tirada de Justo/Arbitrario.

Gloria: las actividades cotidianas no dan Gloria, aunque el solo acto de poseer tierras da 1 punto de Gloria por cada £. de ingresos. Así, el señorío de un caballero vasallo da 6 £. al año.

Servicio de vasallaje

El servicio de vasallaje incluye todas las cosas que deben hacer los vasallos para su señor: montar guardia en castillos o

señoríos, cabalgar a lo largo de las fronteras, participar en cacerías, dar consejo y realizar los demás asuntos propios de un caballero.

1. Acontecimientos

Averigua qué acontecimiento, de entre todo lo que se hizo, fue de especial interés este año. Haz una tirada. Las marcas de experiencia recibidas en los rasgos quedan a elección del jugador.

Tabla de servicio local del caballero

d20 servicio prestado	
01-10	guarnición
11-14	patrulla fronteriza
15-16	escoltar a alguien a un lugar próximo
17	escoltar a alguien a un lugar lejano
18	participar en un torneo comarcal
19	batalla
20	asedio

Guarnición: Marcas en Intrigar y Percepción.

Patrulla fronteriza: Marcas en Equitación, Percepción, Clemente/Cruel, Prudente/Temerario, Confiado/Suspicaz.

Escoltar a alguien a un lugar próximo: Marcas en Equitación, Cortesía, Intrigar, Frugal/Sibarita.

Escoltar a alguien a un lugar lejano: Marcas en Cortesía, Intrigar, Percepción, Equitación, Frugal/Sibarita, Confiado/Suspicaz.

Participar en un torneo comarcal: Marcas en Lanza de Caballería, Espada (o la que sea el arma mejor del caballero), Percepción, Equitación, Indulgente/Vengativo, Clemente/Cruel, Modesto/Orgulloso, Prudente/Temerario, Frugal/Sibarita.

Batalla: Unos incursores atacaron el feudo y tu personaje participó como jefe en una batalla pequeña o asedio. Ve a 2.

2. Una batalla

2A. Descubrir los resultados de la batalla: Tira en la Tabla de Resultados Aleatorios de Batallas para hallar el resultado y el modificador.

Tabla de Resultados Aleatorios de Batallas

Esta mesa determina el resultado de todos los modificadores posibles a la batalla. Aplica el resultado como un modificador al valor de la habilidad de Batalla del caballero.

d20	*resultados*
01	Brillante liderazgo y habilidad; ¡una gran victoria! +10. (Asedio= +5)
02-03	¡Victoria aplastante! +7 (Asedio= +2)
04-05	¡Victoria! +5 (Asedio= 0)
06-08	Victoria discutida. +3 (Asedio= -5)
09-12	Empate. +/-0 (Asedio= -10)
13-15	Derrota discutida. -3 (Asedio= -15)
16-17	Derrota clara. -10 (Asedio= -20)
18-19	¡Un tremendo desastre! -15 (Asedio= -20)
20	Desastre total. -20 (Asedio= -20)

2B. Suerte corrida por el caballero. Sáltate la Primera Carga y libra un asalto de combate de la Contienda, según las reglas normales de las batallas. Tu personaje está Al Mando. Desecha todas las demás opciones y considéralo un combate 1:1.

Si matan a tu personaje, no hagas caso del resultado; en vez de eso, supón que, aunque recibió una Herida Grave, sobrevivió. *Pendragón* no aprueba matar a los caballeros de los jugadores fuera del juego.

3. Gloria

Se gana una cantidad normal de Gloria por participar en un torneo comarcal, en un asalto de una batalla pequeña, etc. Ver el capítulo "Gloria y ambiciones". Cualquier otra actividad da 15 puntos.

Una cacería

1. Preparación

Consulta el Escenario de Presentación para ver el modelo básico de una cacería y las tablas aplicables que necesitarás a continuación. Tienes 6 intervalos de caza para encontrar una presa.

2. Búsqueda de presas

Has encontrado una huella o rastro. Tira en la Tabla de Presas Normales. Determina el valor de la habilidad de Evasión. Para ver los atributos, consultar el capítulo "Personajes y criaturas".

3. La persecución

3A. Halla los modificadores: Estás en tu condado natal. Tira 1d6, en el que cualquier resultado que no sea un 1 indica bosque, mientras que un 1 indica campo abierto.

3B. Haz una tirada de Cazar, con los modificadores adecuados, contra la tirada de Evasión de la presa. Mira el resultado en la Tabla de Resultados de Cazar contra Evasión.

4. Superar los obstáculos

Tira en la Tabla de Obstáculos. Exito= prosigue la persecución. Vuelve a 3. Fallo= has perdido el rastro. Vuelve a 2.

5. La matanza

5A. Haz 1 ataque sin oposición.

5B. Haz un segundo ataque contra su tirada de Evasión. Si gana tu ataque, la presa se dará la vuelta y atacará. Si no, escapa en el bosque. Tacha un intervalo, vuelve a 2.

El solo del amante

El Amor Cortés es un proceso largo para un caballero, pero que sin duda merece sus esfuerzos para mejorar el mundo. El éxito es esquivo y se suele tardar años en alcanzarlo, si es que se alcanza alguna vez. Sin embargo, la perseverancia a través de los sufrimientos es una de las virtudes de este tipo de amor y la Gloria que se gana aumenta con el tiempo.

Esta trama complementaria está diseñada para que se pueda realizar en solitario, durante el invierno, fuera de la vista de los demás jugadores. Se usa para determinar el éxito en un amorío cortés y progresivo, que se emprende con un personaje no jugador. Esto no quiere decir que los acontecimientos no deban revelarse al director de juego; siempre hay que comunicarle los resultados, por si pudiera usarlos como parte de su campaña. Pero puede

permitirse que algunos jugadores realicen esta actividad sin la supervisión del director de juego.

Puede usarse el mismo proceso para cortejar a una mujer con el fin de casarse con ella.

Paso 1: Apasionada declaración de amor

El jugador debe comunicar al director de juego, por ejemplo, pasándole una nota en secreto, que su personaje quiere declarar en privado su amor a una dama. Determina la fuerza de la pasión para ambos personajes, como ya se explicó y se repite aquí.
Valor inicial de la pasión de Amor (persona)= 3d6

Modificadores posibles (Máximo= +10)

- Ella (o él) Coqueteó con éxito= +1d3
- Ella es una heredera= +1 por cada 1 £. anual de ingresos
- Ella (o él) tiene gran fama= +1 por cada 1000 puntos de Gloria
- Increíble belleza= +1 por cada punto de ASP por encima de 20
- Ella le trajo de vuelta desde el borde de la muerte= +6
- El la salvó de un horrible destino= +6
- Ella/él es un enemigo= -1 por punto de Odio

Como un factor importante en el juego del amor es el secreto, durante un tiempo puede bastar anotar la pasión como Amorío (persona). Así, los demás caballeros sabrán que está cortejando disimuladamente a alguien, pero no exactamente a quién.

Si el caballero tiene en mente a alguna dama en concreto, el jugador debería anotar su nombre en algún lugar de la hoja de personaje. Puede ser un personaje no jugador bien conocido, una heredera o incluso una Reina.

Paso 2: Virtuoso rechazo por parte de la dama

La persona objeto del amorío siempre opone resistencia. Calcula el Factor de Resistencia de la dama, que es el tiempo que está dispuesta a resistirse, aunque haya quedado impresionada favorablemente.

Resistencia inicial= 20 menos su Amorío (persona) hacia él, si lo hay.

Modificadores posibles: Si su Castidad es mayor que 15= +5. A partir de este momento, se trata de ir debilitando su resistencia con halagos, regalos y realización de proezas.

Paso 3: Cortejo, mediante demostración de proezas

Cada invierno, cuando el caballero y su amante están juntos (o si pasan juntos un tiempo considerable durante el año, por ejemplo, en tiempo no utilizado en el juego), puede procederse al cortejo.

3A. Regalo y proposiciones: Cada invierno, el caballero debe dar a la dama un regalo por valor de al menos 1 £. y tener éxito en una tirada de Amorío (persona) para llamar su atención. Un fallo en esta tirada pone fin al intento; durante ese año no se pueden intentar más acciones relativas a ese Amorío; no se gana Gloria.

Si la tirada tiene éxito, ella presta atención e impone una tarea (ir a 3B).

3B. Se impone una tarea: La dama impone una tarea al caballero. Durante esta etapa, se solicitan tareas relativamente sencillas. Tira 1d6+6 para ver la dificultad de la tarea impuesta. Algunos ejemplos de los tipos de dificultades para niveles diferentes aparecen en la siguiente Tabla de Tareas.

Para tener éxito, resta la dificultad de la tarea al valor de la habilidad o rasgo que utilice el caballero y haz una tirada de d20.

Un éxito indica que el caballero la satisfizo. Cada intento logrado produce:

- Mayor simpatía. Su Factor de Resistencia baja en 1 punto. Si se obtuvo un éxito crítico, el Factor de Resistencia baja en 3.

- Mayor Gloria. Cada intento logrado da mayores cantidades de Gloria, iguales a un múltiplo de 50. El primer éxito da 50 puntos de Gloria y cada éxito posterior da 50 puntos más que el anterior. Así, el tercer éxito da 150 puntos, el sexto 300 y el décimo 500, en cuyo momento, a propósito, se habrán ganado un total de 3200 puntos de Gloria.

Mayor familiaridad. En las sucesivas etapas del éxito, la dama permite a su amante más libertades: dirigirse a ella afectuosamente, besar la bastilla de su vestido, su mano, su brazo, recibir un abrazo, recibir un pequeño beso en la frente del caballero, apoyar su cabeza en el regazo de ella, etc. Cuando se supera en esta etapa el último punto de resistencia, ella puede permitirle a su amante un beso de amor en los labios.

3D. Proseguir el proceso: Se sigue este mismo proceso en cada fase de invierno. Cuando a la dama sólo le queden 3 puntos de Resistencia, pasa al paso siguiente.

Tabla de tareas para el amante

Esta tabla da una idea del tipo de acciones a realizar para alcanzar el Factor de Dificultad dado (entre paréntesis aparecen las tiradas cuyo éxito implica el cumplimiento de la tarea).

Dificultad 1: quedarse sentado, suspirando y con aspecto embobado (tira Amorío de nuevo).
Dificultad 2: hacerla sonreír (tira Coquetear).
Dificultad 3: conseguir flores frescas de un lugar lejano (tira Enérgico y Equitación)
Dificultad 4-5: cantar una canción agradable, que la sorprenda en el jardín (tira Cantar)
Dificultad 6-7: recitar en la corte un poema de amor tradicional (tira Oratoria)
Dificultad 8-9: crear en la corte un poema de amor original (tira Componer)
Dificultad 10-11: ser visto paseando de madrugada por las defensas de la ciudad (tira Enérgico, Amorío)
Dificultad 12-13: portar su favor en un torneo y ganar el premio de Campeón (pasa al escenario "El torneo")
Dificultad 14-15: recitar un poema personal de amor en la corte (tirar Componer y Oratoria)
Dificultad 16-17: recitar disfrazado un poema de amor dirigido a la amante (tirar Componer, Falso)
Dificultad 18: justar con todos los forasteros encontrados durante un día (pasa al escenario en solitario "En el cruce de caminos")
Dificultad 19: combatir con un oso, sin armadura (haz el combate)
Dificultad 20+: inscribirse en un torneo y ganar en cada una de las competiciones (tira Torneo, Lanza de Caballería y tu mejor arma de combate personal)

Animamos al director de juego a añadir otras tareas a esta lista.

3D. Proezas más difíciles:

Esta segunda etapa de acciones comienza cuando la Resistencia de la dama es igual a 3 y continúa hasta su sumisión.

3E. Regalo y proposiciones: Como antes.

3F. Se impone una tarea: La dama selecciona ahora una tarea más difícil a realizar. Su dificultad es ahora de 2d6+6.

3G. Intentar realizar la tarea: Como antes.

3H. Conseguir recompensas: Los éxitos en esta etapa llevan a mayores libertades. Durante esta etapa, la dama permitirá que su amante le lama los labios, susurre suavemente en su oído, le roce las orejas con los labios, le toque los senos, le lama el cuello, le acaricie sus senos desnudos y se los bese.

Cuando toda la Resistencia haya sido eliminada, pasa al Paso 4.

Paso 4: Consumación

Si esto ha sido un cortejo, la dama admite su amor profundo y perpetuo y accede a casarse con su pretendiente.

Si esto ha sido un Amorío, la dama ve la luz. Ah, dulce éxito, gozo y placer. El amor se alcanza en todos los planos. La pasión cambia de Amor (persona) a Amor (amante). Sigue siendo secreto.

Para más información, ver el capítulo "Ideales y pasiones". Detente un momento a mirar hacia atrás y calcular la Gloria adquirida en esta búsqueda. ¿Acaso no valió la pena?

(Pasa al paso 5)

Paso 5: Subterfugios y problemas

Ahora que los amantes están en armonía, deben mantener en secreto su ardiente deseo. Esto no es fácil, ya que su deseo natural es estar juntos y, además, ella suele estar casada.

5A. Determina el Factor de Descubrimiento

Factor de Descubrimiento inicial= 1d6 + rasgo de Suspicaz del marido.

Modificadores al Factor de Descubrimiento:
+1 por cada año de duración con éxito de la aventura amorosa.

Ejemplos de los Factores de Descubrimiento

Esta tabla da cierta idea de la seriedad de los esfuerzos que realiza el marido para descubrir lo que pasa y el tipo de influencia exterior que puede darse. Los factores más elevados indican un peligro más grave.

factor	*acontecimientos posibles*
4-5	el marido descubre regalos de otra persona.
6-7	el marido ha visto miradas anhelantes demasiadas veces.
8-11	¡alguien os está siguiendo!
12-13	los amantes, demasiado entusiastas, cometen un desliz en público.
14-15	intromisiones de terceros.
16	chismorreos maliciosos y continuos.
17	criadas rencorosas revelan lo que saben.
18	se monta una trampa intencionadamente para atrapar a los amantes.

5B. Intentar la consumación: Tira Amor (amante) menos el Factor de Descubrimiento. Exito, ve a 5C. Fallo, ve al Paso 6.

5C. Recibir recompensas: Además de los placeres del amor, por cada año de una relación amorosa exitosa y no descubierta, cada uno de los amantes recibe 50 puntos de Gloria.

Paso 6: Exposición y vergüenza

¿Su marido? ¡Oh, no, es él! Los amantes han quedado descubiertos, expuestos o han sido atrapados de alguna otra manera.

Tabla de resultados de la exposición

Tira	*1d20 para ver la reacción del marido*
01	quiere combatir a muerte.
02	tratará de privar de su rango al caballero.
03-05	deshonrará en público al caballero y exiliará a la mujer acusada.
06-10	tratará de exiliar al caballero sin que se le castigue y pegará a la esposa.
11-18	amenazará en privado al caballero y perdonará a la esposa.
19	amenazará en privado al caballero y denunciará y exiliará a la esposa.
20	nada. De todas maneras no le gustan las mujeres.

Paso 7: ¿Embarazo? y otras complicaciones

Asegúrate de comprobar si la dama se queda embarazada o no durante cada invierno, sobre todo después de la consumación (ver el apartado "La Fase de Invierno"). El hijo que tenga puede ser de su amante o de su marido. ¿O puede que tuviera más de un amante? Oh, qué redes tan intrincadas tejen el amor y la genética...

Lo que pueda producirse a consecuencia de esto es algo que deben determinar los jugadores, el director de juego y el ambiente de la campaña. Es muy posible que el amante, su amada y su marido lo olviden todo elegantemente ahora que ha acabado. Quizás el marido albergue un rencor secreto. Quizás ella no quiera realmente acabar con la relación. No hay final a la intriga...

En el cruce de caminos

Las historias artúricas están llenas de encuentros con caballeros que están aguardando en un cruce de caminos, un vado o un puente para justar con todos y cada uno de los caballeros que lleguen. Frecuentemente esta es una obligación que los caballeros se imponen a sí mismos para ganar algo de Gloria. A veces lo impone una dama.

Este conjunto de tablas está diseñado para que sea fácil para los jugadores realizar tal tipo de deber. Estas actividades podrían hacerse completamente en solitario durante un año en el que el personaje no participara activamente en la campaña. Otra posibilidad es que el director de juego las use para determinar qué caballeros podría haber en un cruce de caminos, por el que pasen los personajes jugadores durante la partida.

Para usar este sistema, se necesitan varios apartados del juego *Pendragón.*

Paso 1: Tipo de carretera

Los tipos de carretera determinarán la cantidad de tráfico y, por lo tanto, el número de oponentes. Si una de las carreteras (o

las dos) es una Carretera Real o Comercial, usa la columna de encuentros en Carretera Comercial. Si ambos son caminos, usa la columna de Caminos. En todos los demás casos se usa la columna de encuentros en Carretera.

Paso 2: Encuentros

Determina el número de encuentros. Tira 1d20 cada mes para ver cuántos oponentes pasan por allí.

Tabla de encuentros en cruces de caminos (número de oponentes)

d20	Carretera Comercial	Carretera	Camino
1	3	2	1
2	4	2	1
3	5	3	1
4	5	4	1
5	8	4	2
6	10	4	2
7	10	5	2
8	10	5	2
9	10	5	3
10	12	6	3
11	12	6	3
12	14	6	4
13	14	7	4
14	15	7	4
15	15	7	5
16	16	8	5
17	17	8	5
18	18	9	6
19	19	10	6
20	20	10	7

Paso 3: Calidad de los oponentes

Determinar la calidad de los caballeros oponentes. Para cada oponente, tira 1d6 en esta tabla y consulta el capítulo "Personajes y criaturas"

Tabla de calidad de los caballeros

d6	resultado
1	Joven
2-3	Normal
4	Notable
5	Famoso
6	Especial, tira de nuevo en la Tabla de oponentes especiales

Tabla de oponentes especiales

d6	resultado
1	Caballero enemigo, tira de nuevo para ver su calidad
2-3	bandidos (1d6+1)
4	grupo de guerreros sajones (1d6+1)
5	grupo de guerreros pictos (1d6+2)
6	Caballero Excepcional, tira de nuevo en la tabla que figura a continuación

Tabla de Caballeros Excepcionales

d6	resultado
1	Lanzarote
2	Lamorak
3	Gawain
4	Uwain
5	Bors de Ganis*
6	Kay el Senescal*

*Usa los atributos normales de los Caballeros Excepcionales que aparecen en el capítulo "Personajes y criaturas"

Bandidos: Los bandidos atacarán para capturar al caballero y pedir rescate por él. Si son capturados, se les puede vender como siervos (1 £. cada uno).

Incursores sajones: Estos enemigos tratarán de matar al caballero. Si son capturados, se les puede vender como siervos (1 £. cada uno).

Grupo de guerreros pictos: Estos enemigos tratarán de matar al caballero. Si son capturados, se les puede vender como siervos (1 £. cada uno).

Caballero enemigo: Este caballero es, o será, un enemigo personal del justador. Combate para capturar a su adversario y pedir rescate. Si tu personaje jugador no tiene enemigos permanentes, invéntate un nombre o pídele uno al director de juego.

Paso 4: El combate

El jugador en solitario debe hacer las tiradas de Lanza de Caballería tanto para su personaje como para su oponente. Recuerda anotar las victorias y derrotas, el daño y la Gloria ganada cada vez.

Se combate con cada oponente por separado y sucesivamente. Si el personaje jugador resulta herido, capturado o pierde todos sus caballos, el resto del mes se verá afectado por tales circunstancias.

Cuando un caballero se está curando de una herida, se resta 5 cada semana del número de caballeros con los que todavía no se haya encontrado el caballero. Por ejemplo, un personaje en una carretera comercial saca un 12, esperando por ello combatir con 14 enemigos en ese mes. Pero si el primero le hiere lo bastante gravemente como para necesitar 2 semanas para curarse, el jugador debe restar 10 de los 13 caballeros que quedan. Después de recuperarse, se enfrentaría con sólo 3 oponentes más; recuerda que ya combatió con uno.

Los justadores victoriosos que liberen a sus oponentes sólo por el rescate recibirán el dinero en 2d6 meses. Ver el capítulo "Riqueza". Si lo desean, los personajes victoriosos pueden quedarse con el caballo de guerra, la armadura y las armas de sus oponentes derrotados, sin recibir una marca de Egoísta. Sin embargo, si el personaje devuelve el equipo al menos la mitad de las veces, recibirá una marca de Generoso.

Perdido en el bosque

La mayor parte de Britania es boscosa. Puede usarse esta tabla como guía para vagar por bosques desconocidos. También puede usarse como un escenario en solitario de compensación. A menudo, los personajes abandonarán la compañía de los demás

personajes y partirán solos, fuera del juego. En esos casos, este pequeño esquema puede usarse como escenario en solitario.

Paso 1. Cada día, tira en la Tabla de encuentros en bosques hasta que un día saques un 20, momento en el cual el personaje puede encontrar el camino de vuelta a casa. Si se aplican modificadores, cualquier número menor que 1 se considera 1 y cualquier número mayor que 20 se considera 20.

Paso 2. Cada tirada es un día de vagar por el bosque. Anota el número de tiradas.

Suponemos que el caballero tiene comida y puede alimentarse cazando y recolectando sobre la marcha. También se detiene para dar de comer a su caballo, para rezar, etc.

Tabla de encuentros en bosques

d20	*resultado*
01-05	Irremediablemente perdido, vagando desesperadamente sin encontrar nada.
06	Encuentras un santuario. Haz tirada de Devoto, un éxito te da un modificador de +2 a la siguiente tirada.
07-08	Bandidos. Ver más abajo.
09-10	Encuentras un animal salvaje. Ver Tabla de animales salvajes.
11-13	Aldea hostil. Resta 5 a tu siguiente tirada.
14-16	Aldea amistosa. +5 a tu siguiente tirada.
17	Encuentras a un ermitaño. +5 a tu siguiente tirada.
18-19	Encuentras un señorío. Ver Tabla de encuentros de señoríos.
20	Has llegado a una zona familiar, por lo que ya puedes encontrar el camino de vuelta a casa sin mayores dificultades.

Bandidos: Combate con 1d6 bandidos. Están desesperados y se comportan imprudentemente; atacarán con intención de matar o capturar. El caballero debe combatir con ellos.

Los bandidos combatirán hasta que la mitad de ellos hayan muerto o quedado inconscientes. En ese caso, el caballero ha tenido éxito en su encuentro contra ellos; por ello, el caballero consigue 1d20 peniques.

Si el caballero no tiene éxito, morirá o será capturado. Le despojarán de todo su equipo y le mantendrán prisionero hasta el invierno, cuando su señor feudal haya pagado su rescate. Después de cobrar el rescate, los bandidos le llevarán a la carretera más cercana y le dejarán marchar.

Tabla de animales salvajes: Todos estos animales son bestias hostiles que atacarán al caballero. Los jugadores deben realizar el combate, actuando en nombre del caballero y del animal.

Tabla de encuentros con animales salvajes

d6	*animal hostil*
1	oso
2	jabalí
3	león
4-5	toro
6	gigante pequeño

Encuentros en señoríos: Estos son encuentros generales. En una partida en solitario puede que quieras dar más detalles de estas personas, ganando amigos o enemigos para el futuro. En un tipo normal de aventura de relleno, son de menos importancia y no hace falta detallarlos más.

Tabla de encuentros en señoríos

d6	*resultado*
1-2	Señorío amistoso; Suma 10 a la siguiente tirada de d20.
3-4	Caballero justador; el caballero debe justar; luego, este apartado se trata como un señorío amistoso.
5-6	Caballero hostil; ¡combate a muerte! Un éxito indica que el caballero no sufre un modificador a la siguiente tirada de d20.

AVENTURAS

Las aventuras son desafíos o pruebas que siguen un formato establecido. Aquí ofrezco dos versiones de una aventura modelo, la Aventura del Caballo Blanco, con distinta cantidad de detalle. El formato para cada versión es el mismo. En primer lugar se da la versión corta y esquemática, seguida de una versión más larga que muestra a los directores de juego principiantes el tipo de trabajo necesario para ampliar un esquema hasta llegar a una aventura completa.

Todas las restantes aventuras del libro están en la forma corta y esquemática. Los directores de juego deberían crear un esquema como los dados aquí para las aventuras que preparen.

Observa que la forma corta del Caballo Blanco tiene un argumento ligeramente distinto de la forma larga, que contiene más posibilidades y diálogos.

El formato estándar de aventuras que recomiendo es el siguiente:

Título: Este título estará siempre precedido por las palabras "La Aventura de". Da un título adecuado del acontecimiento que añadir a la historia personal del personaje (en el dorso de la hoja de personaje).

Tiempo: Algunas aventuras no pueden comenzar antes de una cierta fecha o acontecimiento, en cuyo caso este párrafo detalla los hechos implicados. La mayoría de los escenarios pueden ocurrir en cualquier época y, por lo tanto, no tienen párrafo de "Tiempo".

Marco de acción: Unas veces es muy concreto, otras depende de las circunstancias y otras es indiferente.

Problema: Se da una sinopsis del problema o desafío a superar.

Personajes: Aquí se mencionan los personajes del director de juego que son importantes o que probablemente se utilicen, ya sea en una sinopsis verbal o con atributos, según sea necesario.

Secretos: Las cosas no siempre son lo que parecen o, a veces, la información crucial no es del dominio público. El director de juego debe imaginarse cómo divulgar esta información, de acuerdo con las capacidades de sus jugadores.

Soluciones: Se dan aquí las soluciones posibles. A menudo los jugadores descubrirán o crearán sus propias soluciones.

Gloria: Se enumeran aquí las cantidades de Gloria concedidas.

Consecuencias: Pueden producirse acontecimientos posteriores o puede quedar un legado para algún personaje.

La Aventura del CABALLO BLANCO (forma corta)

Problema: Los jugadores tienen la oportunidad de contemplar o participar en un acontecimiento mágico fuera de lo común: una Bendición del Caballo. Sin embargo, les han dicho un lugar equivocado, por lo que deben ir a la carrera al lugar correcto. Para tener éxito se necesita al menos un éxito con una tirada de Equitación de entre tres intentos; los caballos quedarán agotados al final. Una vez allí, una sacerdotisa les somete a una prueba para ver si son merecedores de la bendición.

Varios acontecimientos tienen lugar para frenar a los caballeros en su carrera. Estos son: tentaciones de celebrantes paganas (para pasar de largo, tira Frugal y Casto); una ocasión de perseguir una criatura exótica, el Ciervo Rojo (con lo que se pasa a otra aventura); y un desafío de un Caballero Notable a una justa que fatiga a los caballeros, obligando a poner a prueba la fuerza de voluntad del personaje (tira Enérgico para evitar dormirse y perderse la aventura).

Marcos de acción: El Valle del Caballo Blanco; la Llanura de Salisbury; el Valle de Westbury; la Llanura de Esmeralda y la Colina de Epona, lugares mágicos.

Personajes: El Caballero del Antiguo Camino, el Padre Peter, los caballeros justadores, la Dama Paulette. El Caballero del Antiguo Camino conoce todos los secretos y ayuda a los personajes en su camino. El Padre Peter, un monje, revela la existencia del segundo caballo. La Dama Paulette, una hermosa joven, administra la prueba y la bendición.

Secretos: Además del famoso caballo de tiza en Salisbury, existe otro Caballo Blanco en el Valle de Westbury, generalmente desconocido incluso para las gentes de la localidad. Además, la bendición del caballo depende del trato que se dé a los caballos. La Dama Paulette pregunta a los personajes si decidirán continuar hasta la recompensa o dejarán pasar la ocasión para dejar descansar a sus agotadas monturas. Aquéllos que decidan dejar descansar a sus caballos reciben la bendición de todas maneras; la bendición consiste en cabalgar a través de la llanura mágica de Esmeralda hasta la colina de Epona. Aquéllos que son codiciosos no obtienen más que un caballo muerto.

Soluciones: Atravesar la Llanura de Salisbury a toda velocidad hasta el otro lugar, teniendo éxito al menos en una tirada de Equitación. Decidir dejar descansar a tu caballo cuando la Dama Paulette te pregunte si continuarás hasta la recompensa.

Gloria: 10 por cada éxito en pruebas de rasgos. 100 por pasar la prueba de Paulette y alcanzar la colina mágica.

Consecuencias: Los personajes ganan +1 a su FUE y a su CON por llegar a la Colina de Epona, mientras que los caballos ganan un +3 a su CON. También pueden ganarse el respeto e interés de Paulette, con suerte y la aprobación del director de juego.

La Aventura del CABALLO BLANCO (Forma larga)

Introducción

Los caballeros de los jugadores deben enterarse de este acontecimiento; pueden enterarse de boca de cualquiera. He escogido usar un personaje procedente de mi campaña, llamado El Caballero del Antiguo Camino. Esta aventura se realiza mejor con, al menos, cuatro personajes jugadores. Todos deben tener caballos de batalla.

Personaje: El Caballero del Antiguo Camino

Es un guerrero mediocre, pero un famoso jinete y un experto en tradición popular, superstición y el Antiguo Camino. Está presente, sobre todo, para dar información útil a los personajes.

Atributos: Usa los atributos de un Caballero Normal; además, todos sus valores de Percepción, Equitación, Cultura Mágica, Casto y Frugal son de 20. Su caballo de monta es una bestia extraordinaria (un corcel) con una CON de 16. Lo más raro en él es su religión. Cuando se le pregunte sobre ello, responde:

"Sólo quiero vivir en paz con todos los espíritus y, por ello, hice lo que los sacerdotes decían que hicieron sus héroes y vagué sin comida en los yermos y no hice otra cosa que pedir a Cristo que me ayudase en mi situación. Más tarde hice lo que hizo la vieja dama bruja y vagué largo tiempo en los frondosos bosques, pidiendo sólo que la Dama y sus servidores me ayudasen. Normalmente no era una persona devota, pero esas cosas pueden cambiar a un hombre. Bien, recibí de ambos las mismas respuestas sobre el Amor y la Vida y el Deber del Caballero. Así que ahora, naturalmente, soy un cristiano del grial por experiencia. Eso me permite ir a todas partes: a Beltaine para sus fiestas, a la corte en navidad y en el solsticio de verano, adonde sea más cómodo. Pero sinceramente, no creo que el Santo Grial sea real, sino algún tipo de símbolo para inspirar el idealismo en los caballeros jóvenes".

La historia

Estamos en un año especial, un centenario del parto de Epona, la diosa de los caballos. El Caballero del Antiguo Camino ha oído que cualquiera que esté presente en el Gran Caballo Blanco durante la siguiente luna llena tendrá la ocasión de recibir un gran regalo, algo bueno para los caballos; sin embargo, no sabe nada más de ello.

Los personajes deben planear ir al Gran Caballo Blanco de Uffington. Deben hacerse preparativos para alojarse en las inmediaciones y acudir al Caballo Blanco poco antes del anochecer y de la salida de la luna. El Caballero del Antiguo Camino les acompañará, por supuesto.

Los personajes deben tomar su caballo de silla, su caballo de batalla y su escudero y deberían llevar sus armas y usar armadura de cuero (4 puntos), ya que saben que la noche es un periodo a la vez misterioso y peligroso, sobre todo en una noche de significado mágico.

El Caballo Blanco

La Colina del Caballo Blanco toma su nombre de la enorme forma recortada en la hierba de la falda de la colina. La tierra debajo de la capa de suelo superficial es tiza, así que el contorno del caballo es blanco, brillando sobre la hierba verde. La forma es muy abstracta y, aunque muchas personas dudan de que sea

un caballo, ha tenido ese nombre durante siglos. Tiene 83 metros de longitud.

En la colina

Cuando los caballeros llegan al lugar, sólo encuentran allí a un joven monje cristiano, perdido en sus oraciones. Viste un hábito monacal, tiene un extraño corte de pelo y todas las características propias de un monje. Delante de él, en el suelo, hay un caballito de juguete de cabeza blanca. Al mismo tiempo que el sol se pone, la luna llena sale, gigantesca, sobre el horizonte. Cuando sale, los espectadores pueden realmente verla ascender durante los varios minutos que tarda en atravesar la línea del horizonte.

La luna sale. Después de una hora de perder el tiempo, el sacerdote comienza a rezar en voz más alta y pronuncia en latín una oración a Dios. Los personajes pueden hacer su tirada de Religión (cristiana). Exito= el personaje reconoce las palabras. Es una invocación.

El sacerdote termina poniéndose en pie, gritando en lengua vulgar (céltica), pidiendo a Dios que envíe un milagro y convierta a estos paganos. Eleva sus manos hacia el cielo, sosteniendo en alto el caballito, con sus brazos extendidos. Durante el tiempo que pase todo el mundo esperando, no ocurrirá nada. Los caballeros de los jugadores deben hacer el primer movimiento, pero si esperan una hora y no pasa nada, el joven acaba por encogerse de hombros y, con los brazos caídos, evitando mirar a los caballeros, el sacerdote comienza a caminar hacia su casa, alejándose de los caballeros.

Si nadie le sigue para preguntarle lo que ocurre, lo hará el Caballero del Antiguo Camino.

Al principio se produce la confusión: es el Padre Peter, un monje de una abadía cerca de Wanborough, que vino para convertir a los paganos demostrando que su magia proviene de Dios, no de algún demonio insignificante que se hace pasar por una diosa. Se sorprende de ver a los caballeros, porque creía que la Dama Paulette, una hechicera pagana, y sus seguidores acudirían. Aunque expresa decepción, Peter también está evidentemente aliviado por no tener que enfrentarse a ella. Se queja en voz alta de que debe de estar "en el otro caballo".

"¿Qué 'otro caballo'?", preguntará alguien.

"Pues el de Westbury, desde luego", dice. "Sin duda lo conocéis. Todo el mundo lo conoce".

El Caballero del Antiguo Camino dice: "Hé oído hablar de Westbury, un agradable valle en el Bosque de Campacorentin, pero nunca he oído que hubiese allí un Caballo Blanco".

"Bueno, pues lo hay, y si vuesas mercedes han terminado, me gustaría irme a casa". Todas las acciones posteriores del Padre Peter están dirigidas a marcharse. De ninguna manera acompañará al grupo, salvo si le amenazan con la muerte en caso de que no lo haga. Pero es un jinete malísimo e inevitablemente se caerá del caballo y retrasará de forma intolerable al grupo o quedará atrás (como él mismo quiera).

Los caballeros deberían discutir las opciones que tienen. La mayoría de los caballeros será de Salisbury y, por lo tanto, el terreno les será familiar. El Caballero del Antiguo Camino puede trazar un mapa si es necesario. Sin embargo, haz notar que no es el mejor mapa posible, porque no es nativo de esta zona. Deja que los caballeros jugadores discutan la ruta mejor. La distancia es de alrededor de 55 kilómetros a vuelo de pájaro y, si se siguen los mejores caminos, la distancia será mayor. El tiempo que queda hasta que se oculte la luna es de alrededor de 5 horas. La conclusión: "Podemos llegar a Westbury antes de que se oculte la luna si cabalgamos todo lo aprisa que podamos". Los caballeros que no cabalguen a galope tendido se perderán la ceremonia.

El Caballero del Antiguo Camino señala que "Llevar una armadura más pesada que una de cuero frenaría a los caballos y los caballos de silla no son lo bastante rápidos como para completar el trayecto a tiempo, así que tendremos que montar sobre nuestros caballos de batalla. Además, los escuderos no son lo bastante buenos jinetes para mantener nuestro paso. Así que ésta será una aventura arriesgada. ¿Quién sabe lo que encierra la oscuridad esta noche?"

Desafío 1: la galopada hacia Westbury

Los caballeros pueden intentar cabalgar sin descanso a través de Salisbury sobre sus caballos de batalla. Hay dos factores significativos en esta acción: las tiradas de Equitación del jinete y las de CON del caballo. Entremezclados con las tres tiradas de Equitación y de CON, hay varios desafíos más. Se necesitan tres tiradas de Equitación, una después de cada desafío que se da a continuación.

Cuando un caballero falla su tirada, se queda atrás, perdiendo por cada tirada fallida 1 hora con respecto a los jinetes que no hayan fallado. Así, los caballeros pueden distanciarse cuando unos tengan éxito y otros no. Los caballeros llegan a su meta en orden descendente respecto de su habilidad de Equitación. Los que no fallen ninguna de sus tres tiradas llegan primero, luego los que fallen una y por último los que fallen dos. Las pifias cuestan el daño normal de 1d6 por la caída, pero no retrasan a los personajes más de lo que lo haría un fallo normal. Cualquiera que falle las tres tiradas es demasiado lento y se pierde todo el ritual, pues llega al lugar después de salir el sol.

Cada tirada exitosa de Equitación exige también realizar, acto seguido, una tirada de CON del caballo para ver lo cansado que ha quedado. Exito= no hay consecuencias; fallo o pifia= no hay consecuencias inmediatas, pero anota el número de fallos. De este modo, el caballo continúa hasta la meta aunque falle su tirada de CON.

Desafío 2: la celebración a la luz de la luna

Después de un par de horas cabalgando a toda velocidad, puede que los caballeros oigan sonidos de una celebración [tirada de Percepción]. Aunque no los oigan, llegarán a una alegre fiesta, una especie de celebración campesina a la luz de la luna, abastecida de comida y bebida abundantes que, aunque de calidad propia de campesinos, es sabrosa y copiosa.

Los campesinos ofrecen refrescos a los sedientos caballeros, que pueden sentirse tentados por el delicioso aroma de la comida y la bebida. Esta es una prueba del rasgo de Frugal: se necesita una tirada exitosa para pasar de largo.

También podrán ver que, a poca distancia de allí, los campesinos están bailando, vestidos con ropas cada vez más escasas. Se pueden ver varias muchachas muy bonitas bailando a la suave luz de la luna, sin llevar encima nada más que sus largos cabellos sueltos. Una tirada de Cultura Popular revela que ésta debe de ser una de las fiestas paganas de la fertilidad. Es una prueba del rasgo de Casto: pasa la tirada para evitarlo.

Cualquiera que sucumba a uno o más de sus deseos [Sibarita o Lujurioso] desmonta y es invitado con gran alegría a las festividades. Este caballero recibe una marca en el rasgo pertinente y estará agradablemente ocupado durante el resto de la noche. Todos los que no pasen el desafío quedan fuera de la aventura.

Aquellos caballeros que eviten caer en la tentación deberían hacer ahora el primer conjunto de tiradas de Equitación y de CON del caballo. Ver más adelante la Gloria ganada.

Naturalmente, el Caballero del Antiguo Camino tiene éxito en sus tiradas de rasgos y de habilidades. Sin embargo, tira por la CON de su caballo, lo que puede dar un fallo o una pifia y anota el resultado como con los caballeros de los jugadores.

Si *ninguno* de los caballeros de los jugadores consiguen pasar este desafío, el Caballero del Antiguo Camino volverá atrás y les ayudará, permitiendo otro intento en la tirada o tiradas fallidas,

esta vez con un modificador de +5 debido a su experiencia o su gran virtud.

Desafío 3: el ciervo rojo

Después de otras dos horas, los caballeros pueden intentar otra tirada [de Percepción]. Si tienen éxito, ven un gran ciervo rojo, mayor que cualquier ciervo natural que se haya visto nunca en Britania, observándoles sosegadamente mientras aparecen al galope desde la falda de una colina. El ciervo sacude la cabeza una vez y se puede oír claramente el sonido de campanas de plata a través del silencio de la noche. Un éxito en [Cultura Mágica] le dice al caballero que cualquiera que persiga a este animal mágico y lo acorrale pero no lo mate, tendrá la seguridad de engendrar un hijo sano y hermoso. La Gloria por atraparlo también sería grande. El Caballero del Antiguo Camino hace sus tiradas y refrena su caballo. Si ningún otro se dio cuenta, llamará la atención de los caballeros de los jugadores y les informará de la criatura. "Esta es ciertamente una noche mágica, gentileshombres", dice. Sin embargo, quiere avanzar hacia el Caballo Blanco y evitar la caza.

Es posible una persecución del ciervo. Ver los atributos del ciervo en el capítulo de Criaturas. Dale al Ciervo Rojo un valor de Evasión de 20 y consulta el procedimiento de caza en el Escenario de Presentación. Sin embargo, si se persigue al ciervo, los caballeros perseguidores quedan fuera de la historia. El director de juego ha de asegurarse de que se otorga la recompensa si alguien cumple correctamente el ritual del ciervo. Ver más adelante el apartado de Gloria para ver la Gloria obtenida por la caza.

Los caballeros que decidan seguir cabalgando deberían hacer ahora el segundo conjunto de tiradas de Equitación y de CON del caballo. De nuevo, tira en nombre del caballo del Caballero del Antiguo Camino.

Desafío 4: una justa a medianoche

Al borde del Bosque de Campacorentin, donde el sendero entra en el bosque hacia el Valle de Westbury, varios caballeros esperan para justar con todos los caballeros transeúntes. Bloquean el único camino que atraviesa el bosque.

Son buenos gentileshombres, pero insisten en una justa "por amor". Son de Somerset y una misteriosa mujer, a la que llaman la "Doncella Aventurada" les ordenó que esperaran allí toda la noche. En realidad saben poco de ella, excepto que todos los caballeros caballerescos cumplen sus peticiones. Usa los atributos de Caballero Notable. Cada jinete debe justar una vez, con la Gloria normal en caso de victoria. Pueden pedir prestada una armadura a uno de los justadores.

Después de justar, el jefe de los caballeros de Somerset se da cuenta de lo cansados que están los hombres y los caballos e invitan a los caballeros a quedarse a comer con ellos. Esta es una prueba del rasgo de Enérgico: aunque es importante el viaje hasta el Caballo Blanco, justar después de muchas horas de cabalgar es muy fatigoso. Un fallo o una pifia indica que el caballero se queda dormido después de la comida, agotado. No se necesita marcar el rasgo de Perezoso, y tampoco sería adecuado hacer una marca en tales circunstancias. Ver más adelante la Gloria concedida.

Los caballeros que sigan cabalgando deberían hacer ahora el tercer y último conjunto de tiradas de Equitación y de CON del caballo. Esta vez, las tiradas de CON tienen un modificador de -10, debido a la fatiga. Las pifias en tiradas de CON no impedirán que los caballeros continúen; sin embargo, anota el hecho para su utilización posterior.

Tira de nuevo en nombre del caballo del Caballero del Antiguo Camino. Además, si nadie ha sacado sus tres tiradas de Equitación excepto el Caballero del Antiguo Camino, se quedará a la altura del personaje que vaya primero en la carrera, en lugar de distanciarse de todos los personajes ("Puede haber peligro por delante y deberíamos permanecer juntos si es posible", dice).

Desenlace

Según los caballeros van atravesando el bosque uno a uno hasta el valle oculto, la Dama Paulette, la joven descrita más abajo, recibe a cada persona o grupo. Por lo tanto, el director de juego debe, en primer lugar, establecer los resultados de la carrera y, luego, pasar a esta escena. Al ocurrir simultáneamente para todos los personajes, se puede ahorrar la descripción de las cosas más de una vez.

Los caballeros que lleguen (o sea, que tengan éxito al menos en una tirada de Equitación) alcanzan el valle mientras la luna se hunde en el oeste. El primer grupo (los que no fallan ninguna tirada) ve la luna alta en el oeste; el segundo grupo (los que fallan una tirada) la ven baja hacia el horizonte; el último grupo (los que fallan dos tiradas) la ven asomándose sobre el horizonte, desapareciendo de la vista.

Un grupo de plebeyos, dirigidos por una mujer alta y joven vestida con ropa de campo, está realizando algún tipo de danza. Un gran grupo de poneys espera en silencio al fondo del valle. Cuando llegan los personajes, los campesinos se vuelven para saludarles [Tira Percepción. Exito= ves algunos que no son plebeyos; y ves a algunas personas con disfraces de caballos].

Según los caballeros se aproximan a la escena, en la ladera de la montaña, bajo las patas del Caballo Blanco, todos los caballos que hayan fallado o pifiado una o más tiradas de CON se desploman. La mujer avanza rápidamente, mira brevemente y con gesto preocupado a los agotados caballos de batalla de los caballeros y habla.

"Vuestras monturas están sumamente fatigadas, gentileshombres. Tenéis una elección", dice, "¿Seguiréis cabalgando esta noche cuando llegue el momento, o dejaréis que vuestros caballos descansen?" Cada uno de los caballeros debe responder; la mujer no discutirá ni contestará preguntas. Aceptará cualquiera de las respuestas sin hacer comentarios. Todos los jugadores deben anotar si eligieron Cabalgar o Descansar. Los jugadores que no puedan decidirse deben hacer una tirada de Clemente/Cruel.

Una vez que cada caballero ha dado su contestación, la mujer toca a todos los caballos de batalla, uno por uno, susurrando en voz baja cuando toque a uno cuyo caballero haya escogido Cabalgar en lugar de Descansar. Entonces, la danza se reanuda y continúa hasta que la luna está tocando el horizonte. Durante la danza, las preguntas se reciben con sonrisas pero sin responder. En este momento, habrán llegado todos los personajes que no fallaran las tres tiradas.

Concluye el baile y la multitud se dirige hacia sus poneys. La joven pasa su mano por encima de todos los caballos que haya delante de ella y todos los animales agotados dejan de jadear y resollar y se ponen en pie ágilmente. Los caballos relinchan de excitación. La dama grita "¡Montad, amigos, y cabalgad sobre el viento hacia los brazos de la luna!" Los caballos que estuviesen agotados ya no lo están. Los plebeyos saltan sobre sus poneys y parten a toda velocidad. Algunos individuos disfrazados se unen a la estampida.

La elección de los caballeros: unirse a ese viaje descontrolado o no. Si deciden no hacerlo, se quedan en la cumbre de la colina y ven como los demás cabalgan hasta, de repente, desaparecer. Si, cuando les preguntó la dama, escogieron "Descansar" y ahora vacilan en montar, la joven se vuelve y les hace señas, diciéndoles "Vuestros caballos ya han descansado bastante: ¡venid conmigo y alcanzadme si podéis!"

Los caballeros que se unan a la carrera llegan a la falda de la colina, pasando por encima de la figura del caballo blanco recortada sobre el césped, alcanzando a los poneys en lo alto de la colina y dejándolos atrás. Sin mayor problema se lanzan sobre una gran llanura despejada que antes no estaba allí. Mientras se pone la luna y sale el sol, se descubre que la hierba de la llanura es de un verde esmeralda extraordinario.

La galopada es demasiado rápida para que nadie vea imágenes en el brillante paisaje esmeralda hasta que, en lontananza, brilla

El Caballo Blanco

una colina dorada. Sin previo aviso, algunas personas caen de sus caballos. Entre estos están: 1. Todos los caballeros que agotaron a sus monturas, pero que no escogieron dejarlas Descansar; 2. Todos los caballeros que hicieron una tirada de Cruel y no una de Clemente; 3. Suficientes personajes del director de juego como para impresionar a los jugadores. Estos jinetes vuelven a caer en la falda de la colina, al lado de sus caballos o poneys muertos, cerca del caballo blanco. Están fuera de la historia. Es de día. La sacerdotisa y todas las demás personas han desaparecido.

Los demás caballeros, aquéllos que decidieron Descansar o los que consiguieron tener suerte con las tiradas de CON de su caballo, siguen avanzando hacia el pequeño cerro que se eleva sobre la llanura verde brillante. Mientras los caballos ascienden por la colina, los caballeros ven que está cubierta de flores amarillas. En su alto, los caballos se detienen y se colocan alrededor de una gran tina de madera llena de agua centelleante y plateada. Todos los caballos beben ávidamente. Cerca hay un sólido cofre de roble, la única cosa que hay en lo alto de la colina. Su tapa está abierta y está llena hasta los bordes de monedas de plata con la imagen de Epona acuñada sobre ellas.

Los caballeros pueden beber de la tina cuando hayan acabado los caballos y/o tomar la plata del cofre o no hacer nada. La joven, los campesinos y los demás que llegaron hasta aquí hacen las dos cosas.

Si los personajes beben, pero no se llevan plata, suman 1 punto a su CON y a su FUE. Si beben y se llevan plata, suman 1 a su CON y reciben 1d6 £. en monedas de plata. Si sólo toman monedas, reciben 3d6 £. de plata. Todos los caballos reciben un +3 a su CON.

Después de un rato, una neblina rodea a los caballeros. Pueden decidir montar a caballo y marcharse o quedarse. De cualquier modo, la neblina se aclara y los personajes se encuentran cerca de cualquier lugar en el que el director de juego desee que estén.

Gloria: 10 puntos de Gloria para cualquiera que empezara el viaje a caballo; 10 puntos por cada prueba de rasgos superada (Frugal, Casto y Enérgico); 10 puntos por conseguir derrotar en la justa a un caballero notable; y 100 por alcanzar la Colina Sagrada de Epona y participar en la magia.

Cualquiera que tuviera éxito en las tres tiradas de Equitación gana 10 puntos de Gloria por su impresionante exhibición de maestría.

La Gloria por tener éxito en la búsqueda del Ciervo Rojo es heroica, 100 puntos.

Consecuencias: La joven se presenta a los personajes que llegaran a la colina. "Soy Paulette, una seguidora de las antiguas creencias", dice. Podría contar a esos personajes unos cuantos secretos secundarios de Epona, si la impresionan (esto queda al arbitrio del director de juego).

Aventuras cortas

Las aventuras cortas son componentes importantes de una campaña de *Pendragón*. Añaden color y emoción y sirven de respiro entre las preocupaciones cotidianas de la corte y el castillo.

Las aventuras cortas se pueden usar solas; más o menos, se necesitará una sola sesión de juego para resolverlas. También pueden considerarse como elementos simples utilizados para construir escenarios más complejos. El director de juego debería mezclar y coordinar las partes de acuerdo con sus preferencias o con la evolución del argumento. Al entretejerlas usando los métodos que se describen aquí, la historia se enriquece y los caballeros jugadores se integran en la leyenda del Rey Arturo.

Las aventuras cortas están enumeradas en orden alfabético.

Haz más largo un argumento

La narrativa artúrica típica suele comenzar con un acontecimiento sencillo que lleva a un segundo, un tercero e incluso muchos más, hasta que se resuelve el acontecimiento final.

Por ejemplo, los caballeros no pueden resolver la Aventura del Basilisco, pero quizás la reina bruja que encontrarán en esa aventura atrapará a la comadreja mágica si los caballeros le hacen un favor: un poderoso caballero está bloqueando el camino hacia el castillo de la reina. ¿La ayudarán los caballeros? Si es así, eso llevará a la Aventura del Caballero de la Luna. El Caballero de la Luna se aviene a dejar que los caballeros vayan al frente de su ejército y combatan con su enemigo, que se describe en la Aventura de los Muertos sin Cabeza. Los personajes ganan. Esto pone fin a las tareas iniciadas por la reina bruja que, por ello, mata al hechicero que creó el basilisco.

Haz importantes a los personajes

La mayoría de las aventuras cortas usan personajes designados por un título en lugar de un nombre concreto. Se aconseja a los directores de juego que desarrollen los personajes según los necesiten. Podrían ser grandes caballeros. El Caballero de la Luna podría ser Sir Agravain disfrazado o la Doncella de los Girasoles podría ser Lady Nimue poniendo a prueba a los caballeros o el Castillo de la Barba podría ser el propio castillo de Sir Breunis Saunce Pité.

Los personajes podrían estar estrechamente relacionados con los caballeros de los jugadores. Por ejemplo, la Dama del Puente podría resultar la madre (o amante) de un caballero jugador, perdida tiempo atrás, o un futuro amor.

Reutiliza a los personajes del director de juego

Insértalos en la historia: un personaje del director de juego que no tenga nombre y aparezca en una aventura puede reaparecer más tarde y hacerse más significativo. Cada sucesiva reaparición te ayudará a elaborar el personaje revelando los hechos despacio.

¡Avisa a los personajes!

Avisa siempre a los personajes de los peligros potenciales en estas aventuras. Algunas de ellas son sencillamente difíciles, mientras que otras están destinadas a no resolverse *nunca* hasta la aparición de Lanzarote o Galahad, aunque los directores de juego pueden desear alterar esa versión del relato para otorgar esas proezas a los personajes jugadores. Pero parte del concepto de una campaña a largo plazo reside en que no se resuelvan inmediatamente algunas aventuras y que puedan volver a visitarse años más tarde, ya sea por parte de los caballeros de los jugadores o de personajes del director de juego.

Recuerda a los jugadores que los modificadores a las tiradas de Valiente, que se exigen al ver a algunos monstruos, indican la posibilidad de muerte en el combate. Huir de una criatura con un modificador de -10 o más le dará al caballero una marca de Cobarde, pero no perderá Honor. Y seguirá vivo. Para más información sobre los modificadores al Valor, ver el capítulo "Personajes y criaturas".

Aventura del AVANC

Marco de acción: en las aguas de Llyn Barfog (en Gwynned). El nombre significa "El Lago Barbado". Alternativamente, en cualquier lago o río grande.

Problema: Un monstruo, el avanc, está aterrorizando a la comarca.

Personajes: El Avanc. El avanc es un espíritu carnívoro de los remolinos que se parece a un enorme castor negro. Es malévolo y capaz de crear remolinos que pueden hacer que un barco gire y zozobre, sumergir a los nadadores o agarrarse a los tobillos de los hombres o caballos que crucen un vado. Ruge como una catarata y salpica siempre que camina sobre la tierra firme, dejando tras de sí un rastro húmedo.

Avanc

TAM 20	Velocidad 5	Armadura 5
DES 10	Daño 6d6	Inconsciente 13
FUE 40	Vel. curación 7	
CON 32	Puntos de Golpe 52	

Modificador al valor: -5; +5 a Prudente
Gloria por matarlo: 200
Ataques: 2 garras @15, contra 1 o 2 blancos, además de una Esquiva (tirada de DES) contra un solo enemigo (los monstruos no restan de las tiradas de DES los modificadores debidos a la armadura natural).
Ataque especial de remolino: En el agua, el avanc es extremadamente peligroso. En cada asalto de combate, la fuerza del remolino del avanc aumenta en 5 puntos, empezando desde 0. El número se recibe como un modificador a los atributos. Cuando se esté cruzando un vado, la víctima debe recibir una tirada modificada exitosa de FUE para soportar el remolino. Un éxito indica que se queda donde está y puede moverse en el siguiente asalto, aconsejablemente para huir a tierra firme. Cuando se esté nadando, debe hacerse una tirada modificada de Nadar contra el remolino. Los hombres en embarcaciones sufren el modificador sobre su habilidad de Manejo de Botes cuando estén en el remolino. Una vez que una víctima falle una tirada de atributo, el remolino le absorbe, sin que pueda hacer nada. Cuando esté en el agua, no se puede golpear al avanc con armas, pero éste tampoco puede atacar con sus garras. Sin embargo, es probable que ahogue a sus enemigos o los lleve a una guarida sumergida para despedazarlos.

Secretos: El avanc es menos formidable cuando está fuera del agua, pero es imposible hacerle salir excepto con argucias. El conocimiento de cómo hacerle salir es algo que sólo conocen las brujas o los personajes que reciban una tirada exitosa de Cultura Mágica.

Soluciones: Los avancs se sienten atraídos por el encanto de las mujeres vírgenes y así puede usarse la estratagema de la virgen. El avanc se quedará dormido con su cabeza en el regazo de la muchacha. Manejar un avanc dormido es todo un problema.

La pobre chica no puede quedarse sentada para siempre. El avanc de la leyenda se sujetaba con gruesas cadenas enganchadas a un grupo de bueyes de tiro. Varios caballeros fuertes con armadura y armas podrían ser capaces de hacer también ese trabajo. Mantén en secreto la FUE del avanc o hállala al azar tirando 10d6 si todos los jugadores tienen un ejemplar de este libro.

Gloria: 200 por matarlo.

Aventura del BASILISCO

Marco de acción: En cualquier parte.

Problema: Un Basilisco, el Rey de las Serpientes, se ha trasladado a la zona y la está devastando.

Personajes: Un Basilisco. El basilisco es una criatura antinatural salida de un huevo de gallina incubado por un sapo. Todos saben que un basilisco puede matar sirviéndose tan sólo de su mirada. Debe evitarse a este monstruo y un caballero no pierde Honor por huir de su mirada mortal. Parece una enorme serpiente con una capucha de plumas, que lleva una corona y cuyo cuerpo está adornado por seis franjas longitudinales blancas.

El basilisco está compuesto de veneno vivo. Este veneno es tan potente que nada puede tocar al animal y sobrevivir. Si se alancea al basilisco, el veneno disuelve el arma y sube por ella para atacar al atacante. También puede escupir su veneno, haciendo un daño terrible a cualquier cosa que toque. El basilisco hace esto con tanta precisión que puede tenderse sobre su espalda y escupir al aire hacia los pájaros, los cuales, al morir envenenados, caen justo en la boca de la bestia.

Basilisco

TAM 5	Velocidad 5	Herida Grave 50
DES 25	Daño especial	Inconsciente 13
FUE 10	Vel. curación 3	Derribo 5
CON 50	Puntos de Golpe 55	Armadura 20

Modificador al Valor: -15, +15 a Prudente

Ataques: escupir veneno @21 con un alcance de hasta 25 metros. El veneno hace 10 puntos de daño una vez en contacto con una víctima, recibiéndose dicho daño en cada asalto de combate hasta que el director de juego saque un 1 con 1d6, lo que indica que se ha agotado su potencia.

La armadura no protege después del primer asalto (a excepción de la Armadura del Honor). Varias dosis de veneno pueden alcanzar a la misma víctima, lo que produce un considerable efecto acumulativo total.

Los basiliscos esquivan un ataque con la DES y pueden escupir además una vez por asalto.

Soluciones: Ahuyentarlo usando armas arrojadizas o armas utilizadas para golpearlo una sola vez y luego desecharlas.

Secretos: La única cosa peligrosa para un basilisco es un cierto tipo de comadreja. Una comadreja es un animal demasiado insignificante como para que lo cace un caballero, por lo que tendrá que hacer que otra persona la cace para él. Por ejemplo, una bruja o sacerdotisa podría ofrecerse a atraparla a cambio de algún otro favor, como se mencionó en la introducción de este capítulo.

Gloria: 100 por ahuyentarlo de un territorio, 500 por matarlo.

Aventura de LA BESTIA AULLADORA

Marco de acción: En cualquier lugar alejado de la civilización donde exista agua.

Problema: Los caballeros oyen algo extraño y misterioso a lo lejos. [Percepción= el sonido de sabuesos sobrenaturales, como el Cazador Salvaje]. Se acerca con rapidez, pero aunque el ruido aumenta, no aparece nada visible [tirada de Valor, en la que un fallo o una pifia= el caballero vacila en investigar o cabalga en la dirección contraria, y se pierde el resto].

Bruscamente, para el ruido y, al lado del arroyo o estanque cercano, aparece una criatura fabulosa y se inclina para beber. Mientras bebe, los aullidos y ladridos callan. en este momento, los caballeros pueden mirar con calma a la criatura [Cultura Mágica= la reconocen como la Bestia Aulladora].

Después de un corto intervalo, [Percepción= se acerca alguien, que suena como si fuera un hombre montado y con armadura abriéndose paso a través de la maleza]. Las percepciones son correctas y un caballero se lanza al galope hacia el estanque, momento en el que la bestia vuelve grupas y se interna en la espesura, de nuevo acompañada del sonido de una jauría de perros de caza.

El caballero es o bien Pellinor (a comienzos del reinado de Arturo) o bien Palomides el Sarraceno (ahora o más tarde). Las acciones posteriores dependen de las necesidades del director de juego: el caballero puede salir a toda velocidad, puede exigir arrogantemente un caballo a los caballeros o puede ser retado a justar por uno de los caballeros jugadores.

Personajes: Bestia Aulladora; Caballero Excepcional (Pellinor o Palomides).

La Bestia Aulladora

De nombre Glatisant, o la "Bestia Ladradora", esta bestia milagrosa fue perseguida en primer lugar por el Rey Pellinor y luego por Sir Palomides. Que se sepa, nunca la atrapó nadie y aunque se la perseguía, no se llegaba a combatir con ella.

TAM 65	Velocidad 15	Herida Grave 30
DES 45	Daño ninguno	Inconsciente 24
FUE 25	Vel. curación 6	Derribo 65
CON 30	Puntos de Golpe 95	Armadura 10

Modificador al Valor: ninguno.

Ataques: no se ha descubierto ninguno. En su lugar, usa su habilidad de Evasión de 35, enfrentándose a cualquier habilidad de Cazar, Percepción o incluso de armas. Ver las reglas relativas a la caza.

Secretos: El sonido de los perros procede de dentro del abdomen de la Bestia Aulladora.

Soluciones: Glatisant vive para ser perseguida, pero no para ser capturada. Aunque es hábil huyendo y escondiéndose, el ruido siempre acaba por traicionar su escondite.

Gloria: 15 por verla, 100 por acercarse lo bastante como para atacarla, 250 por matarla y 500 por capturarla con vida.

Aventura del CABALLERO DEL LOBO

Marco de acción: En algún lugar de la carretera. Un escudero, medio muerto de miedo, va dando traspiés por la carretera. Está demasiado agotado para ser presa del pánico. Si se le ofrece algo de agua y palabras amables, explica su problema.

Problema: Su señor ha sido atacado y muerto por el Caballero del Lobo, así llamado por la enorme bestia peluda que le acompaña a todas partes. Unos arqueros ocultos en la maleza derribaron al buen señor del escudero y han raptado a su hija.

Personajes: El Caballero del Lobo, siempre acompañados de una docena de arqueros malvados y un perro-lobo irlandés de aspecto vil. Usa para el Caballero del Lobo los atributos de un Caballero Famoso.

Secretos: El Caballero del Lobo, aunque es despiadado, está vengando a su propio padre, a quien mató el señor que ahora

El avanc

ha muerto, usando ballesteros escondidos. Desde el punto de vista de la caballerosidad, el ataque del caballero fue deshonroso, pero desde el punto de vista del Amor (familia), está justificado para ejecutar una deuda de sangre con tal crueldad.

Tampoco ha tratado mal a los muertos y, si alguien cuestiona su respeto por los fallecidos, le enseñará una pequeña parcela donde están enterrados el señor muerto y sus seguidores.

Soluciones: Si se visita al Caballero del Lobo, su secreto queda desvelado de inmediato. Además, aunque la hermosa hija se niega a comer y en general no hace más que dar problemas, nadie la está haciendo daño.

El Caballero del Lobo accede a liberar a la hija bajo el cuidado de los caballeros de los jugadores si ellos realizan una acción por él.

El caballero quiere que los caballeros de los jugadores recuperen una reliquia familiar que le quitó hace muchos años el señor ahora muerto y que luego se perdió. Un caballero conocido como el Señor de la Torre de la Hiedra la tiene, pero sólo la dará si se le derrota en combate a muerte. El Caballero del Lobo iría en persona, pero pronunció un voto jurando no volver a buscarlo jamás cuando el Señor de la Torre de la Hiedra le derrotó hace muchos años.

Gloria: Ninguna por llegar hasta aquí. Para continuar, hay que combatir con el Caballero del Lobo o pasar a la Aventura del Señor de la Torre de la Hiedra. Si puede resolverse esa aventura, se recupera el objeto y si se devuelve al Caballero del Lobo, entonces se reparten 50 puntos más entre el grupo, por realizar una acción significativa.

Aventura del CABALLERO DE LA LUNA

Marco de acción: En algún lugar a lo largo de la carretera.

Problema: El Caballero de la Luna, así llamado por su escudo de armas, se niega a dejar pasar a nadie sin una justa. Los términos que impone a la misma son extraños: el perdedor presta seis meses de servicio como caballero o el dinero equivalente, empezando a partir del siguiente Pentecostés en un castillo que nombre. El Caballero de la Luna declara de antemano que si pierde pagará al ganador 1 £.

Hay cerca un bardo famoso, cuya habilidad es visible a simple vista, preparado a componer canciones sobre lo que ocurra, sobre todo para satirizar a los cobardes que se nieguen a justar.

Personajes: El Caballero de la Luna. Usa los atributos de un Caballero Famoso.

Secretos: El caballero está reuniendo un ejército para atacar el Castillo de Spidora, en el que un enemigo ha encerrado a su dama y amor. Por ello necesita buenos hombres que formen parte de sus fuerzas.

Soluciones: Justar con él. Si ganas, aceptar el dinero y marcharte. Si pierdes, alistarte en su ejército, pagar o renegar de tu compromiso y perder un punto de Honor.

Gloria: La normal para la justa: 25 si lo derrotas.

Consecuencias: El director de juego debe escoger una batalla que realizar posteriormente.

Aventura del CABALLERO ORGULLOSO DE LANDOINE

Marco de acción: En una carretera en algún lugar.

Problema: Un caballero herido, al que transportan en una carreta, no puede curarse de sus heridas envenenadas hasta que se dé muerte a su atacante. Su atacante es el Caballero Orgulloso de Landoine, que está en la parte oriental de Logres.

El sufrimiento del caballero es lastimoso. Cualquiera que se ofrezca a ayudarle sin hacer tiradas de dados recibe una marca de Justo. A cualquiera que saque una tirada de Clemente le gustaría ayudarle y, si se ofrece a ello, recibe una marca.

Personajes: El Caballero Orgulloso de Landoine; los demás caballeros de Landoine. El Caballero Orgulloso debería ser de una Gloria y capacidad similar a la de los personajes jugadores.

Secretos: El Caballero Orgulloso de Landoine tiene una espada mágica hecha de acero envenenado. Cada herida grave que inflija nunca podrá sanar mientras viva el causante de la misma. El Caballero Orgulloso es un guerrero muy hábil y es conocido por invocar su pasión de Odio (caballeros caballerescos).

Soluciones: Combatir con él y matarle; todos los que sufran heridas envenenadas quedan curados.

Gloria: La normal para el combate, más 150 por cumplir esta difícil y significativa misión.

Consecuencias: La espada es un buen premio, pero cuesta al usuario una marca en Crueldad cada vez que la use.

Aventura del CEMENTERIO PELIGROSO

Marco de acción: Un cementerio abandonado. Una pequeña capilla, en medio de las tumbas, ofrece el único refugio en los alrededores. Descuidado y con hierbas altas entre las tumbas, una valla derrumbada lo rodea. En la capilla hay un altar hecho pedazos, sobre el que cuelga una lanza oxidada con los restos de un gran estandarte de guerra colgando de su punta.

Problema: De día, este lugar parece ser sólo un cementerio abandonado pero, de noche, se puebla de fantasmas atormentados y hostiles. Estar cerca invita a un ataque y permanecer allí por la noche garantiza un ataque de agentes sobrenaturales.

Mientras el sol se pone, no parece que las estrellas y la luna salgan. Un viendo helado y cortante sopla alrededor de las tumbas. Después de un rato de oscuridad y silencio indeterminados, pueden verse figuras espectrales reuniéndose al borde del cementerio. Otro ejército, gimiendo, sale de las tumbas. Los fantasmas del exterior avanzan. Las fuerzas chocan entre sí. Aullidos y chillidos hacen trizas los oídos y la cordura cuando se enfrentan muertos e inmortales. Se pide una tirada de Valiente; una pifia indica una huida.

A veces, unas figuras se separan de la batalla y atacan a los

caballeros ocultos en la capilla. Así, cualquiera que esté en la capilla estará combatiendo durante toda la noche.

Los caballeros que haya en las inmediaciones serán atacados si están a la vista del combate, pero podrán huir si los fantasmas no les matan.

Personajes: Los caballeros fantasmas. Usa una mezcla de caballeros. Derrotarlos debería ser todo un desafío, así que usa los atributos adecuados a la potencia del grupo.

Soluciones: Combatir para sobrevivir. Para conseguir inspiración, puede ser útil hacer las tiradas pertinentes de Devoción y Amor (deidad), si el director de juego lo desea. Luego, conseguir el paño del altar y dar descanso a los fantasmas atormentados.

Secretos: Si el grupo sobrevive, poco antes de la mañana se darán cuenta de que el altar está brillando levemente. Ha aparecido mágicamente un paño de altar blanco, cubriendo el altar. Sin embargo, si alguien trata de tocarlo, se eleva repentinamente en el aire. Sólo si alguien consigue un éxito crítico en Devoto, Clemente u Honesto, podrá sujetarlo y, en cualquier caso, sólo el tiempo suficientemente para cortar o arrancar un trozo de una esquina.

La tela puede usarse para curar. Cuando se aplica a una herida como una venda, da automáticamente 10 puntos de curación mágica. Pero sólo se puede usar sobre una herida. Después puede lavarse en agua bendita y usarse de nuevo.

Si se pone la tela en contacto con un Caballero Fantasma del cementerio, desaparece. Si se da descanso a todo el ejército del cementerio, el ejército contrario también se desvanece.

Gloria: 100 por sobrevivir a la noche, 50 por cada Caballero Fantasma (independientemente de su calidad), más 100 por un trozo de la tela y otros 100 si se pone fin a la maldición.

Aventura de LA DAMA DEL PUENTE

Marco de acción: En un puente.

Problema: Una muchacha está de pie al extremo de un puente y pide ayuda a los caballeros que pasan por él. Un perverso caballero, que espera por allá, la ha tomado prisionera.

Personajes: La Dama del Puente. Usa atributos de Doncella.
El caballero. Usa atributos de Caballero Notable.

Secretos: El caballero es un hombre de buen carácter, aunque a veces aplica unos métodos discutibles. Se ha metido en una campaña para ganar dinero y ha tomado a esta mujer para que sea su cebo. No le ha hecho daño, ni tiene intención de hacerlo. Se ofrece a liberarla si el retador ofrece su propia armadura, su caballo y sus armas como apuesta contra la mujer.

Soluciones: El caballero ofrece combatir por amor, "pues no hay razón para que ninguno de nosotros muera por la trivialidad del secuestro de esta dama".

Gloria: 10 por derrotar al caballero en la justa, más 10 por el cumplimiento de la acción (bastante corriente) del rescate de la Dama.

Aventura de LA DAMA DE ROSA

Marco de acción: En un sendero de algún lugar.

Problema: Un escudero afligido, solo a un lado del sendero, suplica a los caballeros de los jugadores que se detengan y le ayuden. Si lo hacen, explica que un caballero infame ha secuestrado a su dama y la tiene encerrada en una torre a unos cuantos kilómetros de distancia. Ruega a los caballeros que les ayuden.

La Bestia Aulladora

El escudero dice que no puede dar su nombre, pero ella es una mujer noble cuyo padre recompensará a cualquiera que devuelva a su casa a la dama.

Si los caballeros acceden, deben viajar a la torre, que es el reducto central de un viejo castillo de montículo y patio. La dama, visible por sus vestidos rosas, se asoma por una ventana y agita un pañuelo para que la vean los caballeros. Está demasiado lejos como para poder oír voces.

Mientras los caballeros de los jugadores contemplan el castillo, baja el puente levadizo y salen a caballo el señor y diez caballeros.

El caballero señor es un caballero caballeresco, que ha tomado a la dama sólo por deporte y no le ha hecho daño. La entregará a cualquiera que venza en justa a él y a todos sus hombres. Cualquier derrota conlleva el encierro de la dama durante ese día. Cualquiera puede justar, una vez al día, contra él y sus hombres. Está permitido descansar y hacer uso de los Primeros Auxilios.

El caballero señor es caballeresco y muy cortés, invitando a todos sus retadores a su salón. La Dama de Rosa está también allí, al parecer formando parte de sus planes.

Personajes: El escudero. No se necesitan atributos.
La dama de Rosa. Usa los atributos de Dama.
El caballero señor. Usa los atributos de Caballero Famoso.
10 caballeros. Usa 5 Caballeros Notables y 5 Caballeros Normales.

Secretos: Ninguno.

Soluciones: Ganar las 11 justas.

Gloria: 25, además de la Gloria ganada en las justas.

Consecuencias: La Dama de Rosa puede cumplir todas las funciones femeninas en tu campaña.

Aventura de LA DAMA DE VALAINE

Marco de acción: En una carretera. Un caballero cabalga hacia los caballeros de los jugadores y los adelanta. El jinete no hace caso de los caballeros de los jugadores, desdeñando orgullosamente

cualquier cosa que le digan. Le sigue un escudero, que maneja un par de caballos de carga muy cargados. Un segundo escudero maneja una mula sobre cuyos lomos se sienta una dama triste. [Percepción] La dama parece haber estado llorando. Mira a cada caballero, hace un gesto y dice en voz alta: "Oh, Señores Caballeros, soy una dama capturada a quien tomó este caballero de la casa de mi padre. Os suplico que me ayudéis, como es la obligación de todos los caballeros buenos".

Problema: Es hija única del abanderado de Valaine, un feudo cercano. El caballero ha matado a su padre y pretende obligarla a casarse con él para poder poseer sus tierras.

Personajes: La mujer. Usa los atributos de Doncella.
El caballero. Usa los atributos de Caballero Notable.

Soluciones: Retar al caballero. Sus condiciones no son anormales, aunque sí duras: combatir por ella hasta la muerte.

Gloria: 50 por rescatarla, más 100 puntos de Gloria para el que venza al caballero.

Consecuencias: Podría ampliarse su identidad para pasar a ser una heredera, una hechicera, una santa o una amante: o puede que sólo diga "Gracias" y los caballeros la dejen en su casa y quede fuera del juego.

Aventura de LA DOLOROSA GUARDA

Marco de acción: En Garloth. Este castillo es la guarida encantada de un malvado hechicero muerto. Su nombre quiere decir Castillo Pesaroso. Ahora está habitado por monstruos y fantasmas y se cree que es donde se encuentra un gran tesoro escondido.

Problema: Muchos caballeros han entrado en él y nunca han regresado. Una enorme roca, que, dice la profecía, sólo será levantada por aquél que esté destinado a ser señor de este castillo, se encuentra inamovible en el patio (-25 a la FUE para levantarla).

Personajes: Alrededor de 30 guardianes, activos en diversos periodos durante el día y la noche.
Leones: Ver capítulo "Personajes y criaturas".
Fantasmas de caballeros celtas: Estos cadáveres con armaduras herrumbrosas gimen cuando atacan. Usa los atributos de los Caballeros Corrientes o de los muertos sin cabeza de la aventura del mismo nombre (reduce la armadura del caballero en 5 puntos). 50 puntos de Gloria por derrotarlo.
Gigantes de cobre: Estos enormes guerreros tienen pieles metálicas hechas de cobre tintineante y enormes espadas y escudos redondos de ese mismo metal.

Gigante de cobre

TAM 30	Velocidad 5
DES 10	Daño 9d6
FUE 25	Puntos de Golpe 38
CON 8	Armadura 25 + escudo de 10 ptos.
ASP 10	

Ataques: Espada @18
Modificador al Valor: -5
Rasgos significativos: Cruel 16
Pasiones significativas: ninguna
Habilidades significativas: Percepción 5
Gloria por derrotarlo: 200

Secretos: Sir Lanzarote completó esta búsqueda y cambió el nombre del castillo a *Gozosa Guarda* (Castillo Gozoso). Aunque se supone que está destinado a él, los caballeros de los jugadores pueden tratar de contribuir a preparar su éxito, tratar de conseguirlo antes que él o simplemente conseguir Gloria aquí. En mi propia campaña, los continuos (e inesperados) éxitos que consiguieron los caballeros de los jugadores contra los guardianes se resolvieron haciendo que uno de ellos encontrase finalmente su propio nombre sobre la roca.

Gloria: 100 por reclamar su propiedad, más la debida a los monstruos derrotados.

Aventura de LA DONCELLA DE LOS GIRASOLES

Marco de acción: El único lugar adecuado para acampar, al final del día. Un hermoso pabellón, con la bandera de un girasol ondeando ante él, se alza al lado de un pequeño estanque cristalino.

Problema: Un feo enano dice a los caballeros de los jugadores que no pueden quedarse ahí hasta que justen con su amo, Sir Arfonen, que está en ese lugar debido a una malvada costumbre. El caballero ya está preparado, listo para justar. Es aconsejable hacer tiradas de Suspicaz.

Personajes: Sir Arfonen de Lincoln, un Caballero Notable; la Dama de los Girasoles.

Soluciones: Justar con Sir Arfonen.

Secretos: La Dama de los Girasoles, una hechicera joven y muy ambiciosa, es quien establece las normas. Cualquier caballero que gane la justa debe quedarse con ella hasta ser derrotado por otro. Si el caballero resulta derrotado, puede seguir su camino. Si el caballero gana, pero se niega a quedarse hasta que pierda, su tierra resultará afectada por una plaga que hará que el caballero pase a la situación de Pobre o incluso Indigente. Los caballeros mantenidos sufren una enfermedad, sobre ellos mismos o sobre su familia, que tiene el mismo efecto. Sólo dos cosas pueden cambiar este efecto: 1. Regresar para cumplir la costumbre o 2. Muerte del caballero.

Gloria: Sólo la normal por justar. Así, son 10 puntos por derrotar a Sir Arfonen de Lincoln.

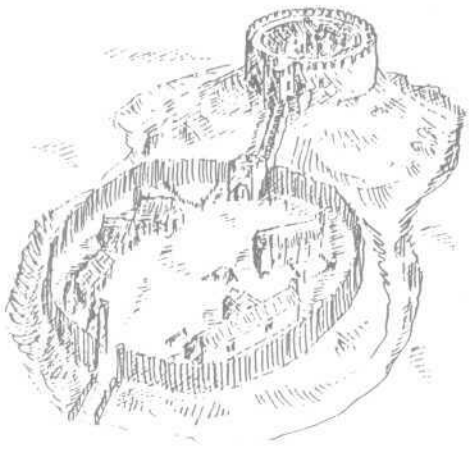
Consecuencias: Usa el escenario en solitario "En el cruce de caminos" para ver qué justas hace tu personaje durante su estancia con la doncella.

Aventura del ESCUDO AVENTURADO

Marco de acción: Una abadía de Monjes Blancos. Está muy aislada, en un bosque en Logres.

Problema: Un antiguo escudo cuelga de una pértiga detrás del altar. Es blanco, a excepción de una cruz de color rojo sangre sobre su superficie. Si alguien intenta tomarla, los monjes les advierten que no lo hagan, diciendo: "Señores, este escudo no debería colgarse del cuello de ningún caballero salvo el mejor caballero del mundo y, por lo tanto, os aconsejo, caballeros, que estéis bien avisados".
Si los caballeros les preguntan por qué no, contestarán: "Ningún hombre puede llevar este escudo sobre su cuello sin ser dañado o muerto en tres días, o lisiado para siempre".
Cualquiera que se lo lleve se encuentra, en el plazo de tres días, con un caballero vestido todo de blanco. Es un increíble guerrero y siempre mata o hiere al aventurero; entonces, devuelve el escudo a su lugar. Nadie ha conseguido llevarse el escudo.

Personajes: Los monjes. No se necesitan atributos.
El Caballero Blanco. Su armadura es casi cegadora. El caballero



es un ángel disfrazado, tiene los atributos de un caballero mágico más 100 puntos de golpe adicionales y un rasgo de Valiente de 30; además, siempre consigue un impacto crítico sobre su oponente. Si un golpe no basta para dejar indefenso al caballero, el ángel atacará hasta poder quitarle el escudo y llevarlo de vuelta a la abadía. El ángel se comporta con estricto sentido caballeresco y no matará a un enemigo desarmado, inconsciente o que se rinda.

Secretos: El escudo es de José de Arimatea, que trajo el Santo Grial a Britania. Está destinado a ser utilizado por Sir Galahad.

Soluciones: Nadie puede llevárselo, pues está destinado a ser usado por Sir Galahad en la Búsqueda del Santo Grial.

Gloria: 25 por intentar llevárselo, más hasta 100 más si el combate fracasado contra el ángel se realiza de una manera heroica.

Aventura del GORRARROJA

Marco de acción: Una torre en ruinas.

Problema: Un hombre con un sombrero rojo ha vivido aquí durante siglos, matando a todos los que se acercan y vagando, de vez en cuando, lejos de su guarida.

Personajes: El hombre es un gorrarroja, un monstruo asesino y devorador de hombres que sólo tiene de humano la apariencia. Sólo hay un acceso a la entrada de su torre y tiene una buena reserva de piedras que arrojar sobre las cabezas de los invasores. No se le puede sorprender.

Este malvado ser mágico vive en un lugar en ruinas donde los hombres cometieron iniquidades. Es alto y ancho de hombros, pero cadavéricamente flaco, con ojos rojos y brillantes, colmillos, garras en sus dedos y un gorro rojo que empapa en la sangre de sus víctimas.

El gorrarroja más conocido de la leyenda no podía ser derrotado en combate. Cuando finalmente se le derrotó mediante un exorcismo, la única parte que quedó del gorrarroja fue uno de sus largos dientes. El ejemplar descrito a continuación, aunque quizás algo más débil, sigue siendo monstruosamente temible.

Gorrarroja

TAM 12	Velocidad 6	Herida Grave 40
DES 12	Daño 8d6	Inconsciente 13
FUE 35	Vel. curación 8	Derribo 12
CON 40	Puntos de Golpe 52	Armadura 20
ASP 14		

Modificador al Valor: -15

Ataques: Lanza larga con púas @28; si queda desarmado usa 2 garras @20 cada una, con el daño normal.

Secretos: Algunas personas dicen que las oraciones o la magia los debilitan.

Soluciones: Si los secretos no son verdad, sólo un feroz combate puede solucionar este problema.

Gloria: 300 por matarlo.

Aventura del MEDIO GIGANTE

Marco de acción: Un atajo muy útil a través del bosque no se usa debido a un gigante que vive allí. Puede oírsele rugiendo en ciertos momentos. Una enorme huella de su pie descalzo, con seis dedos con garras, es visible en las rocas cercanas. Es tan larga como un caballo.

Problema: Despejar el camino.

Personajes: Un gigante, del cual sólo son visibles su cabeza y uno de sus brazos. El resto del mismo está enterrado en el suelo.

Usa los atributos de un Gigante normal.

Soluciones: Los grandes rugidos provienen de entre la densa maleza del bosque. Los caballos no pueden entrar y la investigación debe hacerse a pie. Todos deben hacer una tirada de Valiente con un -5; si no, vacilarán al penetrar en la espesa maleza y se quedarán atrás una cantidad igual a 1 asalto de combate por cada intento de tirada de Valiente.

La investigación revela una cabeza y un brazo de gigante encima del suelo. El resto está enterrado. Su gran sombrero de cuero está aplastado, como si le hubieran golpeado en la cabeza. El cuello y el brazo son bastante huesudos y delgados (para un gigante).

Algunos caballeros pueden atacar inmediatamente, en cuyo caso se produce un combate. Da tiempo a los demás jugadores para observar el combate y discutir lo que podrían y deberían hacer. Pide una tirada de Percepción, cuyo éxito indica que los caballeros oyen que el gigante dice: "¡Perdonad mi vida!", en el habla grave, lenta y profunda de los gigantes. Hazles notar que el gigante está claramente indefenso y pide una tirada de Clemente. Un éxito indica que el personaje se siente conmovido por la indefensión del gigante. Pregunta si el jugador desea actuar de acuerdo con ese sentimiento y si es así, el personaje recibe la marca de Clemente y hace algún tipo de declaración para salvar la vida a la criatura.

Si (bajo la decisión de los jugadores) los caballeros tratan de oponerse por la fuerza a todos los esfuerzos para matar al gigante (probablemente combatiendo del lado del gigante), reciben también una marca de Justicia.

Si, después de que los caballeros jugadores hayan hecho sus declaraciones para ganar marcas de Clemente, alguno de los caballeros que aún no estuviese en el combate se mete en la refriega, recibe automáticamente una marca de Cruel.

Si se le perdona la vida al gigante, se mostrará amistoso. Principalmente tiene un hambre feroz y, si se le da de comer, ofrecerá información sobre sí mismo. Después de comer, ríe de placer y felicidad. Es un sonido temible, irónicamente similar a sus anteriores rugidos.

Ha estado allí durante años desde que un enemigo, un gigante mucho mayor, le incrustó en el suelo de un garrotazo. Pero se considera afortunado porque el tipo grande arrojó hacia el cielo a su compañero y éste todavía no ha caído a tierra; ¡probablemente ya haya muerto de hambre!

Si se le pregunta, cree que la huella de la roca es probablemente

de su enemigo. ¿Quién es su enemigo? Llew de la Mano Larga, que era rey de toda esta región antes de que vinieran los humanos.

Los directores de juego deberían decidir hasta qué punto desean usar este personaje. El gigante podría no conocer nada útil, al haber estado aislado desde que le incrustaron aquí. Aunque sea estúpido, podría ser una fuente de información útil sobre tradiciones mágicas, Historia prehumana o dragones. Por otra parte, podría ser afable y divertido, testigo de muchos viajeros a lo largo de este camino secreto y una fuente de abundante información. No se le puede liberar.

Aventura del SEÑOR DE LA TORRE DE LA HIEDRA

Marco de acción: Un antiguo castillo en una zona pobre.

Problema: Cada 1 de mayo, ocurre algo malo en esta propiedad y nadie sabe lo que es. Algún encantamiento duerme a todo el mundo. Al día siguiente, ha desaparecido la mitad de todas las terneras y también la mitad del grano almacenado. El Señor de la Torre de la Hiedra sabe que es algo del Mundo Mágico y es incapaz de enfrentarse a ello. Pero ha hecho una oferta muy generosa, de "cualquier cosa que no manche su honor ni a su familia" a cualquiera que pueda expulsar la maldición.

Personajes: El Señor de la Torre de la Hiedra.
Una criatura mágica.

Soluciones: Mantenerse despiertos toda la noche. La única manera de hacerlo es consiguiendo tres tiradas sucesivas del rasgo de Enérgico, la primera sin modificador, la segunda con un -10 y la tercera con un -15. Una vez que se hayan hecho estas tiradas, el caballero se mantendrá despierto para ver qué ocurre.

Secretos: Por supuesto, la causa es mágica y su definición precisa queda sujeta a la decisión del director de juego. Algunas posibilidades son:

1. Una bruja, con un grupo de enanos hambrientos. Matar o capturar a los enanos para poner fin a la maldición.

2. Un hada maligna, que agita una varita de sueño. Burlarla en un duelo de ingenio y acertijos.

3. Un trasgo muy hambriento. Combatir o capturar.

4. Una solitaria vaca mágica que recoge a las terneras para criarlas como a sus hijos y el grano para alimentarlas. Comprarle su propia manada.

5. Un caballero noble élfico que recauda un tributo que ha cobrado desde tiempo inmemorial. Combatir o tratar de apelar a su Clemencia.

6. Una hermosa doncella élfica con una flauta del sueño y una horda de ratones blancos hambrientos. Alaba su belleza y a sus ratones y puede que se traslade a tus tierras.

Gloria: 50 puntos por cumplir esta difícil misión, más la cantidad que se gane por superar al enemigo.

Aventura de LA TORRE DE LOS CUERVOS

Marco de acción: Cerca de Gloucester. La Torre de los Cuervos es una estructura antigua, construida por gigantes antes de que llegaran los romanos. No tiene puertas de entrada al nivel del suelo; sólo se puede entrar volando. Es sede de una hermandad de Brujas Cuervo, hechiceras poderosas, que guardan su intimidad celosamente. Los campesinos de las inmediaciones son callados, hoscos y hostiles. Un grupo de feroces guerreros, que viven dentro de la estacada que rodea la torre, trabaja para las brujas. Protegen los accesos a la torre y las brujas los llevan periódicamente a la torre para pasar un rato de diversión como pago a sus servicios.

Problema: Un señor poderoso quiere información sobre una posesión cercana. Sus habitantes siempre se niegan a rendir fidelidad a ningún señor y, a veces, atacan a sus vecinos, suelen asaltar a los viajeros y, en general, desprecian completamente todos los detalles de la sociedad.

Personajes: Las Brujas Cuervo. Son una hermandad especial de brujas paganas que pueden transformarse en horribles cuervos para ayudar a sus amigos y dañar a sus enemigos. Aparecen como hechiceras y mujeres guerreras en el relato "Peredur" y como aves luchadoras leales a Owein en el relato "El sueño de Rhonabwy", ambos de El *Mabinogion*. Aparecen a la vez entre seis y doce ejemplares y pueden hacerse pasar por mujeres humanas armadas con poderes mágicos paganos. Utiliza para las mujeres guerreras los atributos de Caballero Normal.

Bruja Cuervo, en forma de cuervo

TAM 10	Velocidad 10 (volando)	Herida Grave 20
DES 25	Daño 3d6	Inconsciente 8
FUE 15	Vel. curación 4	Derribo 10
CON 20	Puntos de Golpe 30	Armadura 4
ASP 18		

Modificador al Valor: -5
Gloria por matarla: 100
Ataques: 1 esquiva (usa la DES) y 1 picotazo realizado en vuelo @18; o pueden hacer una elevación, en la que varios pájaros agarran a un enemigo y lo elevan en el aire, donde pueden entonces picotearlo con tiradas no enfrentadas, mientras que el enemigo en el aire sólo puede atacar a la vez a uno de los cuervos, a la mitad de su habilidad con Daga o Lucha. Para elevarse, el director de juego debe hacer una tirada enfrentada de la FUE total de los cuervos contra la tirada de FUE del enemigo, que hace el jugador.

Los guerreros. Usa una mezcla de Bandidos, Guerreros Sajones y soldados de infantería, todos bajo el mando de oficiales de calidad similar a Sargentos montados sobre buenos caballos de batalla. Para su jefe, usa un Caballero Notable que tenga los rasgos de un bandido.

Secretos: Todo lo que se ha dicho de ellas es cierto.

Soluciones: Recibir la ayuda de Sir Peredur, que está buscando ayuda para eliminar a estos enemigos de su familia (ver los relatos literarios relacionados con Peredur).

Gloria: 100 por cada bruja muerta, 200 por expulsarlas de la torre para siempre, más la cantidad que se gane en combate con los defensores.

Aventura de LA TORRE DE LOS MUERTOS SIN CABEZA

Marco de acción: Una torre en una zona conocida como el Bosque de las Calaveras. Las numerosas calaveras que hay por todo el bosque son las cabezas de las víctimas de otros que trataron de ir a la torre. Uno de ellos aún puede hablar y tratará de advertir a los caballeros de que no vayan.

Problema: Un hechicero ha estado haciendo algo malvado. El director de juego debe determinar la acción concreta, que será suficiente para mover a los caballeros jugadores a tratar

de detenerle. Esta es únicamente la más reciente de sus perversas acciones, que se han hecho legendarias en esta región. Los caballeros deben enfrentarse a dos desafíos para entrar en la torre.

Personajes: Una pantera; el Hechicero; los Muertos sin Cabeza.

Muertos sin Cabeza: Animados mediante magia, estos guerreros tienen una habilidad notable para ser seres sin cabeza. Algunos de los muertos son recientes, pero otros llevan puestas armaduras antiguas y podridas: romanas (8-12 puntos), griegas (6-14), fenicias (2-8), quizás incluso -horror- ¡¿atlantes (8-20)?!

Muerto sin Cabeza normal

TAM 10	Velocidad 1
DES 5	Daño 3d6
FUE 10	Puntos de Golpe 18
CON 8	Armadura varía

Ataques: Maza @18, Lanza @10

Muerto sin Cabeza grande

TAM 20	Velocidad 2
DES 8	Daño 6d6
FUE 18	Puntos de Golpe 32
CON 12	Armadura varía

Ataques: Maza @10, Lanza @10
Estas criaturas no pueden quedar inconscientes y, para detenerlas, hay que reducir a cero sus puntos de golpe. Para romper una pierna a la criatura, para que no se pueda mover con agilidad, cáusale una Herida Grave.

El Hechicero: El hechicero es un nigromante de moderada habilidad en hacer andar a los muertos, pero el atroz trabajo de su profesión y la edad han hecho estragos en su cuerpo.

El Hechicero

TAM 5	Velocidad 1
DES 7	Daño 2d6+1d6*
FUE 8	Puntos de Golpe 5
CON 10	Armadura 2 (ropa)
ASP 5	

Ataques: Espadón @22* (di a los jugadores que siempre intenta hacer un golpe de decapitación)
*daño de arma larga.
Rasgos significativos: Cobarde 16.
Pasiones significativas: Odio (caballeros) 18.
Habilidades significativas: Alquimia 27.

Secretos: Matar al hechicero provocará la muerte de todos los muertos vivientos. Si los caballeros pueden abrirse paso entre los muertos vivientes y entrar en la torre, podrán detener la amenaza con mayor facilidad.

Soluciones: Desafío 1: La pantera. La maleza es extensa, está encantada y se mueve de un lado a otro cuando no mira nadie. Para encontrar el camino que atraviesa el bosque hacia la torre, los caballeros deben hacer dos tiradas sucesivas de Cazar, cada una con un modificador de -10. Se necesitan dos tiradas por cada día de viaje. Cada noche, una pantera ataca frenéticamente a los caballos, haciendo caso omiso de todos los ataques que sufra, absorta en destruir caballos.

Desafío 2: Los Muertos Sin Cabeza. Un gran número de cadáveres andantes sin cabeza, aún con sus armaduras puestas, combatirán con los caballeros fuera de la torre. No se les puede alejar con estratagemas de su zona asignada, pero sí se les puede distraer o enjaular. Una vez que se los derrote o evite, los caballeros pueden entrar y matar al hechicero, que es demasiado cobarde para abandonar la seguridad de su hogar.

Gloria: 5 puntos por cada una de las tiradas exitosas de Cazar y 75 por matar a cada pantera. 35 puntos por cada muerto viviente, 25 por el hechicero. 150 por completar la misión de poner fin a la maldición.

Consecuencias: Los caballeros pueden recibir la torre en posesión.

Aventura de LA TUMBA DE LOS LEONES

Marco de acción: Un bosque; la situación exacta queda a elección del director de juego. Una hermosa y elaborada tumba de mármol se alza en solitario en el bosque. A lo lejos, una tirada exitosa de Percepción revela que las paredes interiores de la tumba están recubiertas de sangre fresca que corre por ellas. Un éxito crítico revela un león oculto en las sombras.

Muy cerca, un estanque de agua hierve furiosamente, tan caliente que cualquiera que lo toque recibe 2d6+2 de daño por cada asalto en que esté en contacto con él. Una tirada exitosa de Percepción permite al caballero ver la cabeza de un caballero, con su yelmo puesto, dentro del agua, al parecer sin que el agua hirviente la afecte en absoluto. Nadie puede sacar la cabeza del agua de ninguna manera, salvo Sir Lanzarote o algún otro miembro de su familia.

Si se acerca, el caballero puede ver una inscripción en latín que explica que el caballero fue asesinado criminalmente y que este misterio no lo podrá resolver nadie más que alguien de su linaje.

Problema: La sangre que se derrama por las paredes tiene propiedades curativas mágicas: un roce con ella cura todas las heridas. Sin embargo, el lugar es difícil de encontrar y la sangre difícil de recoger, debido a la pareja de leones que la protegen.
Los leones evitan que nadie entre en la tumba bloqueando la única entrada. Cada vez combate un solo león y un máximo de dos caballeros pueden alcanzarlo para combatir. Cuando un león esté herido, saltará a la parte trasera de la tumba y el otro león salta hacia adelante para combatir. En el interior, el león lame una pared y, después de un asalto, ¡está totalmente curado y listo para combatir de nuevo!

Personajes: La pareja de leones.

Secretos: El difunto es el Rey Lanceor, el abuelo de Sir Lanzarote. Después de que ese caballero visite el lugar y saque la cabeza del pozo, el agua dejará de hervir.

Soluciones: Los caballeros pueden combatir con los leones y matarlos y llevarse algo de sangre. Independientemente de cuánta sangre se coja, sólo se permite una dosis de curación por caballero. Después de que los caballeros se marchen, otros dos leones empiezan a vivir allí.

Gloria: 25 por caballero por intentar esta aventura, 250 por matar un león, 100 más por león si tienen acceso a la sangre curativa y 100 más por matarlos a los dos y llevarse sangre.

Historias

La Cronología de *Pendragón* menciona tres acontecimientos importantes de interés para el año 531. Aquí se dan escenarios resumidos para ese año.

Un director de juego tiene muchas maneras de usar estas historias. Puede ofrecer a los jugadores tres opciones distintas que tomar. También puede decidir guardar un par de ellas y hacer que tengan lugar en los años siguientes, fuera de la cronología sugerida.

Cualquiera que vaya a ser su forma de uso, se dan aquí con sugerencias sobre cómo integrarlas en la campaña.

La aventura de ACOMPAÑAR A SIR LANZAROTE

En un señorío apartado, un insignificante punto de parada en el camino hacia la aventura, un joven caballero se detiene y pregunta si se puede unir a vuestro grupo. Los caballeros de los jugadores hacen tiradas de Heráldica o, si han estado en Camelot, tiradas de Reconocer. Reciben un modificador positivo enorme y no pueden fallar, pues se trata de Sir Lanzarote en persona. Para ver la Gloria y los atributos de Sir Lanzarote, ver el capítulo "Personajes y criaturas".

Desafíos: Acompañar a Sir Lanzarote es bastante desafío para la mayoría de los personajes, aunque aún es joven y en el año 531 todavía no ha alcanzado su máxima valía.

Ejecuta una de las Aventuras Cortas y deja que los caballeros de los jugadores observen cómo actúa el mejor de los caballeros. Lanzarote es generoso y está dispuesto a dejar que los demás caballeros intenten realizar los desafíos antes que él.

Secretos: Antes de esta aventura, los caballeros de los jugadores deberían haber tenido alguna ocasión de enfrentarse a otros desafíos más concretos adecuados a la historia de Lanzarote. Por ejemplo, si han visitado la Dolorosa Guarda, podrían contarle a Sir Lanzarote acerca de lo que pasa allí. Entonces podrían ayudarle en su éxito y quizás contemplar el descubrimiento por parte de Lanzarote de que su nombre se encuentra bajo el bloque de piedra. De forma similar, si los jugadores se han retirado prudentemente del combate con un Gigante Enorme, se enfrentarán con un dilema interesante cuando Lanzarote se lance resueltamente a la carga sobre el monstruo, como hace en el relato.

Recuerda también que Sir Lanzarote podría aparecer de no se sabe dónde y rescatar de un desastre a los caballeros de los jugadores.

En cualquier caso, conocer a los personajes famosos como éste es muy divertido para los jugadores. No tengas miedo a usar dichos acontecimientos.

La aventura de CONOCER A SIR MORDRED

Un caballero apuesto y joven pide unirse a los caballeros de los jugadores. Un éxito con una tirada de Heráldica indica que es del famoso y poderoso clan de Orkney, pariente de sir Gawain en persona. Es Sir Mordred, el menor del clan, recién llegado a la corte. Desea ponerse a prueba antes de visitar a su tío, el Alto Rey.

Desafíos: Esta es una ocasión para que los caballeros de los jugadores conozcan y se relacionen con personajes importantes de una manera natural e inocente sin alterar reglas ni normas sociales. Como las primeras impresiones son impresiones duraderas, la manera en que se representa esta situación es muy importante.

Algunas fuentes literarias describen a Mordred como un buen tipo al principio, sin que nadie reconozca que es malvado. Si ésta es la elección del director de juego, es probable que los caballeros de los jugadores traben amistad con Mordred sólo para conocer a una persona tan importante. Más tarde, esta amistad les provocará un conflicto a los caballeros de los jugadores, cuando sus anteriores experiencias salten en pedazos debido a las acciones posteriores de Mordred.

Otras fuentes literarias le muestran como alguien zalamero y deshonesto desde el principio. Si los jugadores escogen este tipo de amistad, quizás se merezcan las consecuencias.

La aventura del TORNEO IRLANDES

Marco de acción: El Castillo de Agwisance, en Irlanda.

Acontecimiento: El Rey de Irlanda ha proclamado un torneo para promover la buena voluntad entre su pueblo y los caballeros de Britania. Heraldos y mensajeros están viajando a todos los rincones del país y todos están de acuerdo en que será un gran acontecimiento.

Personajes: El Rey Agwisance, el organizador.
La Princesa Isolda, hija del Rey.
Sir Gawain, a la cabeza del contingente de caballeros de la Tabla Redonda.
Sir Palomides, un extranjero de Africa.
Sir Tantris, un caballero desconocido que ha estado alojándose en la corte irlandesa.

Desafíos: Participar en el torneo. Es un torneo Real y ofrece Gloria para todos.

Secretos: Sir Tantris ganará la victoria en el torneo, a pesar de los heroicos esfuerzos de Gawain, Palomides y los caballeros jugadores. En realidad es el joven Sir Tristán disfrazado (usa los atributos de Sir Lamorak, tal como aparecen en el capítulo "Personajes y criaturas", además de añadirle los efectos de la Inspiración). Los directores de juego deberían leer acerca de este acontecimiento en Malory VIII, 9-10.

Acontecimiento: La esposa del Rey Agwisance descubre que Sir Tantris es el asesino de su hermano y amenaza matar a su invitado. El Rey Agwisance cumple las leyes de la Hospitalidad y ofrece a Tristán dejarle partir en paz. Tristán reta a los nobles de la corte combatir con él "de hombre a hombre y cuerpo a cuerpo, aquí y ahora" si piensan que cometió ofensa. Nadie acepta, Tristán recibe una marca en su Justicia y se marcha.

Este acontecimiento es muy ilustrativo de muchas costumbres sociales importantes, sobre todo de la hospitalidad y del desafío al combate.

Gloria: Como para un Torneo Real.

Consecuencias: En los años posteriores, según van creciendo los chismorreos, recuerda a los jugadores que fueron testigos del comienzo del amor entre Tristán e Isolda.

Personajes y criaturas

Aquí aparecen individuos únicos y personas y criaturas estandarizadas.

Personajes corrientes

Se dan atributos normalizados para categorías de personas que los caballeros encontrarán frecuentemente durante el juego. Las personas reales pueden variar con respecto a estos modelos, de acuerdo con los deseos y necesidades del director de juego.

Estas listas de atributos se dan para cumplir con las necesidades del combate. Pueden usarse cualquiera de dichas listas para establecer una persona real con su propia personalidad.

Se incluyen los rasgos, pasiones y habilidades si son importantes o infrecuentes (por ejemplo, el Honor en los pictos). Los valores en las habilidades que no aparezcan en la lista serán similares a los mínimos que aparecen en la hoja de personaje. Los rasgos no mencionados tienen un valor de 11, con valores de 13 en las virtudes religiosas del personaje. Las pasiones no mencionadas tienen un valor de 11 o no se tienen.

Ten en cuenta que las Velocidades de Movimiento de los personajes y criaturas que no transporten cargas pesadas aumentan de acuerdo con las reglas de Movimiento en el capítulo "El sistema de juego".

Caballeros

Caballeros modelo

Los primeros cuatro caballeros pueden tomarse comó caballeros estadísticamente corrientes. Son los caballeros sin nombre ni rostro que están en segundo plano de cualquier historia, pero que (por cualquier motivo) nunca se distinguen. Los caballeros que se mencionan en último lugar tampoco tienen nombre, pero sí son distinguidos. Puede usarse al Caballero Excepcional para la mayoría de los caballeros muy importantes, como Sir Sagramore, que no se describen personalmente en este capítulo (pero es una buena idea que el director de juego adapte ligeramente el modelo general).

Caballero Joven
Gloria actual 1200
TAM 14 Velocidad 2
DES 11 Daño 4d6
FUE 11 Puntos de Golpe 28
CON 14 Armadura 10 + escudo
ASP 11
Ataques: Espada 15, Lanza de Caballería 13, Lanza 6, Daga 5; Batalla 10, Equitación 10
Rasgos significativos: Valiente 15
Pasiones significativas: Lealtad (señor) 15
Habilidades significativas: Cazar 5, Cortesía 5, Heráldica 5, Percepción 10, Primeros Auxilios 10, Torneo 10
Caballo:Caballo de batalla (6d6)
Más equipo: ropa por valor de 0.5 £.

Caballero Normal (Caballero maduro)
Gloria actual 1800
TAM 14 Velocidad 3
DES 11 Daño 5d6
FUE 14 Puntos de Golpe 28
CON 14 Armadura 12 + escudo
ASP 11
Ataques: Espada 20, Lanza de Caballería 15, Lanza 10, Daga 10; Batalla 15, Equitación 15
Rasgos significativos: Valiente 15
Pasiones significativas: Lealtad (señor) 15
Habilidades significativas: Cazar 10, Cortesía 10, Heráldica 10, Percepción 10, Primeros Auxilios 10, Torneo 10
Caballo: Caballo de batalla (6d6)
Más equipo: ropa por valor de 1 £.

Caballero viejo
Gloria actual 2500
TAM 11 Velocidad 2
DES 8 Daño 4d6
FUE 11 Puntos de Golpe 22
CON 11 Armadura 12 + escudo
ASP 8
Ataques: Espada 21, Lanza de Caballería 18, Lanza 10, Daga 10; Batalla 18, Equitación 18
Rasgos significativos: Valiente 1d6+12
Pasiones significativas: Lealtad (señor) 15
Habilidades significativas: Cazar 15, Cortesía 15, Heráldica 15, Percepción 15, Primeros Auxilios 15, Torneo 15
Caballo: Caballo de batalla (6d6)
Más equipo: ropa por valor de 2 £.

Caballero Notable
Gloria actual 3000
TAM 15 Velocidad 3
DES 11 Daño 5d6
FUE 14 Puntos de Golpe 30
CON 15 Armadura 12 + escudo
ASP 11
Ataques: Espada 21, Lanza de Caballería 16, Lanza 10, Daga 10; Batalla 16, Equitación 16
Rasgos significativos: Valiente 15
Pasiones significativas: una o más con 16
Habilidades significativas: Cazar 10, Cortesía 10, Heráldica 10, Percepción 12, Primeros Auxilios 10, Torneo 10
Caballo: Caballo de batalla (6d6)
Más equipo: ropa por valor de 2 £.

Caballero Famoso
Gloria actual 6000
TAM 16 Velocidad 3
DES 13 Daño 5d6
FUE 14 Puntos de Golpe 31
CON 15 Armadura 12 + escudo
ASP 13

Ataques: Espada 22, Lanza de Caballería 18, Hacha 15 (+1d6 contra oponentes que usen escudo), Lanza 10, Daga 10; Batalla 18, Equitación 18
Rasgos significativos: Valiente 16
Pasiones significativas: uno o más con 16
Habilidades significativas: Caza 13, Cortesía 13, Heráldica 13, Percepción 13, Primeros Auxilios 13, Torneo 13
Caballo: Caballo de batalla (6d6)
Más equipo: ropa por valor de 4 £.

Caballero Excepcional
Gloria actual 9000

TAM 17	Velocidad 3
DES 16	Daño 6d6
FUE 16	Puntos de Golpe 33
CON 16	Armadura 14 + escudo
ASP 16	

Ataques: Espada 23, Lanza de Caballería 21, Lanza 18, Hacha 18 (+1d6 contra oponentes que usen escudos), Maza 18 (+1d6 contra oponentes con cotas de malla), Daga 10; Batalla 18, Equitación 20
Rasgos significativos: Valiente 18, Prudente 16
Pasiones significativas: una o más con 16
Habilidades significativas: Cazar 16, Cortesía 16, Heráldica 16, Percepción 16, Primeros Auxilios 16, Torneo 16, las demás con 5 o más
Caballo: destrero (8d6)
Más equipo: ropa por valor de 8 £.

Correcciones

Economía

Pobre: disminuye la calidad del caballo; la ropa sólo vale 0.5 £.

Rico o muy rico: aumenta la calidad del caballo y añade 1 £ de ropa. Ver además el capítulo "Riqueza".

Caballeresco

Rasgos significativos: Todos los rasgos caballerescos sumarán un total de 80. Los caballeros caballerescos obtienen la Armadura del Honor, 3 puntos de protección mágica.

Religioso

Rasgos significativos: El valor mínimo de las virtudes de los caballeros religiosos es de 16. Los caballeros religiosos obtienen una bonificación por su virtud: ver página 136.

Amantes

Pasión significativa: Amor o Amorío por alguien con un valor de 16 o más. Esto significa que los caballeros que sean amantes pueden quedar Inspirados temporalmente y obtener por ello una bonificación.

Guerreros

Bandido

TAM 12	Velocidad 2 (+1)
DES 10	Daño 4d6
FUE 12	Puntos de Golpe 24
CON 12	Armadura 4 + escudo
ASP 8	

Ataques: Lanza Larga 8, Ballesta Ligera 8 (1d6+10), Daga 8
Rasgos significativos: Cruel 13, Valiente 8, Suspicaz 16
Pasiones significativas: Odio (caballeros) 12
Habilidades significativas: Cazar 16, Percepción 18

Soldado de infantería

TAM 10	Velocidad 2 (+1)
DES 10	Daño 3d6
FUE 10	Puntos de Golpe 23
CON 13	Armadura 4 + escudo
ASP 10	

Ataques: Lanza 10, Espada 10, Daga 6
Rasgos significativos: Valiente 12
Pasiones significativas: ninguna
Habilidades significativas: Percepción 10

Arquero

TAM 9	Velocidad 2 (+1)
DES 10	Daño 3d6
FUE 10	Puntos de Golpe 24
CON 15	Armadura 4
ASP 10	

Ataques: Arco 18 (3d6), Espada 8
Rasgos significativos: Valiente 10
Pasiones significativas: ninguna
Habilidades significativas: Cazar 8, Percepción 12

Guardia Real

TAM 13	Velocidad 3
DES 13	Daño 4d6+1d6*
FUE 13	Puntos de Golpe 28
CON 15	Armadura 10
ASP 10	

Ataques: Alabarda* 17 (anula el modificador simétrico por altura), Espadón* 13, Ballesta Mediana 15 (1d6+13)
*bonificación al daño por usar armas grandes
Rasgos significativos:Valiente 15
Pasiones significativas: Lealtad (Señor) 16
Habilidades significativas: Percepción 15

Sargento o Caballero Mercenario

TAM 13	Velocidad 2
DES 10	Daño 4d6
FUE 13	Puntos de Golpe 28
CON 15	Armadura 10 + escudo
ASP 10	

Ataques: Lanza de Caballería 13, Espada 13
Nota: monta un mal caballo, daño de 5d6
Rasgos significativos: Egoísta 15, Valiente 13
Pasiones significativas: ninguna
Habilidades significativas: Percepción 10

Sargento o Caballero Mercenario experimentado

TAM 13	Velocidad 2
DES 10	Daño 4d6
FUE 13	Puntos de Golpe 28
CON 15	Armadura 12 + escudo
ASP 10	

Ataques: Lanza de Caballería 19, Espada 20
Nota: monta un caballo de batalla, daño de 6d6
Rasgos significativos: Egoísta 18, Arbitrario 17, Valiente 16
Pasiones significativas: ninguna
Habilidades significativas: Percepción 15

Guerrero sajón

TAM 16	Velocidad 2
DES 8	Daño 5d6
FUE 14	Puntos de Golpe 30
CON 14	Armadura 6 + escudo
ASP 12	

Ataques: Lanza 13, Hacha 14, Jabalina 13
Rasgos significativos: Valiente 12
Pasiones significativas: Honor 10
Habilidades significativas: Manejo de Botes 12, Nadar 10, Percepción 15

Jefe sajón
TAM 17 Velocidad 2
DES 10 Daño 5d6+1d6*
FUE 13 Puntos de Golpe 30
CON 13 Armadura 12 + escudo
ASP 12
Ataques: Lanza 20, Hacha 21, Jabalina 17; Batalla 15
*Bonificación por cumplir las virtudes religiosas wotánicas
Rasgos significativos: Valiente 17, todas las virtudes wotánicas con 16
Pasiones significativas: Honor 15
Habilidades significativas: Manejo de Botes 18, Nadar 12, Percepción 15

Berserk sajón
TAM 17 Velocidad 3
DES 13 Daño 6d6+2d6*
FUE 17 Puntos de Golpe 35
CON 18 Armadura 10
ASP 6
Ataques: Jabalina 20, Gran Hacha 19*
*Bonificación al daño por la Bonificación Religiosa Wotánica y por usar armas grandes. Además usa regularmente la opción de combate Berserker.
Rasgos significativos: Valiente 22, todas las virtudes wotánicas con 16.
Pasiones significativas: Amor (Wotan) 16; Honor 6
Habilidades significativas: Manejo de Botes 3, Nadar 4, Percepción 5

Guerrero salvaje picto
TAM 8 Velocidad 3 (+2)
DES 14 Daño 3d6+1d6*
FUE 11 Puntos de Golpe 19
CON 11 Armadura 3 (mágica)**
ASP 7
Ataques: Lanza Larga 14, Gran Hacha 15*, Jabalina 18
*Bonificación al daño por usar Gran Hacha.
Los pictos usan también la Táctica de la Doble Finta.
**Los pictos suelen tener armaduras mágicas tatuadas sobre sus cuerpos.
Rasgos significativos: Valiente 16
Pasiones significativas: Honor 12, Amor (Diosa) 12
Habilidades significativas: Cazar 18, Cultura Mágica 15, Percepción 18, Primeros Auxilios 15.

Gente corriente

Monje bueno
TAM 10 Velocidad 2 (+2)
DES 10 Daño 3d6
FUE 10 Puntos de Golpe 23+6*
CON 13 Armadura 1 (ropas)
ASP 10
Ataques: ninguno
Rasgos significativos: Casto 16, Clemente 15, Devoto 16, Frugal 17, Indulgente 16, Modesto 17, Valiente 15.
*Recibe la Bonificación Religiosa Cristiana.
Pasiones significativas: Amor (Dios) 17
Habilidades significativas: Administración 12, Leer (latín) 6, Primeros Auxilios 18, Quirurgía 18, Religión (cristiana) 18
Posesiones: biblia, crucifijo sencillo de plata, vendas, equipo de viaje sencillo

Monje malo
TAM 10 Velocidad 2 (+2)
DES 10 Daño 3d6
FUE 10 Puntos de Golpe 23
CON 13 Armadura 1 (ropas)
ASP 10
Ataques: Porra 14
Rasgos significativos: Casto 4, Clemente 8, Frugal 4, Indulgente 10, Modesto 10, Valiente 4
Pasiones significativas: Amor (Dios) 3
Habilidades significativas: Administración 4, Primeros Auxilios 4, Quirurgía 2, Religión (cristiana) 4
Posesiones: una porra, dos bolsas con 2d20+6 peniques cada una, crucifijo pequeño de plata, cuatro reliquias falsas

Agricultor normal
TAM 8 Velocidad 2 (+2)
DES 9 Daño 3d6
FUE 12 Puntos de Golpe 18
CON 10 Armadura 1 (ropas)
ASP 8
Ataques: azadón* 8
*trátalo como un hacha si el director de juego lo acepta
Rasgos significativos: Valiente 5
Pasiones significativas: ninguna
Habilidades significativas: Administración 8, Cazar 2, Cultura Mágica 5, Cultura Popular 12, Industria (agricultura 10), Primeros Auxilios 10

Agricultor rico, comerciante
TAM 14 Velocidad 2 (+2)
DES 10 Daño 4d6
FUE 10 Puntos de Golpe 28
CON 14 Armadura 2 (ropas gruesas)
ASP 8
Ataques: Espada 8
Rasgos significativos: Valiente 6
Pasiones significativas: ninguna
Habilidades significativas: Administración 8, Cazar 2, Cultura Popular 16, Oratoria 12, Percepción 15, Primeros Auxilios 10
Posesiones: 3d20 peniques, una buena espada, ropa por valor de 2 £.

Herrero del pueblo
TAM 10 Velocidad 3 (+2)
DES 13D año 5d6+1d6*
FUE 20 Puntos de Golpe 24
CON 14 *Armadura 1 (mandil)*
ASP 7
Ataques: Gran Martillo* 16 (*suma daño por ser arma grande)
Rasgos significativos:Valiente 12
Pasiones significativas: ninguna
Habilidades significativas: Cultura Mágica 8, Cultura Popular 12, Industria (forja) 15, Percepción 8, Primeros Auxilios 10

Mujeres

Los personajes femeninos que aparecen aquí no están diseñados especialmente para el combate y exigen una atención sobre su personalidad más que puntos de golpe y habilidades de ataque. Estos atributos se dan como cifras modelo, a partir de las cuales se pueden desarrollar personajes interesantes.

Criada típica
TAM 10 Velocidad 2 (+2)
DES 13 Daño 3d6*
FUE 9 Puntos de Golpe 23
CON 13 Armadura 1 (ropas)
ASP 14
Ataques: Daga 6 (*resta un dado del daño infligido)
Rasgos significativos: Casta 10, Valiente 3
Pasiones significativas: ninguna
Habilidades significativas: Cortesía 3, Cultura Popular 13, Industria 10, Percepción 10, Primeros Auxilios 10, Quirurgía 10

Dama de compañía
TAM 11 Velocidad 2 (+2)
DES 14 Daño 3d6*
FUE 8 Puntos de Golpe 24*
CON 13 Armadura 1 (ropas)
ASP 14
Ataques: Daga 10 (*resta un dado del daño infligido por la daga)
Rasgos significativos: Casta 13, Valiente 4
Pasiones significativas: ninguna
Habilidades significativas: Administración 7, Batalla 3, Cortesía 8, Industria 13, Percepción 8, Primeros Auxilios 12, Quirurgía 9

Dama
Gloria actual 250
TAM 10 Velocidad 2 (+2)
DES 13 Daño 3d6*
FUE 10 Puntos de Golpe 25
CON 15 Armadura 2 (ropas gruesas)
ASP 15
Ataques: Daga 10 (*resta un dado por el daño infligido por la daga)
Rasgos significativos: Casta 15, Valiente 5
Pasiones significativas: Hospitalidad 17
Habilidades significativas: Administración 12, Bailar 12, Batalla 10, Cortesía 14, Industria 15, Primeros Auxilios 16, Quirurgía 17
Posesiones: 1 señorío

Doncella
Gloria actual 850
TAM 10 Velocidad 2 (+2)
DES 11 Daño 3d6*
FUE 9 Puntos de Golpe 24
CON 14 Armadura 1 (ropas)
ASP 15
Ataques: Daga 10 (*resta un dado por el daño infligido por la daga)
Rasgos significativos: Casta 17, Valiente 8
Pasiones significativas: Hospitalidad 16, Honor 17
Habilidades significativas: Administración 10, Batalla 10, Industria 10, Primeros Auxilios 16, Quirurgía 10
Posesiones: 9 señoríos

Lista de caballeros famosos secundarios

1. Kalahard. Sobre campo de sable, trechor en oro.
2. Sibilias. Sobre campo de oro, un fuego en sable.
3. Arphazat. Sobre campo de sable, un aspa en plata.
4. Agricol. Armiño.
5. Gallindes. Sobre campo de plata, una merleta en sable.
6. Dalides. Sobre campo de sable, 2 delfines pasmados y adosados en sable, con un círculo alrededor de los ojos en gules.
7. Haran. Sobre campo de sinople, 3 piñas en oro.
8. Malequin. Sobre campo de púrpura, una banda en plata cargada con 3 leones en gules.
9. Argahast. Sobre campo de oro, un toro pasante en gules, uñado, armado y linguado en azur.
10. Ferrandon. Sobre campo de oro, 3 ceñidores en sinople.
11. Radouyn. Sobre campo de sable, una capilla abierta y ardiente en sable.
12. Armon. Sobre campo de oro, un grifo en sinople, armado y picado en plata.
13. Lupin. Sobre campo de azur, sembrado de crecientes en oro.
14. Abilen. Sobre campo de sable, un carbúnculo en oro.
15. Felix. Sobre campo de sinople, un ciervo alado pasante en oro, uñado en sable.
16. Fryadus. Mantelado en punta en oro y gules.
17. Rostelm. Sobre campo de oro, un salvaje diestrado en sable, sosteniendo en su mano diestra extendida una clava en gules.
18. Sadach. Ondados en azur y plata.
19. Lambourc. Sobre campo de púrpura, un león contornado en plata, armado y lampasado en azur.
20. Ferrant. Sobre campo de gules, un oso levantado en oro.

Personas famosas

Aquí se dan las características de personajes no jugadores importantes. En primer lugar se da una breve descripción con notas sobre la personalidad, para indicar cómo debe ser representado. Se mencionan los atributos destacables, como rasgos, pasiones, características y/o habilidades y, finalmente, se incluyen notas con cualidades únicas del personaje.

La mayoría de estos personajes han llegado lejos en la vida debido a algún medio fuera de lo normal: Lanzarote fue criado por la Dama del Lago; Turquin tuvo por madre a una hechicera gigante; Ginebra es la mujer más hermosa de Britania; y así todos. De todos ellos, Sir Uwain es el más próximo a un hombre normal y su Gloria es la máxima que los caballeros jugadores pueden esperar adquirir. Compara a Sir Lanzarote y las demás personas famosas con los Caballeros Modelo para apreciar cuán por encima de lo corriente están estos personajes heroicos.

Estos personajes tienen muchas cualidades secundarias que no se explican en este libro; por ejemplo, mira los caballos. Estos datos se explican en más detalle en *Caballeros aventureros*.

El Rey Arturo

El Rey Arturo es el *epítome* de la realeza, encarnando todo lo que es bueno en un rey. Arturo es un guerrero consumado, a pesar de las exigencias de su papel de rey, que le mantienen en casa. Se dicen muchas cosas de él en el resto del libro.

Gloria: El Rey Arturo "se sale de la tabla" respecto a las medidas de Gloria de *Pendragón*. Se da el número de 100000 como el número máximo comprensible.

Rasgos: Arturo es caballerosco, por supuesto. Su Justicia y su Largueza (Generosidad) son las más altas de Britania.

Pasiones: Su Lealtad (Vasallos) es famosa.

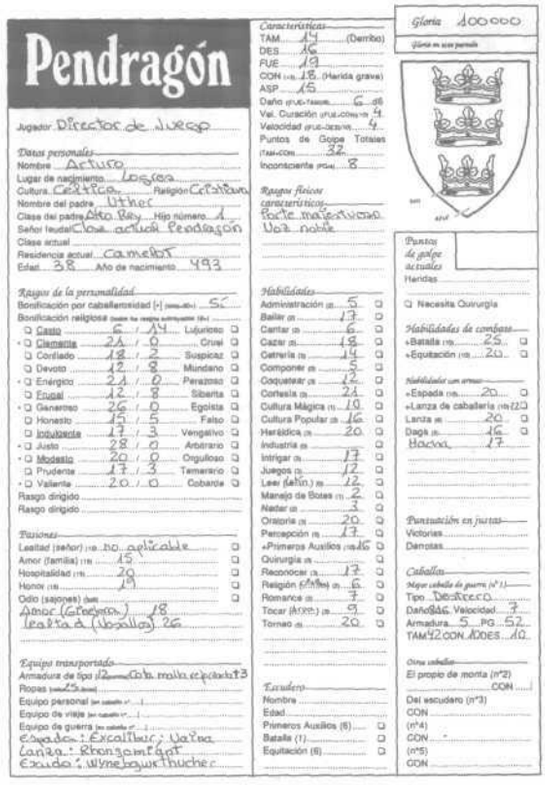
Características: Aunque *físicamente es extremadamente estable*, Arturo no cuenta con sus características físicas para impresionar a nadie.

Habilidades: Arturo es experto en todas las prácticas cortesanas.

Habilidades de combate: Arturo no es un rey de tablero de ajedrez. Es un gran general y también un excelente guerrero.

Equipo: En la corte, las ropas de Arturo hacen que todos tengan que hacer una tirada de Egoísta y de Mundano cuando las ven. Excalibur [espada mágica], +10 a la habilidad de Espada; Vaina [mágica, ahora perdida], permite sufrir un máximo de 6 puntos de daño en una herida; Rhongomiant [lanza mágica], +5 a la habilidad de Lanza, daño +1d6, nunca se rompe; Wynebgwrthucher [escudo mágico], cuya imagen de la Virgen María es como una Pasión móvil, con la que una tirada exitosa de Devoción al usar el escudo da los beneficios de estar inspirado.

Notas especiales: El Alto Rey está rodeado de pompa y es casi inabordable. Si se le conoce personalmente, es encantadoramente humano, tierno y amistoso a menos que se provoque su ira; conciliador hasta que se le mueva a atacar.


Pendragón

Jugador: Director de Juego

Datos personales
Nombre: Arturo
Lugar de nacimiento: Logres
Cultura: Celtico — Religión: Cristiano
Nombre del padre: Uther
Clase del padre: Alto Rey — Hijo número: 1
Señor feudal: Cloe, actual Pendragón
Clase actual:
Residencia actual: Camelot
Edad: 38 — Año de nacimiento: 493

Rasgos de la personalidad
Bonificación por caballerosidad [+]: 56
Bonificación religiosa:
- Casto 6 / 14 Lujurioso
- Clemente 24 / 0 Cruel
- Confiado 18 / 2 Suspicaz
- Devoto 12 / 8 Mundano
- Enérgico 24 / 0 Perezoso
- Frugal 12 / 8 Sibarita
- Generoso 26 / 0 Egoísta
- Honesto 15 / 5 Falso
- Indulgente 17 / 3 Vengativo
- Justo 28 / 0 Arbitrario
- Modesto 20 / 0 Orgulloso
- Prudente 17 / 3 Temerario
- Valiente 20 / 0 Cobarde

Rasgo dirigido:
Rasgo dirigido:

Pasiones
Lealtad (señor) (19): no aplicable
Amor (familia) (19): 15
Hospitalidad (19): 20
Honor (19): 19
Odio (sajones) (0):
Amor (Ginebra): 18
lealtad (Vasallos): 26

Equipo transportado
Armadura de tipo (Cuero): Cota malla completa 13
Ropas (valor 25 libras):
Equipo personal (en cabello nº):
Equipo de viaje (en caballo nº):
Equipo de guerra (en caballo nº):
Espada: Excalibur; Vaina
Lanza: Rhongomiant
Escudo: Wynebgwrthucher

Características
TAM: 14 (Derribo)
DES: 16
FUE: 19
CON (-1): 18 (Herida grave)
ASP: 15
Daño (FUE+TAM): 6 d6
Vel. Curación (FUE+CON/10): 4
Velocidad (FUE+DES/10): 4
Puntos de Golpe Totales (TAM+CON): 32
Inconsciente (PG/4): 8

Rasgos físicos característicos:
Porte majestuoso
Voz noble

Habilidades
Administración (0): 5
Bailar (0): 17
Cantar (0): 6
Cazar (0): 18
Cetrería (0): 14
Componer (0): 5
Coquetear (0): 12
Cortesía (0): 24
Cultura Mágica (1): 10
Cultura Popular (0): 16
Heráldica (0): 20
Industria (0):
Intrigar (0): 17
Juegos (0): 12
Leer (latín) (0): 12
Manejo de Botes (1): 2
Nadar (0): 3
Oratoria (0): 20
Percepción (0): 17
+Primeros Auxilios (10): 16
Quirurgia (0):
Reconocer (0): 17
Religión (Cristo) (0): 6
Romance (0): 7
Tocar (Arpa) (0): 9
Torneo (0): 20

Escudero
Nombre:
Edad:
Primeros Auxilios (6):
Batalla (1):
Equitación (6):

Gloria: 100000
Gloria en una partida:

Puntos de golpe actuales
Heridas:
Necesita Quirurgia

Habilidades de combate
+Batalla (19): 25
+Equitación (19): 20

Habilidades con armas
+Espada (19): 20
+Lanza de caballería (19): 20
Lanza (0): 20
Daga (0): 16
Hacha: 17

Puntuación en justas
Victorias:
Derrotas:

Caballos
Mejor caballo de guerra (nº 1)
Tipo: Destrero
Daño: 6d6 Velocidad: 7
Armadura: 5 PG: 52
TAM: 42 CON: 8 DES: 10

Otros caballos
El propio de monta (nº 2)
CON:
Del escudero (nº 3)
CON:
(nº 4)
CON:
(nº 5)
CON:

La Reina Ginebra

Ginebra gobierna con su personalidad. Es una experta discerniendo las motivaciones de los hombres y usándoles para hacer lo que ella quiere. Afortunadamente para Britania, sus deseos son siempre por el bien del reino y no siente necesidad de ejercer su poder para sus fines personales.
Ginebra aún no ha sucumbido a su deseo por Lanzarote, aunque sus pasiones indican un cierto potencial más allá del casto Amorío que ahora existe.

Gloria: Ginebra es heredera de un reino por sus propios derechos.

Rasgos: A Arturo le parecen excitantes su Valor y Temeridad.

Pasiones: Su Hospitalidad y su Generosidad son famosas, pero no hasta el fanatismo. Onserva que su Amorío (Lanzarote) es mayor que su Amor (Arturo) y que su Lealtad (Arturo).

Características: El ASP de Ginebra es el más alto de Britania.

Habilidades: Ginebra tiene todas las habilidades necesarias para controlar una corte diplomática, ya sea abiertamente (con Cortesía, por ejemplo) o en secreto (Intrigar). Es también la Señora del Romance.

Habilidades de combate: La habilidad de Batalla de Ginebra está limitada a resistir un asedio.

Equipo: La ropa de la Alta Reina es tan suntuosa que los caballeros deben realizar una tirada de Egoísta y de Mundano, cuyo éxito indica un deseo de las prendas y conlleva una marca en el rasgo correspondiente.

Notas especiales: Ginebra es una personalidad real y reservada cuando aparece con gran pompa, encarnando a la Alta Reina hasta el final. En persona, es perspicaz e inteligente, cortésmente formal con todos salvo con los más íntimos conocidos, pero sorprendentemente hábil leyendo los corazones de hombres y mujeres.

Pendragón

Jugador: Director de Juego

Datos personales
Nombre: Ginebra
Lugar de nacimiento: Camelard
Cultura: Celtico — Religión: Cristiana
Nombre del padre: Leodegrance
Clase del padre: Rey — Hijo número: 1
Señor feudal: Arturo
Clase actual: Alta Reina
Residencia actual: Camelot
Edad: 30 — Año de nacimiento: 495

Rasgos de la personalidad
Bonificación por caballerosidad [+]:
Bonificación religiosa:
- Casto 12 / 8 Lujurioso
- Clemente 10 / 10 Cruel
- Confiado 3 / 17 Suspicaz
- Devoto 10 / 10 Mundano
- Enérgico 18 / 2 Perezoso
- Frugal 13 / 7 Sibarita
- Generoso 19 / 1 Egoísta
- Honesto 15 / 5 Falso
- Indulgente 5 / 15 Vengativo
- Justo 17 / 3 Arbitrario
- Modesto 9 / 11 Orgulloso
- Prudente 5 / 15 Temerario
- Valiente 18 / 2 Cobarde

Rasgo dirigido:
Rasgo dirigido:

Pasiones
Lealtad (señor) (19): 16
Amor (familia) (19): 13
Hospitalidad (19): 19
Honor (19): 17
Odio (sajones) (0):
Amorío (Lanzarote): 18
Amor (Arturo): 12

Equipo transportado
Armadura de tipo ( ):
Ropas (valor 25 libras):
Equipo personal (en cabello nº):
Equipo de viaje (en caballo nº):
Equipo de guerra (en caballo nº):

Características
TAM: 9 (Derribo)
DES: 15
FUE: 12
CON (-1): 14 (Herida grave)
ASP: 30
Daño (FUE+TAM): 4 d6
Vel. Curación (FUE+CON/10): 3
Velocidad (FUE+DES/10): 3
Puntos de Golpe Totales (TAM+CON): 23
Inconsciente (PG/4): 6

Rasgos físicos característicos:
Esbelta, piel pálida
Cabello rubio
Excelente juguetes de adolece

Habilidades
Administración (0): 25
Bailar (0): 24
Cantar (0): 5
Cazar (0): 5
Cetrería (0): 10
Componer (0): 8
Coquetear (0): 13
Cortesía (0): 24
Cultura Mágica (1): 2
Cultura Popular (0): 2
Heráldica (0): 7
Industria (0): 10
Intrigar (0): 24
Juegos (0): 25
Leer (latín) (0): 10
Manejo de Botes (1): 4
Nadar (0): 2
Oratoria (0): 16
Percepción (0): 20
+Primeros Auxilios (10): 20
Quirurgia (0): 20
Reconocer (0): 17
Religión (Cristo) (0): 10
Romance (0): 30
Tocar (Arpa) (0): 5
Torneo (0): 18

Escudero
Nombre:
Edad:
Primeros Auxilios (5):
Batalla (1):
Equitación (6):

Gloria: 32000
Gloria en una partida:

Puntos de golpe actuales
Heridas:
Necesita Quirurgia

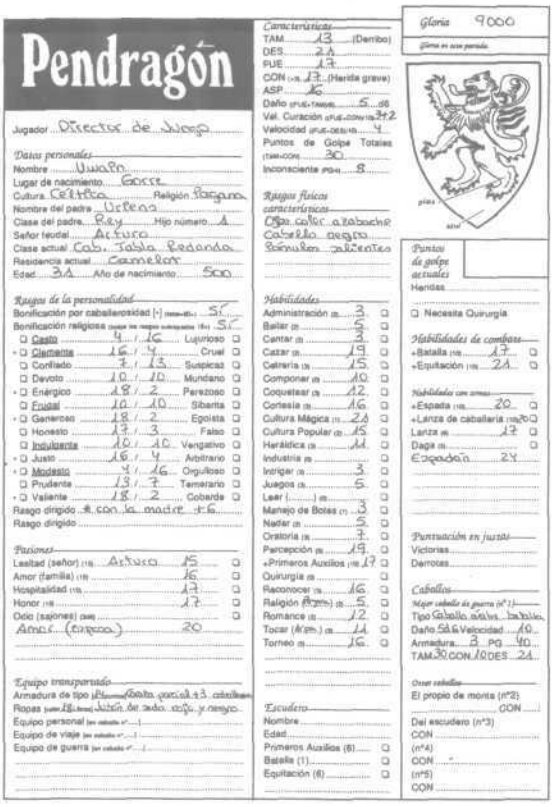
Habilidades de combate
+Batalla (19): 10
+Equitación (19): 19

Habilidades con armas
+Espada (19):
+Lanza de caballería (19):
Lanza (0):
Daga (0): 10

Puntuación en justas
Victorias:
Derrotas:

Caballos
Mejor caballo de guerra (nº 1)
Tipo: Palafrén
Daño: 3d6 Velocidad: 6
Armadura: 3 PG: 34
TAM: 26 CON: 8 DES: 10

Otros caballos
El propio de monta (nº 2)
CON:
Del escudero (nº 3)
CON:
(nº 4)
CON:
(nº 5)
CON:



Pendragón

Jugador: Director de Juego

Datos personales
Nombre: Uwain
Lugar de nacimiento: Gorre
Cultura: Celtica — Religión: Pagana
Nombre del padre: Urfeus
Clase del padre: Rey — Hijo número: 4
Señor feudal: Arturo
Clase actual: Cab. Tabla Redonda
Residencia actual: Camelot
Edad: 34 — Año de nacimiento: 500

Rasgos de la personalidad
Bonificación por caballerosidad [+]: 5C
Bonificación religiosa: 5C
Casto 4 / 16 Lujurioso
Clemente 16 / 4 Cruel
Confiado 9 / 13 Suspicaz
Devoto 10 / 10 Mundano
Enérgico 18 / 2 Perezoso
Frugal 10 / 10 Sibarita
Generoso 18 / 2 Egoista
Honesto 13 / 3 Falso
Indulgente 10 / 10 Vengativo
Justo 16 / 4 Arbitrario
Modesto 4 / 16 Orgulloso
Prudente 13 / 7 Temerario
Valiente 18 / 2 Cobarde
Rasgo dirigido: # con la madre +6
Rasgo dirigido:

Pasiones
Lealtad (señor): Arturo 15
Amor (familia): 16
Hospitalidad: 17
Honor: 17
Odio (sajones):
Amor (Ginora): 20

Equipo transportado
Armadura de tipo: Coraza parcial +3, caballo
Ropas: Jubón de cuero, capa y manto
Equipo personal:
Equipo de viaje:
Equipo de guerra:

Características
TAM 13 (Derribo)
DES 24
FUE 17
CON 13 (Herida grave)
ASP 16
Daño: 5 d6
Vel. Curación: +2
Velocidad: 4
Puntos de Golpe Totales: 30
Inconsciente: 8

Rasgos físicos característicos
Ojos color chocolate
Cabello negro
Peinados: Salvajes

Habilidades
Administración 3
Bailar 5
Cantar 3
Cazar 19
Cetrería 15
Componer 10
Coquetear 12
Cortesía 16
Cultura Mágica 24
Cultura Popular 15
Heráldica 14
Industria
Intrigar 3
Juegos 5
Leer ( ) 3
Manejo de Botes 3
Nadar 5
Oratoria 7
Percepción 19
+Primeros Auxilios 17
Quirurgia
Reconocer 16
Religión (Pagana) 5
Romance 12
Tocar (Arpa) 14
Torneo 16

Escudero
Nombre:
Edad:
Primeros Auxilios (6)
Batalla (1)
Equitación (6)

Gloria 9000

Puntos de golpe actuales
Heridas:
Necesita Quirurgia

Habilidades de combate
+Batalla 17
+Equitación 24

Habilidades con armas
+Espada 20
+Lanza de caballeria +2 0
Lanza
Daga
Espada 24

Puntuación en justas
Victorias:
Derrotas:

Caballos
Mejor caballo de guerra (nº1)
Tipo: Caballo arabe batalla
Daño: 5d6 Velocidad: 10
Armadura: 3 PG: 40
TAM: 30 CON: 10 DES: 24

Otros caballos
El propio de monta (nº2)
CON:
Del escudero (nº3)
CON:
(nº4)
CON:
(nº5)
CON:

Uwain

Sir Uwain es sobrino del Rey Arturo e hijo de Morgana el Hada, la infame sacerdotisa pagana. Uwain es el epítome del caballero pagano, aferrado a las antiguas costumbres de sus antepasados del norte.

Gloria: La Gloria de Uwain es la típica de los caballeros de la Tabla Redonda que tienen éxito en su carrera.

Rasgos: Uwain es caballeresco, por supuesto. Es un dechado de virtudes paganas (Lujurioso, Enérgico, Generoso, Honesto, Orgulloso) y recibe la bonificación religiosa pagana de un +2 a su Velocidad de Curación. Ha aprendido a desconfiar de su madre, Morgana el Hada.

Pasiones: Uwain es notable por tener una pasión de Amor (Esposa), ganada con mucho esfuerzo, que a menudo le inspira en los momentos desesperados.

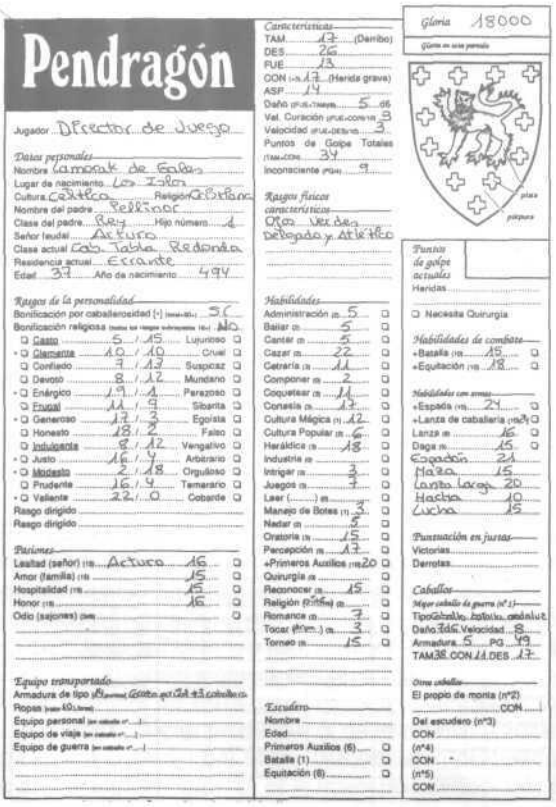
Características: La DES de Uwain es la máxima de sus características y a veces aplica a ella su inspiración para usar el ataque de la Doble Finta.

Habilidades: Uwain es competente en las habilidades caballerescas y es un experto en Cultura Mágica.

Habilidades de combate: Uwain es un guerrero excelente y usa el ataque de Doble Finta siempre que es posible.

Equipo: Uwain tiene una armadura hecha de la modernísima coraza parcial, ricamente decorada. Su caballo, un Caballo de Batalla Arabe, es el único de su clase en Britania y uno de los caballos más veloces conocidos.

Notas especiales: En los bosques, suele acompañar a Uwain un gran león con el que trabó amistad en una aventura.



Pendragón

Jugador: Director de Juego

Datos personales
Nombre: Lamorak de Gales
Lugar de nacimiento: Los Islas
Cultura: Celtica — Religión: Cristiana
Nombre del padre: Pellinor
Clase del padre: Rey — Hijo número: 4
Señor feudal: Arturo
Clase actual: Cab. Tabla Redonda
Residencia actual: Errante
Edad: 37 — Año de nacimiento: 494

Rasgos de la personalidad
Bonificación por caballerosidad [+]: 5C
Bonificación religiosa: NO
Casto 5 / 15 Lujurioso
Clemente 10 / 10 Cruel
Confiado 7 / 13 Suspicaz
Devoto 8 / 12 Mundano
Enérgico 19 / 1 Perezoso
Frugal 11 / 9 Sibarita
Generoso 17 / 3 Egoista
Honesto 18 / 2 Falso
Indulgente 8 / 12 Vengativo
Justo 16 / 4 Arbitrario
Modesto 2 / 18 Orgulloso
Prudente 16 / 4 Temerario
Valiente 22 / 0 Cobarde
Rasgo dirigido:
Rasgo dirigido:

Pasiones
Lealtad (señor): Arturo 16
Amor (familia): 15
Hospitalidad: 15
Honor: 16
Odio (sajones):

Equipo transportado
Armadura de tipo: Coraza parcial +3, caballo
Ropas:
Equipo personal:
Equipo de viaje:
Equipo de guerra:

Características
TAM 17 (Derribo)
DES 26
FUE 13
CON 17 (Herida grave)
ASP 14
Daño: 5 d6
Vel. Curación: 3
Velocidad: 3
Puntos de Golpe Totales: 34
Inconsciente: 9

Rasgos físicos característicos
Ojos verdes
Delgado y Atlético

Habilidades
Administración 5
Bailar 5
Cantar 5
Cazar 22
Cetrería 11
Componer 2
Coquetear 14
Cortesía 17
Cultura Mágica 12
Cultura Popular 6
Heráldica 18
Industria
Intrigar 3
Juegos 7
Leer ( ) 3
Manejo de Botes 3
Nadar 5
Oratoria 15
Percepción 17
+Primeros Auxilios 20
Quirurgia
Reconocer 15
Religión (Cristiana)
Romance 3
Tocar (Arpa) 3
Torneo 15

Escudero
Nombre:
Edad:
Primeros Auxilios (6)
Batalla (1)
Equitación (6)

Gloria 18000

Puntos de golpe actuales
Heridas:
Necesita Quirurgia

Habilidades de combate
+Batalla 19
+Equitación 18

Habilidades con armas
+Espada 24
+Lanza de caballeria +2 3
Lanza 16
Daga 15
Espada 24
Maza 15
Lanza larga 20
Hacha 10
Lucha 15

Puntuación en justas
Victorias:
Derrotas:

Caballos
Mejor caballo de guerra (nº1)
Tipo: Caballo batalla andaluz
Daño: 5d6 Velocidad: 8
Armadura: 5 PG: 49
TAM: 38 CON: 14 DES: 17

Otros caballos
El propio de monta (nº2)
CON:
Del escudero (nº3)
CON:
(nº4)
CON:
(nº5)
CON:

Lamorak de Gales

Sir Lamorak es actualmente el caballero andante por excelencia. Viaja continuamente, buscando el peligro y su consecuente gloria. Lamorak es una figura trágica. La enemistad entre su familia y la de Sir Gawain es incesante e interfiere con el tiempo que pasa Lamorak en la corte.
Lamorak es amistoso y cortés, pero excesivamente orgulloso de sus derechos y obligaciones como caballero.

Gloria: 18000 es la Gloria mayor que un caballero haya obtenido mediante la guerra, las aventuras y el trabajo duro.

Rasgos: Lamorak es Caballeresco, por supuesto. Su Valor está entre los más altos conocidos.

Pasiones: Su Lealtad (Arturo) y su Honor, aunque han declinado a veces durante estos años de mala suerte, son notables.

Características: Lamorak recibe el calificativo de "el caballero más rápido de Britania", gracias a su DES elevada. Es un maestro de la táctica de la Doble Finta.

Habilidades: Lamorak es un gran cazador, como lo fue su padre, gracias a los años de aventuras transcurridos viajando a través de los bosques.

Habilidades de combate: Lamorak es un gran guerrero por derecho propio. Además, usa la Doble Finta cuando puede.

Equipo: A pesar de ser un caballero errante, Lamorak (como la mayoría de los caballeros de la Tabla Redonda) ha conseguido lo último en armaduras: una coraza parcial. También tiene un caballo excepcional: ¡un caballo español entrenado como corcel y como caballo de batalla!

Lanzarote del Lago

Lanzarote es, hasta cierto punto, un recién llegado a la corte. Se crió en un lugar mágico, bajo la tutela de la Dama del Lago, que inculcó tan profundamente en él las virtudes de la caballerosidad que ahora es un fanático de la causa. *Observa que Lanzarote ya ha comenzado a ocultar sus sentimientos por Ginebra.* En esta etapa de la campaña, todavía se trata de Amorío, no de Amor carnal.

Gloria: La asombrosa Gloria de Lanzarote se debe a varias causas: su ascendencia, sus relaciones con el Mundo Mágico, los tesoros que trajo a la corte, sus acciones en las guerras romana e irlandesa, su dedicación fanática a la caballerosidad y al concepto de caballero romántico y su incesante búsqueda de aventuras para demostrar que es el mejor de todos los caballeros de Arturo.

Rasgos: Lanzarote es un seguidor fanático de la Caballerosidad y, al tiempo, un dechado de virtudes cristianas. Por ello, recibe un +3 de la Armadura del Honor y los +6 Puntos de Golpe por la Bonificación Religiosa cristiana. Sin embargo, la imperfección de sus sentimientos hacia Ginebra ya ha empezado a mostrarse en la forma en que se engaña a sí mismo sobre ella.

Pasiones: Lanzarote tiene una Lealtad (Arturo) perfecta, equilibrada con un Amorío (Ginebra) perfecto.

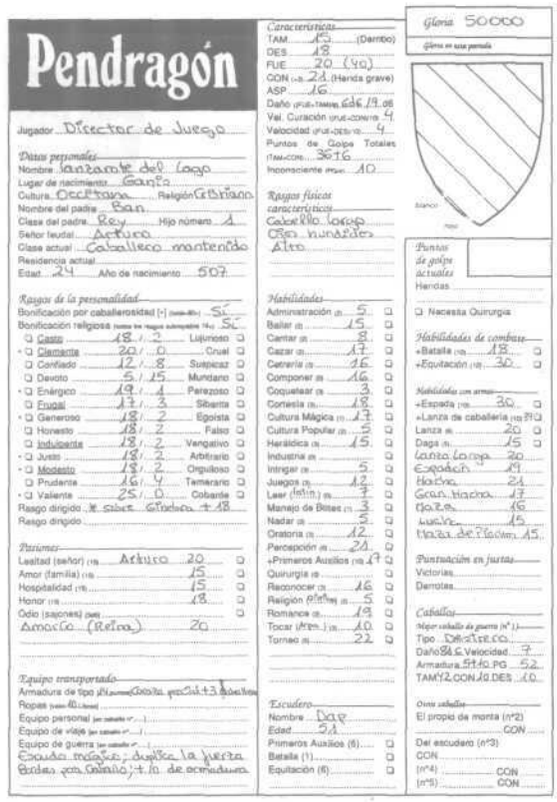
Características: Además de tener unas características muy elevadas, Lanzarote tiene un escudo mágico (ver más abajo) que puede doblar su fuerza. Lanzarote *está dotado de características sobrenaturales, gracias a su infancia en el reino* mágico bajo un lago encantado, del que proviene su título "del Lago".

Habilidades: Lanzarote es bueno en todas las habilidades caballerescas. Es excepcional en Percepción, Romance y Torneo.

Habilidades de combate: Lanzarote es bueno con todas las armas y excepcional en Equitación y Espada. Lo mejor de todo es que siempre obtiene un éxito crítico con la habilidad de Lanza de Caballería.

Equipo: Lanzarote tiene una armadura mágica de plata de la Dama del Lago. Su escudo, sobre el que está pintado su escudo de armas, tiene también el poder de duplicar su FUE durante el combate. El caballo de Lanzarote es un destrero único en su género, equipado con las primeras bardas vistas en Britania, y que también está entrenado como corcel.

Notas especiales: Lanzarote tiene como su escudero personal y perpetuo a un viejo que le es totalmente leal.


Pendragón

Jugador: Director de Juego

Datos personales
Nombre: Lanzarote del Lago
Lugar de nacimiento: Gaunt
Cultura: Occitana — Religión: Cristiana
Nombre del padre: Ban
Clase del padre: Rey — Hijo número: 1
Señor feudal: Arturo
Clase actual: Caballero mantenido
Residencia actual:
Edad: 24 — Año de nacimiento: 507

Rasgos de la personalidad
Bonificación por caballerosidad [-]: Sí
Bonificación religiosa: Sí

☐ Casto	18 / 2	Lujurioso	☐
• ☐ Clemente	20 / 0	Cruel	☐
☐ Confiado	12 / 8	Suspicaz	☐
☐ Devoto	5 / 15	Mundano	☐
• ☐ Enérgico	19 / 1	Perezoso	☐
☐ Frugal	17 / 3	Sibarita	☐
• ☐ Generoso	18 / 2	Egoísta	☐
☐ Honesto	18 / 2	Falso	☐
☐ Indulgente	18 / 2	Vengativo	☐
• ☐ Justo	18 / 2	Arbitrario	☐
• ☐ Modesto	18 / 2	Orgulloso	☐
☐ Prudente	16 / 4	Temerario	☐
• ☐ Valiente	25 / 0	Cobarde	☐

Rasgo dirigido: * sobre Gloria + 18
Rasgo dirigido:

Pasiones
Lealtad (señor): Arturo 20
Amor (familia): 15
Hospitalidad: 15
Honor: 18
Odio (sajones): 20
Amarco (Reina)

Equipo transportado
Armadura de tipo: Gloria, placa +3, bandas
Ropas:
Equipo personal:
Equipo de viaje:
Equipo de guerra:
Escudo mágico; duplica la fuerza. Bridas con adornos +10 de armadura

Características
TAM: 15 (Derribo)
DES: 18
FUE: 20 (40)
CON: 24 (Herida grave)
ASP: 16
Daño: 6d6 / 19-36
Vel. Curación: 4
Velocidad: 4
Puntos de Golpe Totales: 36
Inconsciente: 10

Rasgos físicos
Caballo largo
Oso hundido
Alto

Habilidades
Administración 5
Bailar 15
Cantar 8
Cazar 17
Cetrería 16
Componer 16
Coquetear 3
Cortesía 18
Cultura Mágica 17
Cultura Popular 5
Heráldica 15
Industria
Intrigar 5
Juegos 12
Saber (latín) 7
Manejo de Botes 3
Nadar 5
Oratoria 12
Percepción 21
+Primeros Auxilios 17
Quirurgia
Reconocer 16
Religión (Cristiana) 5
Romance 19
Tocar (Arpa) 10
Torneo 22

Escudero
Nombre: Dar
Edad: 51
Primeros Auxilios (6)
Batalla (1)
Equitación (6)

Gloria 50000
Gloria en una persona

Puntos de golpe actuales
Heridas
☐ Necesita Quirurgia

Habilidades de combate
+Batalla 15
+Equitación 30

Habilidades con armas
+Espada 30
+Lanza de caballería 20
Lanza 20
Daga 15
Lanza Larga 20
Espada 19
Hacha
Gran hacha 17
Maza 16
Lucha 15
Maza de guerra 15

Puntuación en justas
Victorias
Derrotas

Caballos
Mejor caballo de guerra (nº 1)
Tipo: Destrero
Daño 3d6 Velocidad 7
Armadura 5 PG 52
TAM 42 CON 40 DES 10

Otros caballos
El propio de monta (nº2)
CON
Del escudero (nº3)
CON
(nº4) CON
(nº5) CON

Gawain

Gawain es el caballero principal en la corte del Rey Arturo y trabaja duro para personificar el ideal caballeresco. Es afable, generoso y se esfuerza por hacer que los recién llegados a la corte se sientan bienvenidos. Es el maestro de la cortesía. Sin embargo, tiene debilidad por las mujeres y un implacable deseo de venganza en todo lo relativo a su familia. Esto último es especialmente perceptible en su odio a la familia de Gales.

Gloria: Hasta que llegó Lanzarote, Gawain tenía la Gloria más alta de los Caballeros *de la Tabla Redonda.*

Rasgos significativos: Gawain es Caballeresco, por supuesto. También es Lujurioso, excepto con mujeres casadas. Aunque es cristiano, su conjunto de rasgos es pagano a efectos prácticos.

Pasiones significativas: Gawain se esfuerza por hacer que su Lealtad (Arturo) sea la más alta conocida. Su Amor (Familia) es fanático hasta el límite de la debilidad. Su Odio (Clan de Gales) es total.

Características significativas: La FUE de Gawain está aumentada mágicamente; ver Notas especiales (más abajo).

Habilidades significativas: Coquetear, Cortesía, Romance, Torneo.

Habilidades de combate: Conoce todas las armas. Gawain, un guerrero cauto, usa a veces la táctica de Defensa para fatigar a sus enemigos. Ver también las notas especiales.

Equipo: La vestimenta de Gawain sólo es superada por la del Alto Rey. Su armadura, la más moderna, está enjoyada y grabada y vale el doble de la armadura normal. Gawain tiene un caballo mágico que consiguió en una aventura, la única manera *de conseguirlos.*

Notas especiales: Sir Gawain tiene un poder mágico secreto y que sólo posee él y que es desconocido fuera de su familia más cercana. La fuerza de Gawain aumenta de acuerdo con la posición del sol. Aumenta cada día desde el amanecer hasta el mediodía y luego disminuye. Así, aunque por la mañana, por la tarde y por la noche, no sea más fuerte, por lo general, que la mayoría de los caballeros de los jugadores, al mediodía es el doble de fuerte. Calcula la hora del día y usa este esquema para su valor de Daño: Antes de las 7 a.m.= 5d6; 7 a.m.- 9a.m.= 6d6; 9a.m.- 11a.m.= 7d6; 11a.m.- 1p.m.= 8d6; 1p.m.- 3p.m.= 7d6; 3p.m.- 5p.m.= 6d6; después de las 5p.m.= 5d6. Gawain, siendo el gran gentilhombre que es, suele retener su fuerza completa durante cualquier combate por amor y puede incluso llevar armas embotadas a un combate para asegurar la seguridad de los demás combatientes.

Pendragón

Jugador: Director de Juego

Datos personales
Nombre: Gawain de Orkney
Lugar de nacimiento: Lothian
Cultura: Celtica — Religión: Cristiana
Nombre del padre: Lot
Clase del padre: Rey — Hijo número: 1
Señor feudal: Arturo
Clase actual: Caballero de la Tabla Redonda
Residencia actual: Camelot
Edad: 36 — Año de nacimiento: 495

Rasgos de la personalidad
Bonificación por caballerosidad [-]: Sí
Bonificación religiosa:

☐ Casto	3 / 17	Lujurioso	☐
• ☐ Clemente	16 / 4	Cruel	☐
☐ Confiado	10 / 10	Suspicaz	☐
☐ Devoto	6 / 14	Mundano	☐
• ☐ Enérgico	18 / 2	Perezoso	☐
☐ Frugal	10 / 10	Sibarita	☐
• ☐ Generoso	16 / 4	Egoísta	☐
☐ Honesto	16 / 4	Falso	☐
☐ Indulgente	2 / 18	Vengativo	☐
• ☐ Justo	13 / 7	Arbitrario	☐
• ☐ Modesto	4 / 16	Orgulloso	☐
☐ Prudente	6 / 14	Temerario	☐
• ☐ Valiente	18 / 2	Cobarde	☐

Rasgo dirigido: * = 15 con los mujeres casadas
Rasgo dirigido:

Pasiones
Lealtad (señor): Arturo 23
Amor (familia): 22
Hospitalidad: 15
Honor: 18
Odio (sajones): 20
Odio (Clan de Gales)

Equipo transportado
Armadura de tipo: Gloria, placa +3, caballero
Ropas:
Equipo personal:
Equipo de viaje:
Equipo de guerra:

Características
TAM: 17 (Derribo)
DES: 15
FUE: 18
CON: 19 (Herida grave)
ASP: 17
Daño: 5d6 / 18-36
Vel. Curación: 4
Velocidad: 3
Puntos de Golpe Totales: 36
Inconsciente: 9

Rasgos físicos
Perfecto
Sonrisa encantadora
Voz fuerte

Habilidades
Administración 10
Bailar 20
Cantar 12
Cazar 13
Cetrería 13
Componer 7
Coquetear 23
Cortesía 25
Cultura Mágica 12
Cultura Popular 2
Heráldica 17
Industria
Intrigar 6
Juegos 12
Leer (latín)
Manejo de Botes 2
Nadar 5
Oratoria 12
Percepción 16
+Primeros Auxilios 17
Quirurgia
Reconocer 10
Religión (Cristiana) 2
Romance 23
Tocar (Arpa) 10
Torneo 22

Escudero
Nombre:
Edad:
Primeros Auxilios (6)
Batalla (1)
Equitación (6)

Gloria 32000
Gloria en una persona

Puntos de golpe actuales
Heridas
☐ Necesita Quirurgia

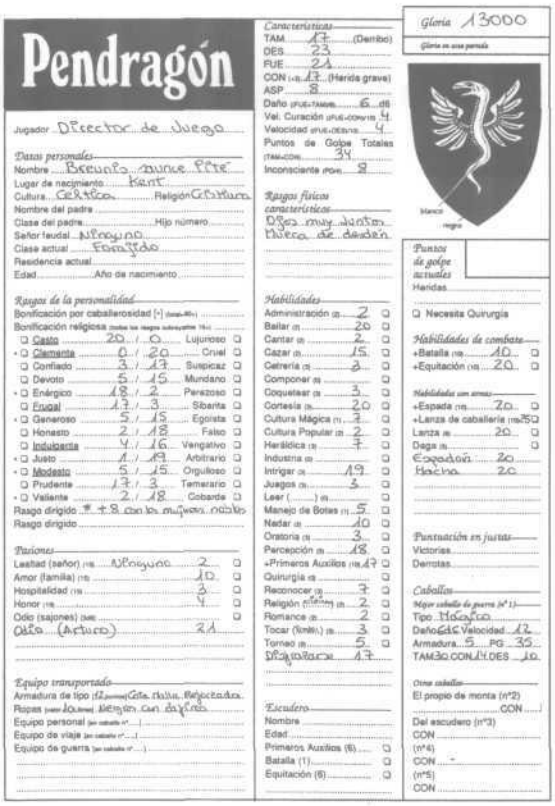
Habilidades de combate
+Batalla 18
+Equitación 23

Habilidades con armas
+Espada 26
+Lanza de caballería 20
Lanza 20
Daga
Maza 10
Martillo 17
Espadón 15
Lucha 15

Puntuación en justas
Victorias
Derrotas

Caballos
Mejor caballo de guerra (nº 1)
Tipo: Mágico
Daño 6d6 Velocidad 10
Armadura 5 PG 35
TAM 20 CON 4 DES 10

Otros caballos
El propio de monta (nº2)
CON
Del escudero (nº3)
CON
(nº4) CON
(nº5) CON



Pendragón

Jugador: Director de Juego

Datos personales
Nombre: Breunis saunce Pité
Lugar de nacimiento: Kent
Cultura: Celtico Religión: Celtura
Nombre del padre:
Clase del padre: Hijo número:
Señor feudal: Nogino
Clase actual: Escudero
Residencia actual:
Edad: Año de nacimiento:

Rasgos de la personalidad
Bonificación por caballerosidad [+] (bajo 40+):
Bonificación religiosa (todos los rasgos subrayados 16+):

☐ Casto	20 / 0	Lujurioso	☐
• ☐ Clemente	0 / 20	Cruel	☐
☐ Confiado	3 / 17	Suspicaz	☐
☐ Devoto	5 / 15	Mundano	☐
• ☐ Enérgico	18 / 2	Perezoso	☐
☐ Frugal	17 / 3	Sibarita	☐
• ☐ Generoso	5 / 15	Egoista	☐
☐ Honesto	2 / 18	Falso	☐
☐ Indulgente	4 / 16	Vengativo	☐
• ☐ Justo	1 / 19	Arbitrario	☐
• ☐ Modesto	5 / 15	Orgulloso	☐
☐ Prudente	17 / 3	Temerario	☐
• ☐ Valiente	2 / 18	Cobarde	☐

Rasgo dirigido: * +8 con las mujeres nobles
Rasgo dirigido:

Pasiones
Lealtad (señor) (19): Nogino 2
Amor (familia) (19): 10
Hospitalidad (19): 3
Honor (19): 4
Odio (sajones) (Odd): Odio (Arturo) 21

Equipo transportado
Armadura de tipo (Escamas/Cota de malla/Placas/Laca): Cota de malla. Reforzada.
Ropas (valor: 10/Lujosas): Abrigo con pieles
Equipo personal (en caballo nº...):
Equipo de viaje (en caballo nº...):
Equipo de guerra (en caballo nº...):

Características
TAM: 17 (Derribo)
DES: 23
FUE: 21
CON (+9): 17 (Herida grave)
ASP: 8
Daño (FUE+TAM/08): 6 d6
Vel. Curación (FUE+CON/10): 4
Velocidad (FUE+DES/10): 4
Puntos de Golpe Totales (TAM+CON): 34
Inconsciente (PG/4): 9

Rasgos físicos característicos
Ojos muy bonitos
Mirada de águila

Habilidades
Administración (2): 2
Bailar (2): 20
Cantar (2): 2
Cazar (2): 15
Cetrería (2): 3
Componer (2):
Coquetear (2): 3
Cortesía (2): 20
Cultura Mágica (1): 1
Cultura Popular (2): 2
Heráldica (2): 7
Industria (2):
Intrigar (2): 19
Juegos (2): 3
Leer (.....) (2):
Manejo de Botes (1): 5
Nadar (2): 10
Oratoria (2): 3
Percepción (2): 18
+Primeros Auxilios (19): 19
Quirurgia (2):
Reconocer (2): 7
Religión (Celtura) (2): 2
Romance (2): 2
Tocar (Timbal) (2): 3
Torneo (2): 5
Vigilancia: 17

Escudero
Nombre:
Edad:
Primeros Auxilios (6):
Batalla (1):
Equitación (6):

Gloria 13000
Gloria en esta partida:

Puntos de golpe actuales
Heridas:
☐ Necesita Quirurgia

Habilidades de combate
+Batalla (19): 10
+Equitación (19): 20

Habilidades con armas
+Espada (19): 20
+Lanza de caballería (19): 30
Lanza (6): 20
Daga (5):
Espadón: 20
Hacha: 20

Puntuación en justas
Victorias:
Derrotas:

Caballos
Mejor caballo de guerra (nº1)
Tipo: Marfil
Daño: 6 d6 Velocidad: 12
Armadura: 5 PG: 35
TAM: 30 CON: 11 DES: 10

Otros caballos
El propio de monta (nº2)
..... CON .....
Del escudero (nº3)
CON
(nº4)
CON
(nº5)
CON

Breunis saunce Pité

Sir Breunis saunce Pité es un caballero vil sin virtud ni honor. Mata sin remordimientos a mujeres y niños y ha sobrevivido mediante las mentiras, los engaños y la huida cobarde ante los que son mejores que él.
El Odio (Arturo) que posee Breunis suele inspirarle.

Rasgos significativos: Suspicaz, Cruel, Enérgico, Frugal, Falso, Vengativo, Arbitrario, Prudente, Cobarde

Pasiones significativas: Honor, Odio (Arturo)

Características significativas: DES, FUE

Habilidades significativas: Lanza de caballería y demás armas

Notas especiales: Breunis posee un caballo mágico que ha salvado su vida muchas veces.

Pendragón

Jugador: Director de Juego

Datos personales
Nombre: Turquin
Lugar de nacimiento: Essex
Cultura: Sajona Religión: Wotánica
Nombre del padre: ?
Clase del padre: Noble Hijo número: 2
Señor feudal: Nogino
Clase actual: Caballero
Residencia actual: Torre Dolorosa
Edad: ? Año de nacimiento: ?

Rasgos de la personalidad
Bonificación por caballerosidad [+] (bajo 40+): NO
Bonificación religiosa (todos los rasgos subrayados 16+): Sabiduría

☐ Casto	10 / 10	Lujurioso	☐
• ☐ Clemente	10 / 10	Cruel	☐
☐ Confiado	10 / 10	Suspicaz	☐
☐ Devoto	4 / 16	Mundano	☐
• ☐ Enérgico	16 / 4	Perezoso	☐
☐ Frugal	4 / 16	Sibarita	☐
• ☐ Generoso	17 / 3	Egoista	☐
☐ Honesto	10 / 10	Falso	☐
☐ Indulgente	2 / 18	Vengativo	☐
• ☐ Justo	10 / 10	Arbitrario	☐
• ☐ Modesto	0 / 21	Orgulloso	☐
☐ Prudente	3 / 17	Temerario	☐
• ☐ Valiente	17 / 3	Cobarde	☐

Rasgo dirigido: * +10 con las mujeres
Rasgo dirigido:

Pasiones
Lealtad (señor) (19): ☐
Amor (familia) (19): 19 ☐
Hospitalidad (19): 17 ☐
Honor (19): 16 ☐
Odio (sajones) (Odd): ☐
Odio (caballeros): 19
Odio (lanzarote): 21

Equipo transportado
Armadura de tipo (Escamas/Cota de malla/Placas/Laca): Cota de malla. Reforzada.
Ropas (valor: 5 / Lujosas):
Equipo personal (en caballo nº...):
Equipo de viaje (en caballo nº...):
Equipo de guerra (en caballo nº...):
Piel encantada, +6 a la armadura.

Características
TAM: 25 (Derribo)
DES: 18
FUE: 19
CON (+9): 19 (Herida grave)
ASP: 15
Daño (FUE+TAM/08): 8 d8
Vel. Curación (FUE+CON/10): 4
Velocidad (FUE+DES/10): 4
Puntos de Golpe Totales (TAM+CON): 44
Inconsciente (PG/4): 11

Rasgos físicos característicos
Pelo Rubio
Piel callosa *

Habilidades
Administración (2): 6
Bailar (2): 5
Cantar (2): 5
Cazar (2): 21
Cetrería (2): 3
Componer (2): 2
Coquetear (2): 5
Cortesía (2): 6
Cultura Mágica (1): 7
Cultura Popular (2): 12
Heráldica (2): 7
Industria (2):
Intrigar (2): 5
Juegos (2): 15
Leer (Runas) (2): 7
Manejo de Botes (1): 12
Nadar (2): 17
Oratoria (2): 13
Percepción (2): 18
+Primeros Auxilios (19): 18
Quirurgia (2):
Reconocer (2): 5
Religión (Wotánica) (2): 10
Romance (2): 2
Tocar (Timbal) (2): 5
Torneo (2): 8

Escudero
Nombre:
Edad:
Primeros Auxilios (6):
Batalla (1):
Equitación (6):

Gloria 16000
Gloria en esta partida:

Puntos de golpe actuales
Heridas:
☐ Necesita Quirurgia

Habilidades de combate
+Batalla (19): 20
+Equitación (19): 20

Habilidades con armas
+Espada (19): 20
+Lanza de caballería (19): 30
Lanza (6): 20
Daga (5): 18
Gran Hacha (a dos): 24
Hacha: 20
Bolsita: 18
Lanza larga: 19
Lucha: 15

Puntuación en justas
Victorias:
Derrotas:

Caballos
Mejor caballo de guerra (nº1)
Tipo: Corcel Bajío Bretón
Daño: 6 d6 Velocidad: 8
Armadura: 5 PG: 49
TAM: 36 CON: 11 DES: 17

Otros caballos
El propio de monta (nº2)
..... CON .....
Del escudero (nº3)
CON
(nº4)
CON
(nº5)
CON

Turquin

Sir Turquin es un famoso caballero forajido sajón. Desde su castillo oculto, la Torre Dolorosa, en algún lugar de Essex, dirige partidas de bandidos sajones para atacar y saquear las tierras circundantes. Sin embargo, es un guerrero por excelencia y admira a los demás de capacidad similar. Así, no mata a nadie que realice un buen combate, sino que lo encierra en su castillo.

Gloria: Turquin ha tenido un éxito inmenso en su rebelión contra el Rey Arturo y sus costumbres británicas. Es el más Glorioso de todos los caballeros que no son reyes.

Rasgos: Turquin cumple los requisitos para la bonificación religiosa wotánica (Mundano, Sibarita, Generoso, Orgulloso, Temerario) que consiste en +1d6 de daño.

Pasiones: El carácter de Turquin, básicamente excelente, se ve arruinado por los odios que le impulsan. Sin embargo, estos odios le sirven bien para obtener Inspiración en un combate.

Características: Las características, sobre todo el TAM, son las resultantes de tener por madre a una mujer gigante.

Habilidades: Las habilidades de Turquin reflejan su capacidad para sobrevivir y no expresan ningún refinamiento.

Habilidades de combate: Turquin es un experto en casi cualquier tipo de combate. Como último recurso en un combate igualado, Luchará. Ocasionalmente, le divierte usar la táctica Berserker.

Equipo: El caballo de Turquin es el mejor que ha podido conseguir derrotando a caballeros, pero no es del último tipo (destrero). Del mismo modo, su armadura es buena, pero no está a la altura del nivel más moderno de la Tabla Redonda.

Notas especiales: La madre hechicera de Turquin ha encantado su piel.

Otros caballeros de la Tabla Redonda

La mayoría de los caballeros famosos de la Tabla Redonda tienen historias complejas que afectan significativamente a cómo se comportan unos con otros. Puede que no quieras que tu campaña se complique con estos antiguos relatos, pero que, a pesar de todo, tenga el peso de la autenticidad para darle aroma. Así, la lista de Caballeros Famosos Secundarios da 20 caballeros a los que se cita en los relatos artúricos como caballeros de la Tabla Redonda, pero sobre los cuales no sabemos prácticamente nada más que su nombre y su escudo de armas. Suponemos que cada uno de ellos tenía una historia tan compleja como (por ejemplo) La Cote Male Tailé, pero no dichas historias no aparecen en los relatos literarios, así que el director de juego puede crear la historia de cada caballero.

Los escudos de armas están descritos de acuerdo con la nomenclatura habitual de la heráldica. Lamentamos no haber podido proporcionar ilustraciones.

El establo

Tipos de caballos

El entrenamiento que recibe un caballo es más importante que su raza o tipo. Pongamos por caso, puede entrenarse a un poney grande para el combate, aunque la mayoría de ellos son demasiado pequeños para que tengan un valor significativo durante el combate. La costumbre determina para qué se entrena a un caballo, así como el conocimiento de la crianza ecuestre. Este apartado supone que se han seguido las costumbres normales.

acémila: un caballo o poney de carga.

caballo de batalla: un caballo entrenado para la guerra; el caballo normal de un caballero; la mayoría de los caballos de batalla son cruces de poneys nativos de Britania con Grandes Caballos o razas extranjeras de mayor tamaño.

caballo de silla: un caballo de monta normal, lento y pequeño, pero cómodo y resistente.

caballo de tiro: caballo pequeño y barato que usan los campesinos para tirar de sus carretas.

corcel: un caballo grande, ágil y rápido que se usa como el animal de monta de un caballero. Se pueden entrenar a los corceles para la batalla y son las monturas entrenadas especialmente para la caza.

destrero: un caballo grande y entrenado para la guerra. En este caso, el tipo indica también una raza, dado que sólo el Gran Caballo es lo bastante grande como para ser un destrero.

jamelgo: un caballo inválido o viejo de cualquier tipo, capaz de transportar objetos, pero nada más.

palafrén: un excelente caballo de monta. Algunos son famosos por su mansedumbre y facilidad de manejo, haciendo que sea el caballo favorito para las mujeres. Estas bestias mansas se clasifican a veces como caballos de paseo o trotadores.

Entrenamiento para el combate

Se puede entrenar a los caballos para el combate; y es necesario entrenarlos si el jinete tiene que concentrarse totalmente en su misión. Se supone que todos los caballos clasificados como Caballo de Batalla, Corcel, Caballo de Silla y Destrero han sido entrenados para la batalla, lo que se refleja en su precio y uso. Como tienen este entrenamiento, no deben hacerse tiradas adicionales en un combate, del mismo modo que con los caballos de monta.

En este momento de la campaña de *Pendragón*, no se conocen caballos que combatan. Desaconsejo al director de juego que introduzca reglas para caballos entrenados para atacar. Para ver la información sobre caballos que combaten, ver *Caballeros aventureros*.

Los caballos que no están entrenados para el combate son difíciles de manejar durante la tensión y el pánico de un combate sangriento. En un combate, los jinetes que monten caballos no entrenados para el combate deben hacer, en cada asalto de combate, una tirada de Equitación sobre la Tabla de caballos normales en combate antes de ninguna otra acción. Los caballos entrenados para el combate no necesitan hacer esta tirada.

Tabla de caballos normales en combate

Exito crítico= el caballo no necesita más tiradas de Equitación durante el resto del combate.

Exito= el personaje puede combatir de la forma normal.

Fallo= el personaje no puede combatir, pero sí puede tratar de evitar los ataques con otra tirada de Equitación.

Pifia= no se sufre caída, pero el caballo se descontrola y sale desbocado de la batalla. Galopará hasta que se haga otra tirada de Equitación.

Caballos de caza

Algunos caballos, sobre todo los corceles, están entrenados para la caza. Cuando se necesite hacer una tirada de Equitación estando de caza o haciendo algún otro tipo de persecución por la espesura, suma +5 a tu habilidad como modificador cuando estés montando un corcel entrenado para la caza.

Caballos mágicos

Los caballos mágicos son extraordinarios, aunque bien conocidos. Sólo pueden conseguirse en las aventuras y nunca se pueden comprar. Suelen tener armadura o velocidad mágicas, pero también son posibles otros efectos en el juego.

Para ganar un caballo mágico, se necesita un esfuerzo o proeza heroicos, que determinará el director de juego. Puede que haya que ganarse la confianza del caballo, si quieres que acepte su posición en tu establo. O será necesario domarlo, mediante una penosa serie de tiradas de Equitación o de otros esfuerzos.

Cómo se estropea un caballo

Los caballos son robustos, pero se pueden lesionar. Los caballos pueden quedar inútiles de por vida para su uso en el combate y las labores duras si se lesionan. Un caballo se lesiona si:

- Sufre una herida grave; o
- Pifia una tirada de CON durante una Marcha Forzada u otro esfuerzo sostenido.

Caballos

Destrero

TAM 42	Velocidad 7	Herida grave 10
DES 10	Daño 8d6	Inconsciente 13
FUE 38	Vel. Curación 5	Derribo 42
CON 10	Puntos de golpe 52	Armadura 5

Los destreros están entrenados para el combate.

Caballo de batalla

TAM 34	Velocidad 8	Herida grave 10
DES 17	Daño 6d6	Inconsciente 13
FUE 30	Vel. Curación 4	Derribo 42
CON 12	Puntos de golpe 46	Armadura 5

Los caballos de batalla están entrenados para el combate.

Corcel

TAM 30	Velocidad 9	Herida grave 15
DES 25	Daño 5d6	Inconsciente 11
FUE 24	Vel. Curación 4	Derribo 30
CON 15	Puntos de golpe 45	Armadura 5

Los corceles están entrenados para la caza y para el combate.

Caballo de silla

TAM 26	Velocidad 6	Herida grave 14
DES 10	Daño 4d6	Inconsciente 10
FUE 18	Vel. Curación 3	Derribo 26
CON 14	Puntos de golpe 40	Armadura 4

Los caballos de silla están entrenados para el combate.

Palafrén

TAM 26	Velocidad 6	Herida grave 8
DES 10	Daño 3d6	Inconsciente 9
FUE 16	Vel. Curación 2	Derribo 26
CON 8	Puntos de golpe 34	Armadura 3

Acémila

TAM 22	Velocidad 5	Herida grave 16
DES 12	Daño 3d6	Inconsciente 10
FUE 15	Vel. Curación 3	Derribo 22
CON 16	Puntos de golpe 38	Armadura 3

Caballo de tiro

TAM 15	Velocidad 4	Herida grave 10
DES 10	Daño 2d6	Inconsciente 6
FUE 15	Vel. Curación 3	Derribo 15
CON 10	Puntos de golpe 25	Armadura 3

Jamelgo

Cualquiera de los anteriores que haya sufrido una lesión se clasifica como un jamelgo. Así, sus atributos pueden variar mucho, pero todos son mediocres y lentos.

Burro

TAM 15	Velocidad 5	Herida grave 15
DES 15	Daño 4d6	Inconsciente 8
FUE 20	Vel. Curación 4	Derribo 15
CON 15	Puntos de golpe 30	Armadura 3

Mula

TAM 25	Velocidad 6	Herida grave 18
DES 8	Daño 6d6	Inconsciente 11
FUE 25	Vel. Curación 4	Derribo 25
CON 18	Puntos de golpe 43	Armadura 4

La perrera y la halconera

Los perros son casi tan apreciados como los caballos. Son importantes para que una cacería tenga éxito y, por ello, debería aplicarse un modificador de -5 o más si se está persiguiendo a una presa sin perros.

Las razas de perros no son habituales y casi todos ellos son podencos o perros de muestra. Los primeros cazan mediante el olfato, los segundos mediante la vista. Una jauría de perros de caza suele tener varios ejemplares de cada tipo.

La halconera es una pajarera especial donde se guardan los halcones y demás aves de cetrería.

Perro

En estas características, se incluyen todos los tipos de perros. Todas las casas tienen algún tipo de chucho que ladra a los forasteros y se alimenta de desperdicios. Los perros muy raros o valiosos tendrían atributos mejores que éstos; se da un ejemplo, el perro lobo irlandés.

TAM 4	Velocidad 8	Herida grave 12
DES 25	Daño 2d6	Inconsciente 4
FUE 12	Vel. Curación 2	Derribo 4
CON 12	Puntos de golpe 16	Armadura 1

Mordisco 8

Perro lobo irlandés

Este animal es un perro doméstico poco frecuente y muy valioso. Es más común en Irlanda; en Britania, a veces, se concede como premio.

TAM 12	Velocidad 7	Herida grave 12
DES 20	Daño 3d6	Inconsciente 6
FUE 13	Vel. Curación 3	Derribo 12
CON 12	Puntos de golpe 24	Armadura 2

Mordisco 10

Halcón

Todos los halcones se clasifican bajo estas características.

TAM 1	Velocidad 20	Herida grave 5
DES 20	Daño 1d6	Inconsciente 2
FUE 5	Vel. Curación 2	Derribo 1
CON 5	Puntos de golpe 6	Armadura 0

Presas de caza

Los personajes tienen frecuentes ocasiones de encontrarse con estas criaturas en la cacería y, por ello, se dan sus atributos precisos.

Observa los nuevos atributos que se dan aquí para algunas criaturas. Si un animal no tiene estos atributos, los valores para ambos son cero.

Evasión: Lo bueno que es el animal ocultándose en la maleza. Enfrentará su Evasión contra tu habilidad de Cazar. Si gana, escapa.

Modificador al Valor: Cualquier criatura que tenga en este renglón un valor negativo no puede ser atacado si no se tiene primero éxito en una tirada de Valiente. La tirada modificada se hace al divisar a la criatura. Sólo se necesita una tirada para iniciar el ataque. Un fallo indica una resistencia a acercarse a la bestia en ese asalto (se hará otra tirada al siguiente asalto) mientras que una pifia indica que el personaje huye aterrado. Recuerda que también se deberían aplicar modificadores debidos a la situación; por ejemplo, si un personaje indefenso está en peligro, sería adecuado aplicar a los demás personajes un modificador positivo al Valor.

Gloria por matarlo: La cantidad media de Gloria que se gana por dar muerte a la criatura, siempre que sus atributos sean los indicados.

Ciervo

El ciervo rojo es un gran ciervo de los bosques, similar al alce americano.

TAM 20	Velocidad 9	Herida grave 20
DES 25	Daño 5d6	Inconsciente 10
FUE 25	Vel. Curación 5	Derribo 20
CON 20	Puntos de golpe 40	Armadura 4

Evasión: 15
Modificador al Valor: +10
Gloria por matarlo: 5
Ataques: carga @18, daño +2d6; cuernos @15, pezuñas @15, daño normal.
Los ciervos suelen tratar de evitar a sus enemigos, pero cuando están acorralados o agotados, combaten hasta la muerte. Cada asalto, el ciervo carga sobre un enemigo o combate a la vez con sus cuernos y sus pezuñas.

Corzo

Es un ciervo diminuto, indigno de ser cazado por un caballero. Se incluye porque el corzo es importante en varios mitos y relatos fantásticos y también puede aparecer en una aventura. Es tan pequeño que no damos sus características.

Gamo

El gamo es grande, con un pelaje rojizo que está cubierto de motas blancas. Su gran cornamenta es parecida a la de un anta americano.

TAM 17	Velocidad 9	Herida grave 15
DES 20	Daño 3d6	Inconsciente 8
FUE 15	Vel. Curación 3	Derribo 17
CON 15	Puntos de golpe 32	Armadura 3

Evasión: 18
Modificador al Valor: +18
Gloria por matarlo: 1
Ataques: carga @14, daño +1d6; cuernos @10, pezuñas @10.
Los gamos suelen tratar de evitar a sus enemigos, pero cuando están acorralados o agotados, combaten hasta la muerte. Cada asalto, el gamo carga sobre un enemigo o combate a la vez con sus cuernos y sus pezuñas.

Jabalí

El jabalí salvaje es una criatura astuta y salvaje, y mortal cuando está acorralada. Como especie, son muy agresivos; los jabalíes viejos y solitarios son muy peligrosos.

TAM 20	Velocidad 8	Herida grave 25
DES 15	Daño 6d6	Inconsciente 11
FUE 30	Vel. Curación 6	Derribo 20
CON 25	Puntos de golpe 45	Armadura 5

Evasión: 10
Modificador al Valor: 0
Gloria por matarlo: 15
Ataques: Colmillazo @18, pisoteado @18 contra enemigos caídos.
Cuando un jabalí luche contra un enemigo que vaya a caballo, atacará primero al caballo, porque no puede llegar más arriba. Los jabalíes intentan lanzarse a la carga contra sus enemigos y atacarles con los colmillos según pasan.
Los jabalíes luchan durante un asalto después de morir, quedar inconscientes o sufrir una herida grave.

Lobo

Los lobos suelen viajar en manadas. Raramente atacan a los humanos en circunstancias normales, pero son una amenaza para el ganado.

TAM 4	Velocidad 8	Herida grave 12
DES 22	Daño 2d6	Inconsciente 4
FUE 12	Vel. Curación 2	Derribo 4
CON 12	Puntos de golpe 16	Armadura 2

Evasión: 10
Modificador al Valor: 2
Gloria por matarlo: 5
Ataques: mordisco @20

Oso

El oso pardo es el único plantígrado que vive en Britania. Trata de evitar a los humanos, pero si está acorralado, puede ser mortal. Una diversión popular consiste en enfrentar a un toro contra un oso en un foso o ruedo.

TAM 25	Velocidad 8	Herida grave 18
DES 10	Daño especial	Inconsciente 11
FUE 25	Vel. Curación 4	Derribo 25
CON 18	Puntos de golpe 43	Armadura 6

Evasión: 7
Modificador al Valor: 0
Gloria por matarlo: 10
Ataques: 2 zarpazos @13. Los osos sólo pueden atacar a un blanco por asalto de combate. Si el oso gana el asalto con una tirada de ataque, hace dos tiradas de 3d6 en vez del ataque único normal. Esto representa los ataques de golpes y desgarros que inflige el oso. Cuando esté combatiendo con un enemigo que vaya a caballo, el oso suele atacar en primer lugar al jinete.
Un oso siempre completa un ataque más después de que sus puntos de golpe lleguen a 0, quede inconsciente o reciba una Herida Grave. Así, un oso lucha un asalto después de morir.

Toro

Los bovinos domésticos machos pueden ser muy fieros en combate cuando defiendan a su manada o se les provoque para pelear en una pista.

TAM 30	Velocidad 8	Herida grave 20
DES 10	Daño 6d6	Inconsciente 13
FUE 30	Vel. Curación 5	Derribo 30
CON 20	Puntos de golpe 50	Armadura 6

Evasión: 5
Modificador al Valor: +2
Gloria por matarlo: 10
Ataques: carga @15, daño +2d6; cornada @10, pisotear @18, con el daño normal.
Los toros tratan de lanzarse a la carga sobre sus enemigos y luego pisotearlos. Si se lo acorrala o no puede lanzarse a la carga, el toro lucha con sus cuernos para derribar a su enemigo.

Monstruos

Las criaturas peligrosas para un caballero son muy poco frecuentes (afortunadamente). Como grupo, se las trata como monstruos, aunque varias son más que eso.

Muchas de estas criaturas tienen atributos especiales, como ataques especiales o adicionales, que deben tenerse en cuenta durante el combate.

Los monstruos son seres realmente temibles. Se necesita una tirada de Valiente para iniciar un combate con uno de ellos. Algunos monstruos tienen también modificadores para la tirada de Valiente. Este modificador es un factor de supervivencia para los caballeros de los jugadores: hay que abandonar a las criaturas demasiado grandes como para poderlas matar. Así, se da también un modificador al rasgo de Prudente en los casos oportunos. Sin embargo, los grupos de caballeros que se enfrenten a un solo monstruo tienen mayores posibilidades y, por ello, el modificador debe *dividirse* entre ellos. Del mismo modo, también se divide la Gloria entre ellos.

Los monstruos suelen huir o rendirse. El deber de un caballero suele ser librar al mundo de estas criaturas, así que suele ser necesario matarlas para ganar Gloria. Sin embargo, si el director de juego lo decide así, se puede ganar la décima parte de la Gloria normal por este tipo de victoria parcial sobre un monstruo.

Caballero mágico
Es un poderoso caballero mágico. Pueden existir otros con atributos mayores o menores.

TAM 20	Velocidad 4
DES 20	Daño 7d6
FUE 20	Puntos de golpe 40
CON 20	Armadura 18 + escudo

ASP 20
Ataques: Espada 23, Lanza de Caballería 21, Lanza Larga 21, Daga 10; Batalla 15, Equitación 21
Modificador al Valor: -5
Rasgos significativos: Valiente 16
Pasiones significativas: a la elección del director de juego
Habilidades significativas: Cazar 15, Cortesía 15, Heráldica 8, Percepción 15, Primeros Auxilios 15
Equipo: Caballo de batalla mágico, daño 7d6, Velocidad 10, otros misteriosos objetos mágicos
Gloria por matarlo: 200

LA RAZA DE LOS GIGANTES
Esta raza dominaba el mundo hace mucho tiempo, antes de que los dioses buenos los expulsaran a lugares desolados. Son más grandes que los hombres, pero lentos de mente y cuerpo. Sus horribles hábitos se parecen más a los de los osos que a los de los hombres y les encanta comer la carne de los humanos. Visten ropas sin curtir, no fabrican nada con habilidad y sólo usan armas naturales. Sus pieles son pétreas y duras, como la armadura. Sus apetitos antinaturales se dirigen hacia las mujeres humanas, de una forma muy poco caballeresca.

Gigante pequeño
Este tipo no es mucho mayor que lo que pueda ser un sajón corpulento, pero es grande de todas maneras.

TAM 25	Velocidad 4	Herida grave 25
DES 8	Daño 8d6	Inconsciente 13
FUE 20	Vel. Curación 5	Derribo 25
CON 25	Puntos de golpe 50	Armadura 15

ASP 5
Modificador al Valor: 0
Gloria por matarlo: 100
Ataques: garrote @13. Lucha @15, hace 3d6 de daño.

Gigante
El gigante es un monstruo inmenso de proporciones colosales y casi invulnerable.

TAM 40	Velocidad 7	Herida grave 30
DES 5	Daño 14d6	Inconsciente 18
FUE 50	Vel. Curación 8	Derribo 40
CON 30	Puntos de golpe 70	Armadura 25

ASP 3
Modificador al Valor: -5, +5 a Prudente
Gloria por matarlo: 250
Ataques: Garrote @15 o bien dos Pisotones @10 cada uno.

Gigante enorme
Un monstruo de proporciones fantásticas, que deben evitar todos los caballeros juiciosos. Afortunadamente, es muy lento y los jinetes lo pueden evitar con facilidad.

TAM 85	Velocidad 5	Herida grave 35
DES 1	Daño 22d6	Inconsciente 24
FUE 65	Vel. Curación 10	Derribo 85
CON 35	Puntos de golpe 120	Armadura 40

ASP 3
Modificador al Valor: -15, +15 a Prudente
Gloria por matarlo: 500
Ataques: garrote @7 o bien dos Pisotones @4 cada uno.

Grifo
Este monstruo tiene los cuartos traseros de un león y las alas, cabeza y parte delantera de un águila. Es enorme, tiene una atracción especial por la carne de caballo y, además, odia a los humanos. Procede de la tierra de Hiperbórea y escoge como hábitat cordilleras peladas.

TAM 40	Velocidad 14 (volando)	Herida grave 25
DES 20	Daño 8d6	Inconsciente 16
FUE 40	Vel. Curación 7	Derribo 40
CON 25	Puntos de golpe 65	Armadura 10

Evasión: 30
Modificador al Valor: -5
Gloria por matarlo: 250
Ataques: 2 garras @17 cada una contra uno o dos blancos; o 1 lucha @10, con la que se eleva en el aire y deja caer al infortunado enemigo. Las dos formas de ataque las realiza precipitándose desde el aire.

Hipogrifo
Esta criatura, quizás provocada por el cuartelado heráldico, es parte león, parte águila y parte caballo. Hace un ataque por asalto.

TAM 30	Velocidad 16 (volando)	Herida grave 10
DES 25	Daño 5d6	Inconsciente 10
FUE 15	Vel. Curación 3	Derribo 30
CON 10	Puntos de golpe 40	Armadura 10

Evasión: 30
Modificador al Valor: 0
Gloria por matarlo: 200
Ataques: cascos @12, con los que golpea precipitándose desde el aire sobre el enemigo.

León
El león legendario se encuentra de forma habitual en la obra de Malory. Sir Uwain tiene por amigo a un león, Sir Perceval ayuda a uno en la Búsqueda del Grial, dos de ellos viven en la Tumba de los Leones en Ganis, cuatro de ellos escoltan al ciervo blanco mágico a través del bosque.

TAM 40	Velocidad 8	Herida grave 20
DES 20	Daño 7d6	Inconsciente 15
FUE 30	Vel. Curación 5	Derribo 40
CON 20	Puntos de golpe 60	Armadura 10

Evasión: 10
Modificador al Valor: -5
Gloria por matarlo: 250
Ataques: 2 zarpazos @21 cada uno, ataques separados contra uno o dos blancos. También puede pegar un mordisco a un enemigo que esté caído en el suelo @20, daño +2d6 (acuérdate de añadir el modificador simétrico).

Mantícora
Esta bestia antropófaga tiene tres hileras de dientes horribles y la cola como un aguijón de escorpión. Sus ojos rojos brillan de noche y su voz se asemeja a las notas sibilantes de una flauta. Aunque proviene de la lejana India, se han visto un ejemplar o dos en las escabrosas montañas de Britania, saliendo sólo para alimentarse de hombres. Salta tanto que ningún muro puede retenerla. Contrariamente a lo que dicen algunas leyendas, no tiene alas.

TAM 45	Velocidad 11	Herida grave 25
DES 20	Daño 9d6	Inconsciente 18
FUE 45	Vel. Curación 7	Derribo 45
CON 25	Puntos de golpe 70	Armadura 10

Evasión: 15
Modificador al Valor: -10, +10 a Prudente
Gloria por matarlo: 300
Ataques: 1 mordisco @10 al daño normal y un picotazo del aguijón @20 con 6d6 de daño.

Pantera
La pantera es un felino legendario que habita en Britania. Es más pequeña que un león y prefiere acechar oculta para atacar a presas solas en los bosques espesos. Cuando se la sorprende, por ejemplo, durante una caza, se la considera una pieza estupenda. De acuerdo con el bestiario de White, se consideraba que la pantera era de un "color realmente abigarrado y es sumamente hermosa y extremadamente bondadosa". Además, la pantera era enemiga jurada de los dragones, y poseedora de un increíble eructo, capaz de detener a estos grandes monstruos.

TAM 15	Velocidad 9	Herida grave 15
DES 25	Daño 4d6	Inconsciente 8
FUE 25	Vel. Curación 4	Derribo 15
CON 15	Puntos de golpe 30	Armadura 5

Evasión: 15
Modificador al Valor: 0
Gloria por matarla: 75
Ataques: mordisco @15,con +1d6 de daño; o bien 2 zarpazos @10 cada uno contra uno o dos blancos, daño normal.

Unicornio

Existen en las leyendas varios tipos de unicornios. Aquí se dan dos. Cuando se presente información sobre la visión de un unicornio, el director de juego no necesita nunca hacer diferencias entre los dos tipos. La mayoría de las personas del mundo de *Pendragón* sólo han oído hablar de un tipo o del otro, pero no de ambos.

Unicornio grande
Esta criatura suele ser tímida y retraída y puede esconderse con facilidad de la mayoría de los cazadores, usando una ilusión para ocultar sus huellas y evitar ser visto por los perros. Sin embargo, se puede atraer un unicornio usando la estratagema de la virgen. Los hombres lo buscan porque sus órganos son valiosos para los magos, sus filetes una rara delicia para la mayoría de los paladares y sus cabezas trofeos inapreciables para los cazadores nobles. Aunque se los puede matar, no se los puede capturar con vida.

TAM 25	Velocidad 12	Herida grave 25
DES 40	Daño 5d6	Inconsciente 12
FUE 25	Vel. Curación especial	Derribo 25
CON 25	Puntos de golpe 50	Armadura 5

Evasión: 15
Modificador al Valor: 0
Gloria por matarlo: 100
Ataques: cuerno @16. También tiene Percepción @18. Conoce la magia sencilla de Ilusión (los efectos quedan a elección del director de juego).
Curación especial: este tipo de unicornio puede curar todas las heridas con un toque de su cuerno, si lo desea. No puede curar durante un combate, pero en momentos tranquilos puede incluso curarse a sí mismo.

Unicornio pequeño
Este diminuto animal nunca dañaría a una criatura inocente. De todas maneras, su cuerno tiene propiedades milagrosas y sigue sintiéndose atraído por las mujeres vírgenes.

TAM 15	Velocidad 10	Herida grave 15
DES 45	Daño 3d6	Inconsciente 8
FUE 15	Vel. Curación especial	Derribo 15
CON 15	Puntos de golpe 30	Armadura 3

Evasión: 25
Modificador al Valor: +5
Gloria por matarlo: 25
Ataques: cuerno @10. Esconderse @18. Conoce la magia sencilla de la Ilusión.
Curación especial: este tipo de unicornio puede curar todas las heridas con un toque de su cuerno, si lo desea. No puede curar a nadie durante un combate, pero en los momentos tranquilos puede incluso curarse a sí mismo.

Tritón
Con forma de una rana sin patas y con aletas, este terrible monstruo salta del agua y planea sobre su superficie para arrebatar a los ocupantes de las embarcaciones y arrastrarlos debajo del agua para ahogarlos. Está casi indefenso si encalla o se le atrapa en cubierta, aunque sus frenéticas sacudidas son peligrosas para alguien que resulte golpeado por ellas. Un Tritón no tiene virtudes favorables.

TAM 10	Velocidad 5 (volando)	Herida grave 15
DES 20	Daño 3d6	Inconsciente 6
FUE 15	Vel. Curación 5	Derribo 10
CON 15	Puntos de golpe 25	Armadura 5

Evasión: no aplicable
Modificador al Valor: +0
Gloria por matarlo: 100
Ataques: Mordisco en vuelo @15, agarra a su víctima ganando en una

tirada de FUE contra FUE y arrastra a la víctima al agua; o debatiéndose fuera del agua @10, haciendo 4d6 de daño.

Wyrm
Estas serpientes gigantes son sin duda de origen demoniaco, pues exhalan una esencia que pueden detectar todos los caballeros buenos. Tienen aliento de fuego y pieles muy duras. Además, tienen la capacidad de reunir sus partes amputadas y regenerar el daño.

TAM 35	Velocidad 10	Herida grave 25
DES 30	Daño 7d6	Inconsciente 15
FUE 35	Vel. Curación especial*	Derribo 35
CON 25	Puntos de golpe 60	Armadura 15

Evasión: 7
Modificador al Valor: -10, +10 a Prudente
Gloria por matarlo: 400
*Se regenera a una gran velocidad, recibiendo 1d6 puntos por asalto de combate.
Ataques: mordisco @10, aliento @10, coletazo @10. Sólo pueden usarse contra dos enemigos distintos. El aliento de fuego hace el daño normal del fuego, en una cantidad de 1d6 de daño por asalto, sin que ninguna armadura proteja del mismo, excepto la primera vez que se recibe el impacto, a menos que el wyrm cambie de blanco.

Wyverna
Esta criatura con forma de dragón es alada y tiene dos patas. Es más pequeña que la mayoría de la familia draconiana, pero suele vivir en grupos familiares de 2 a 6 ejemplares.

TAM 20	Velocidad 13 (volando)	Herida grave 20
DES 60	Daño 5d6	Inconsciente 10
FUE 25	Vel. Curación 5	Derribo 20
CON 20	Puntos de golpe 40	Armadura 8

Evasión: 30
Modificador al Valor: 0
Gloria por matarlo: 100
Ataques: mordisco @12; o bien (sólo mientras vuela) dos garras @15; 3d6 de daño cada una.

Yale
Este animal ungulado es raro, pero se puede cazar en los bosques espesos. Es sorprendente, en el sentido de que sus dos cuernos están articulados y se pueden mover independientemente entre sí. Así, esta criatura fabulosa puede combatir con dos enemigos en un asalto.

TAM 30	Velocidad 8	Herida grave 15
DES 10	Daño 5d6	Inconsciente 12
FUE 15	Vel. Curación 3	Derribo 30
CON 15	Puntos de golpe 45	Armadura 8

Evasión: 12
Modificador al Valor: 0
Gloria por matarlo: 50
Ataques: 2 cuernos, contra 1 o 2 blancos, @12 cada uno.

Animales alegóricos medievales

Algunos animales, por su misma naturaleza, provocan una respuesta emcional. Algunos realizan acciones extrañas o alegóricas y obligan a que el observador reconozca lo que está ocurriendo para asumir la experiencia. Tales acontecimientos pueden suceder a menudo o raramente, dependiendo de tu propio sentido del humor y de tu manera de describir estas verdades medievales.

Encontrar estos animales ofrece la oportunidad de recibir marcas de experiencia en rasgos de la personalidad o pasiones. No se dan las características de estas criaturas míticas porque dichos números no tendrían ningún significado.

Estos ejemplos están extraídos del Bestiario de T. H. White, que todos los directores de juego deberían leer para ver más ejemplos.

Aguila
Estas madres imperiales del cielo ponen a prueba a sus polluelos obligándolos a mirar fijamente al sol. Si apartan la vista, la madre rechaza a su aguilucho por indigno y lo expulsa del nido.

El águila hace esto por su inflexible sentido de la justicia; los observadores ganan una marca de Justo.

Castor
Los hombres cazan a esta criatura por sus testículos, de los que se hace una medicina muy poderosa. Cuando los cazadores se lanzan sobre él, el castor se castra y arroja los órganos al cazador, consiguiendo así salvar la vida.

Los observadores pueden recibir una marca de Casto.

Cigüeña
Las cigüeñas son aves que viven para la familia. Son monógamas y siempre regresan a los mismos nidos. Los padres incuban el nido con tanto empeño que pierden sus plumas y, después, sus hijos los cuidan durante el mismo intervalo de tiempo.

Una observación continuada, constantemente durante un año o intermitentemente a lo largo de varios años, puede permitir a los jugadores una marca en su Amor (Familia).

Focha
Este ave suele encontrarse en compañía de las águilas, con sus nidos en una parte inferior del acantilado. Las fochas adoptan a cualquier aguilucho huérfano o expulsado por su madre que caiga de su propio nido sobre el de la focha. Las fochas crían al aguilucho como si fuera su hijo hasta que llega sano a la madurez.

Observar este hecho conlleva una marca de Generoso.

Halcón
Estos majestuosos depredadores escatiman la comida que dan a sus polluelos y los echan muy pronto del nido para que se valgan por sí mismos. Lo hacen porque hará que sus hijos sean duros.

Cualquiera que vea esto recibe una marca de Crueldad.

Lince
El lince es una especie de lobo con manchas cuya orina se endurece en siete días, formando una piedra preciosa denominada carbunclo. Los linces lo saben y, por ello, entierran su orina tan profundamente como les es posible para impedir que los humanos encuentren y usen las piedras como adornos.

Los observadores reciben una marca de Egoísta.

Pelícano
Estas aves acuáticas dan muerte a sus hijos cada año movidos por una justa ira y tres días más tarde se hieren el pecho hasta que se derrama sangre sobre los polluelos, que vuelven a la vida.

Si los personajes ven esto, reciben una marca de Devoto.

Más monstruos

Algunas criaturas únicas, que se encuentran raramente o sólo en lugares concretos aparecen en el apartado de aventuras cortas del capítulo "Escenarios".

Apéndice

Notas del diseñador

La primera edición de *Pendragón* se publicó en EE.UU. en 1985 y se encontró con críticas entusiastas, ventas rápidas e, inmediatamente después, crisis financieras y personales que hicieron que estuviera agotado hasta esta reedición revisada.

Durante ese periodo, me tomé un tiempo para retocar el juego un poco. Quería abordar la principal queja sobre la primera edición: muchos aspirantes a directores de juego echaban en falta el trasfondo para dirigir un juego creíble con la confianza necesaria. Así que lo reorganicé, recopilando fragmentos de los demás libros de la primera serie de *Pendragón* y añadiendo mucho material de ambientación nuevo.

Fue muy difícil decidir qué usar y qué guardar para más tarde. Había que imponer algún tipo de parámetros racionales sobre su tamaño, para mantener el juego dentro de un tamaño asequible ¡y para poderlo terminar algún día!

Decidí que el centro sería una versión dura y estricta basada en el Arturo romántico, a pesar de que con eso se omitían algunos de los papeles favoritos de los jugadores de mi propia campaña: la historia anterior, las damas y los paganos. Pero los omití, con la idea de proporcionar una norma social que fuese comprensible para la mayoría de los jugadores que se interesasen lo suficientemente como para leer el libro. Por último, el Arturo romántico es definible: todos los que están informados sobre el tema están de acuerdo sobre lo que constituye el género. Su núcleo es un estilo narrativo que era popular cuando se escribieron las primeras historias sobre el Rey Arturo y sus cohortes. La literatura artúrica romántica es también el tronco del que proceden la mayoría de las versiones modernas del *Pendragón* y de la Tabla Redonda.

Todas las demás opciones alteran la estructura romántica en mayor o menor medida y, por lo tanto, se explican en el libro dos. No son la clase de cosas que todos esperan encontrar en el centro de Logres. Cuando uno se encuentra con ellos son, sin embargo, los tipos de caballeros más interesantes y divertidos que existen (Sagramore le Desirous, Dinadan, Palomides y otros).

Como el objetivo de *Pendragón* es permitir que cada personaje cree un personaje único, decidí de vital importancia hacer comprender que esta es la norma. Por ello, la estructura y el contenido de esta tercera edición de *Pendragón* determinan el núcleo de la leyenda artúrica. El primer suplemento, *Caballeros aventureros*, amplía las opciones más allá de la literatura más imaginativa existente. Es lo que "piensa todo el mundo". Son todas las cosas que "dicen". Es el precedente de nuestra cultura y de sus mitos.

Joseph Campbell ha aconsejado que todos deben crear su propia mitología. La imaginación es la primera clave para ello y el reino artúrico nos fascina a muchos. Proporciona un escenario para nuestra imaginación. Espero que *Caballeros aventureros* pueda proporcionar un vehículo para la imaginación de todos en el mundo de nuestros antepasados culturales.

Pendragón tiene montones de reglas. Tanto *Caballeros aventureros* como *El joven Arturo* tienen muchas menos. Pero contienen más texto y explicaciones que reglas puras. No explican mucho fuera del reino artúrico (esto es, europeo feudal) real, pero sí deberían contenerlo dentro de él.

Más material de Pendragón

¡El juego de rol artúrico no termina con este libro! *Pendragón* se limita al mundo de la literatura de los romances. Pero el Rey Arturo fue más importante y también lo es el juego.

Los suplementos demostrarán esto. *Caballeros aventureros* amplía otras opciones de los jugadores en el mundo artúrico. Nos corresponde explorar fuera de las convenciones de la literatura y leyenda establecidas. Así, mientras que el libro básico de *Pendragón* proporciona una base sobre la que actuar, el segundo libro proporciona un amplio abanico de distintos tipos de caballero.

El joven Arturo retrocede en la cronología de *Pendragón* para colocar a los caballeros jugadores al comienzo de la Historia artúrica. Se da información de ambientación y atributos de personajes para comenzar a jugar antes de que Arturo fuese rey y experimentar la vida durante el principio de su reinado. En realidad, los jugadores representan a los abuelos de los personajes generados aquí, en el juego básico de *Pendragón*. Quizá se pueda presenciar cómo Arturo extrajo la espada de la piedra, participar en las grandes batallas de los primeros años del reinado de Arturo y abrirse paso hasta el círculo de sus amigos más íntimos. Se hace un énfasis especial sobre las aventuras como parte de la Histotia.

Príncipe Valiente es un juego diferente, con unas reglas simplificadas radicalmente a partir de las de *Pendragón*. ¡De hecho, sólo ocupan una página! Basado en el cómic mundialmente famoso de Hal Foster, su entorno es muy similar al de *Pendragón*. Si no quieres preocuparte de reglas, de la Historia ni de la literatura, *Príncipe Valiente* es para ti.

Bibliografía

Se recomiendan los siguientes libros, para jugadores y directores de juego que deseen obtener una cierta familiaridad con la leyenda del Rey Arturo y con la Historia que la rodea. En el caso de los libros traducidos al castellano, figura entre paréntesis el título con el que ha aparecido en España.

Barber, Richard. *The Knight and Chivalry*. Harper & Row, 1970.

Un libro de consulta histórico que sigue el desarrollo de la caballería desde sus oscuros comienzos hasta su decadente final. Este libro ofrece una sinopsis excelente del trasfondo histórico y la evolución de la caballería y es muy recomendable para los directores de juego que quieran mantener la historicidad.

Bloch, Marc. *Feudal Society*. University of Chicago Press, 1964.

Aunque tiene más de 50 años de antigüedad, este texto proporciona la historia erudita definitiva de la evolución de los aspectos de la sociedad que son cruciales para el juego *Pendragón*. Conciso, pero no para un lector circunstancial.

Gies, Francis. *The Knight in History*. Robert Hale, 1984.

Varias biografías de caballeros famosos de distintos periodos de la Historia ilustran las tendencias históricas entre los caballeros que se explican en este libro.

Hall, Louis B. *The Knightly Tales of Sir Gawain*. Nelson-Hill, 1976.

En este libro hay varios relatos de Sir Gawain, poco conocidos pero excelentes, extraídos del inglés antiguo. Es la fuente de algunas de las citas en este libro, incluyendo las de "Golagros y Gawain".

Karr, Phyllis Ann. *The King Arthur Companion*. Chaosium Inc., 1983.

Este catálogo, definitivo y muy ameno, enumera centenares de personajes, lugares y objetos de Malory y la Vulgata. Reconstruye deliciosamente las vidas de muchos personajes poco conocidos, convirtiéndolos en personalidades completas.

Keen, Maurice. *Chivalry (La Caballería)*. Yale University Press, 1984.

La caballería como un aspecto de la nobleza es el tema principal de este libro excelente, que sigue la evolución de esta clase a través de su historia.

Malory, Sir Thomas, *Le Morte D'Arthur (La muerte de Arturo)*, edición dirigida por Janet Cowen. Penguin Books, 1969.

Sir Thomas Malory fue un caballero del siglo XV que recopiló la versión más importante de la leyenda en idioma inglés, publicada por Caxton, el primer impresor moderno de Inglaterra. El libro de Malory es el texto básico de la campaña de *Pendragón*.

Existen muchas ediciones de este libro, pero ésta es mi favorita. Tiene la mezcla justa de modernización y vocabulario arcaico. Los capítulos del texto están en el formato de (X,Y) donde X es el libro e Y es el número del capítulo de la edición de Caxton (éste es también el formato usado para las citas en este libro).

Silverstein, Theodore (traduc.) *Sir Gawain and the Green Knight (Sir Gawain y el Caballero Verde)*. University of Chicago Press, 1974.

Una excelente adaptación del poema artúrico más famoso escrito en inglés antiguo y un excelente ejemplo de los ideales caballerescos.

Steinbeck, John. *The Acts of King Arthur and his Noble Knights (Los hechos del Rey Arturo y sus nobles caballeros)*. Ballantine Books, 1977.

Un gran novelista norteamericano expresa su amor por este tema, dando vida a los personajes para el lector moderno. No es perfecta y, para mi gusto, tiene demasiado psicoanálisis; y no está terminada, excluyendo la Búsqueda del Grial y las fases finales. Este libro ofrece mi descripción favorita de Sir Lanzarote.

White, T. H. *The Once and Future King (Camelot)*. G. P. Putnam's Sons, 1939.

Esta adaptación moderna de la obra de Malory es una gran fuente de información detallada sobre la Edad Media, además de ser, quizás, la más amena de las versiones modernas de la leyenda. Si sólo lees un libro, éste es el que recomiendo. Combina las tradiciones medievales con la historia en una mezcla deliciosa de literatura. Tiene mis versiones favoritas del Rey Arturo y de Mordred (un auténtico canalla).

Glosario y abreviaturas

Muchas palabras utilizadas en este juego son, inevitablemente, medievales y actualmente ya no se usan. Otras sí se usan, pero se han transformado con el tiempo para adquirir un nuevo significado. Se ha hecho un esfuerzo por usar estos términos de forma coherente como aparecen aquí.

ASP. Aspecto. Una de las Características.

Atributo. Las diversas áreas en las que se clasifica a un personaje: rasgos, pasiones, características, habilidades y habilidades de combate. Todos los atributos tienen valores numéricos que se usan con una tirada de d20.

Caballero. Un guerrero que ha pasado por la ceremonia de ser armado caballero y ha jurado lealtad a un señor. Un noble.

Característica. Un atributo que mide la aptitud innata o la capacidad física. No incluye factores mentales.

ch. Chelín. Una unidad monetaria igual a 12 d. o 1/20 £.

CON. Constitución. Una de las Características.

d6, d20. Dados usados en el juego, de seis y de veinte caras.

d. Denario. El equivalente romano de un penique. 240 d.= 1 £.

Dama. La esposa de un noble de cualquier rango.

DES. Destreza. Una de las Características.

Escudero. El criado de un caballero. Los escuderos pueden ser nobles si son hijos de nobles o plebeyos si son hijos de plebeyos o de escuderos.

FUE. Fuerza. Una de las Características.

Gloria. Una medida del éxito, fama y poder de un personaje. No mide directamente la reputación. Su valor se mide en puntos de Gloria, que se reciben por los acciones o acontecimientos más significativos durante el juego.

Habilidad. Un atributo. Una medida de la capacidad y conocimiento en una actividad normal y concreta como cantar o nadar. Las habilidades de combate son más importantes que las habilidades normales y se colocan en un apartado distinto.

Habilidad de armas. Un subconjunto de las habilidades de Combate, que implica el uso de las armas.

Habilidad de combate. Una habilidad usada en la guerra o en el torneo.

£. Libra. Una unidad monetaria romana, igual a 240 denarios o 20 ch.

Noble. Una persona de la clase social más alta, en la que se incluyen todos los señores y caballeros y algunos escuderos.

Pasión. Un atributo. Una emoción concreta y potente que puede inspirar o envejecer prematuramente a un personaje. También mide la reputación.

Penique. Ver Denario.

Personaje. Una persona o ser individual que se puede encontrar durante el juego. Los jugadores determinan las acciones de los personajes jugadores, mientras que el director de juego controla a los personajes del director de juego.

Rasgo. Un atributo. Un factor psicológico que indica las preferencias por ciertas acciones sobre otras, como el valor en lugar de la cobardía. Mide también la reputación en conjunción con las pasiones.

Señor. Un caballero, noble, que tiene a otros caballeros como vasallos. El rango inferior de señor es el de caballero abanderado. El Alto Rey es el señor supremo.

Señor feudal. El señor a quien debe lealtad principal un caballero. Por matrimonio y herencia, un caballero puede tener muchos señores, pero debe elegir a uno como el principal, que será su señor feudal.

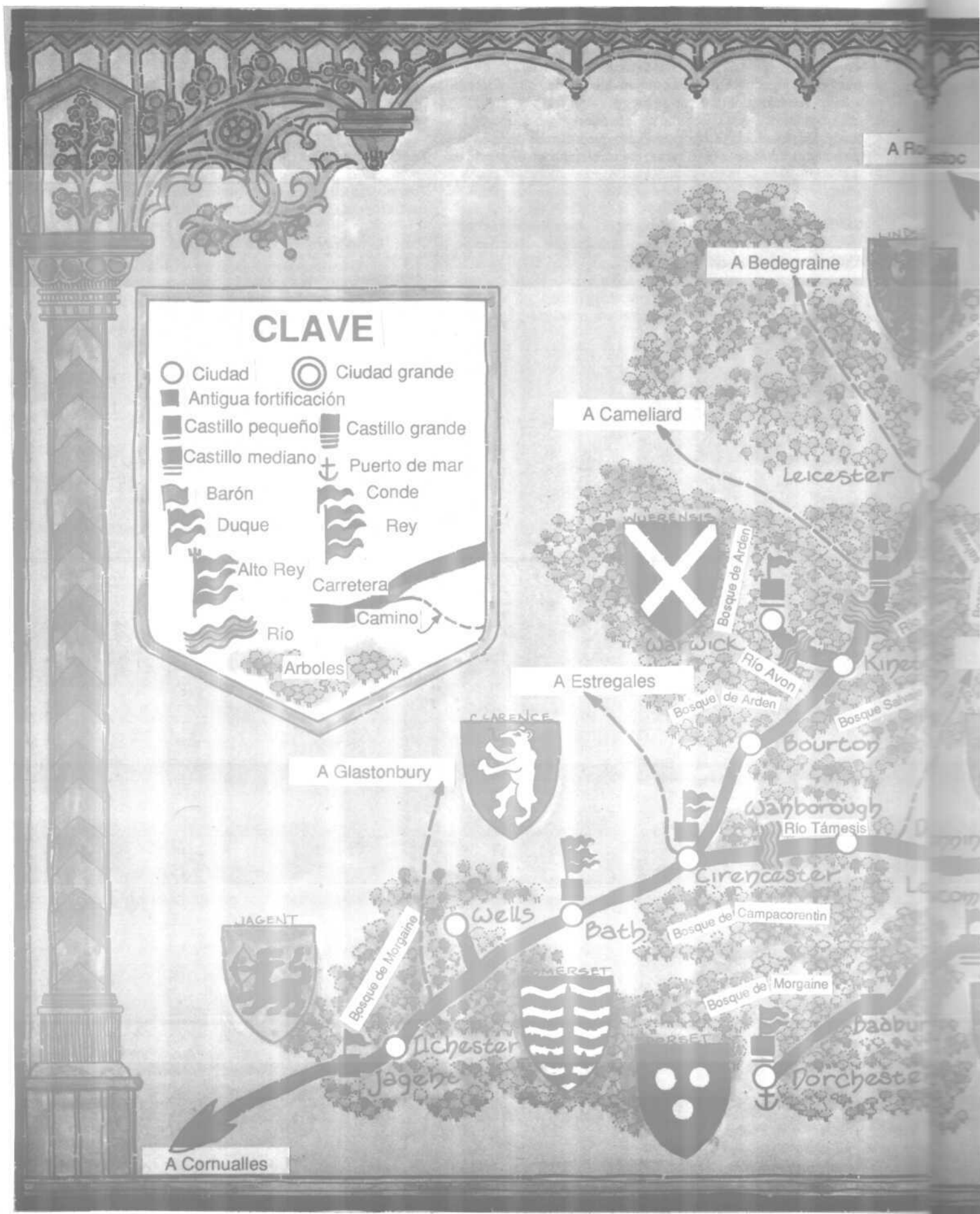
Señorío. Una extensión de tierra que es capaz de proporcionar suficientes ingresos como para mantener a un caballero.

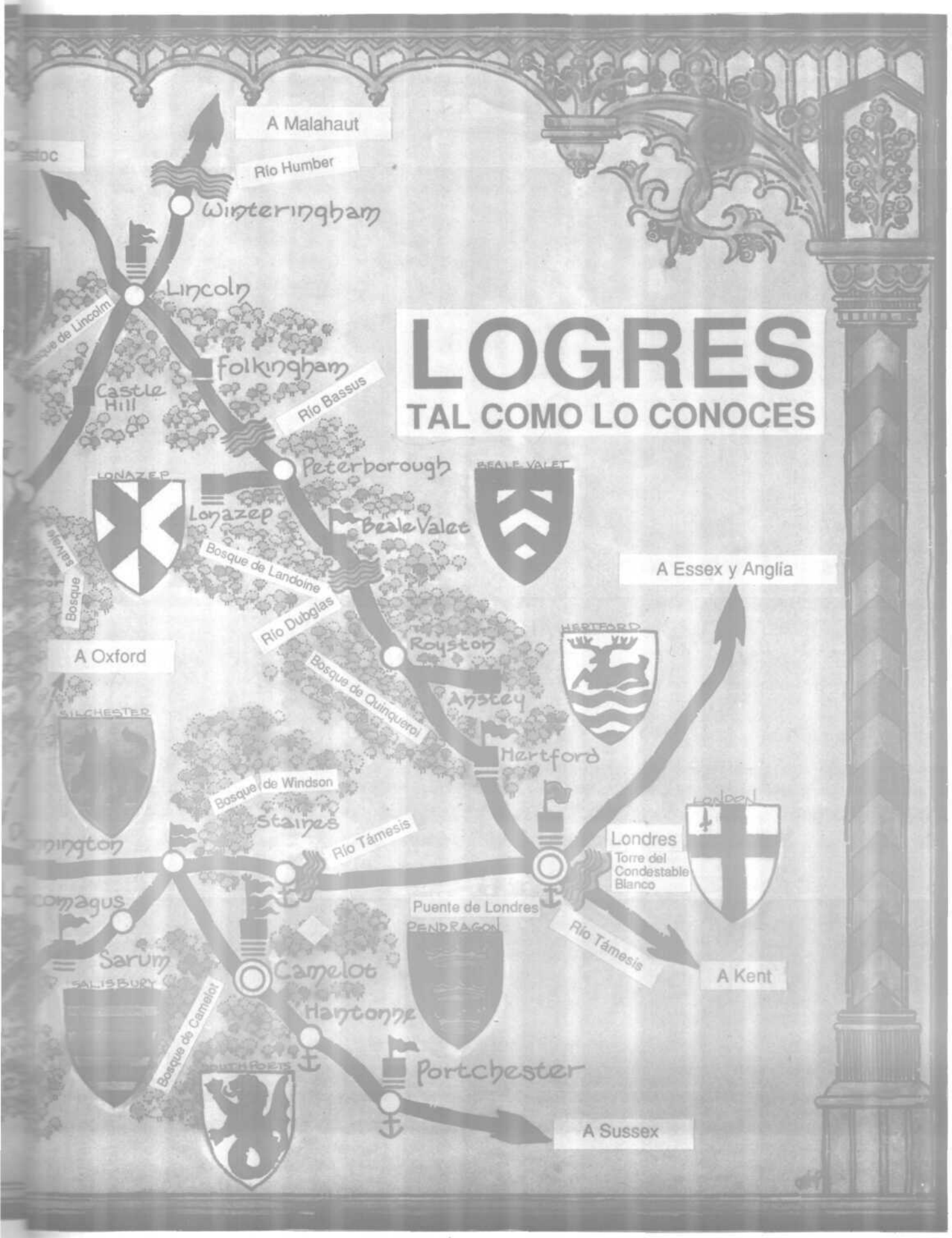
TAM. Tamaño. Una de las Características.

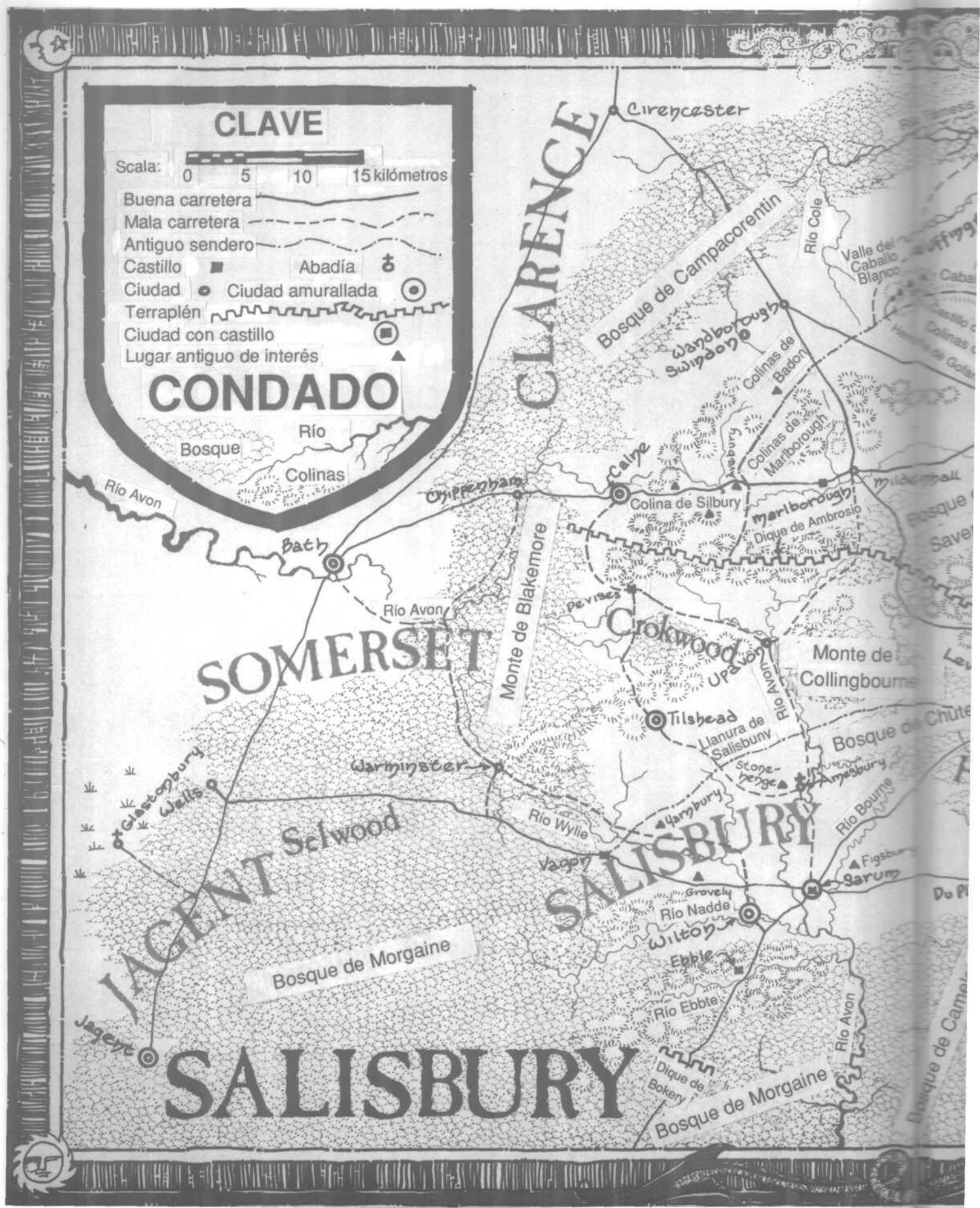
Tirada. Una tirada aleatoria de un dado para determinar imparcialmente los acontecimientos durante el juego.

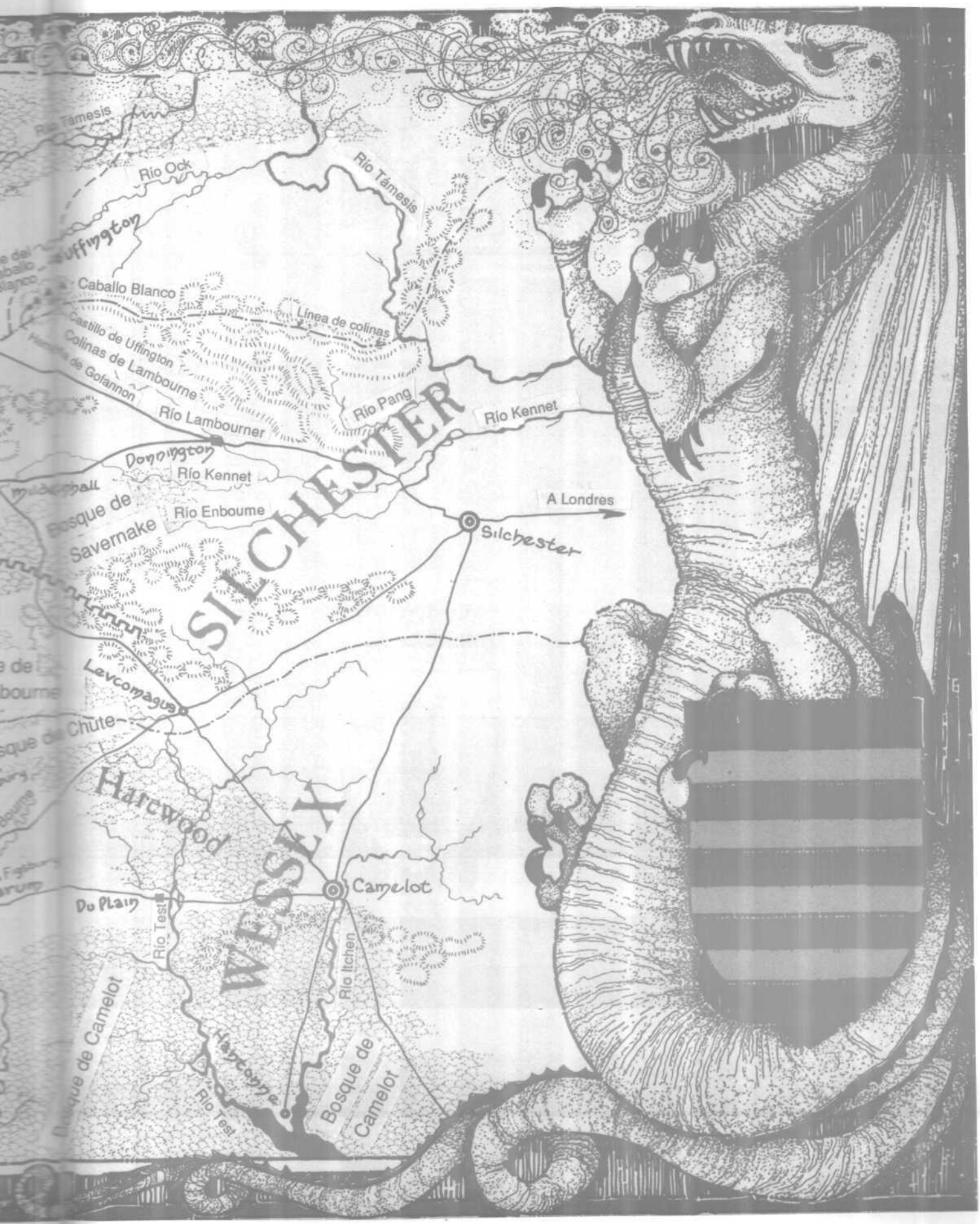
Valor. El valor numérico de un atributo.

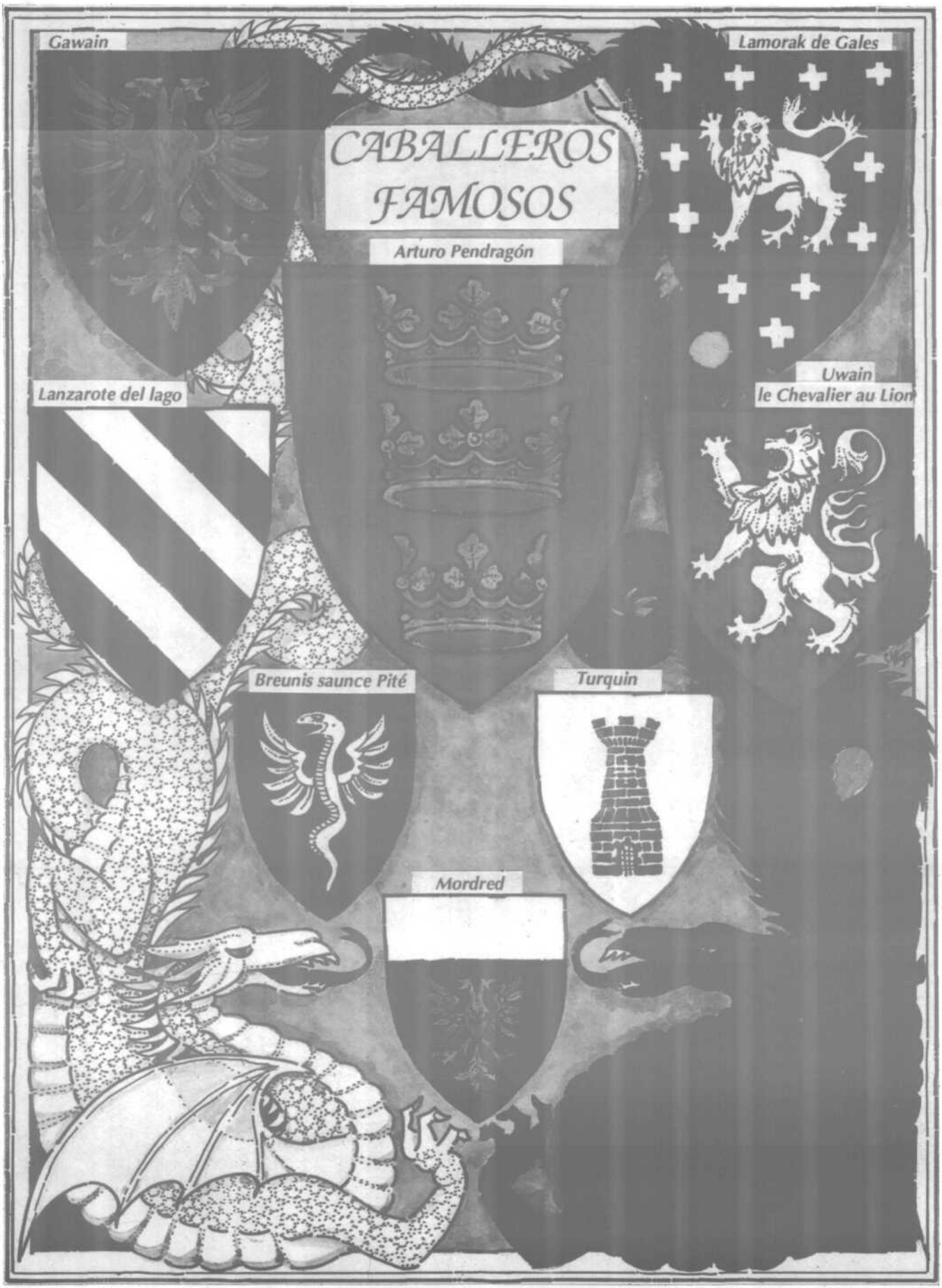
VD. Valor Defensivo. Factor utilizado para determinar el valor relativo de un castillo, ciudad, muralla u otra fortificación defensiva.


CLAVE
Ciudad
Ciudad grande
Antigua fortificación
Castillo pequeño
Castillo grande
Castillo mediano
Puerto de mar
Barón
Conde
Duque
Rey
Alto Rey
Carretera
Camino
Río
Arboles
A Bedegraine
A Cameliard
A Estregales
A Glastonbury
A Cornualles
Leicester
Warwick
Río Avon
Bosque de Arden
Bourton
Wahborough
Río Támesis
Cirencaster
Wells
Bath
Bosque de Campacorentin
Bosque de Morgaine
Ilchester
Jagent
Dorcheste
CLARENCE
JAGENT
SOMERSET


LOGRES
TAL COMO LO CONOCES
A Malahaut
Río Humber
Winteringham
Lincoln
Folkingham
Castle Hill
Río Bassus
Peterborough
Lonazep
Beale Valet
Bosque de Landoine
Río Dubglas
Bosque de Quinquerol
Royston
Anstey
Hertford
A Oxford
A Essex y Anglia
Bosque de Windson
Staines
Río Támesis
Londres
Torre del Condestable Blanco
Puente de Londres
Río Támesis
A Kent
Camelot
Sarum
Hantonne
Portchester
Bosque de Camelot
A Sussex


CLAVE
Scala: 0 5 10 15 kilómetros
Buena carretera
Mala carretera
Antiguo sendero
Castillo
Abadía
Ciudad
Ciudad amurallada
Terraplén
Ciudad con castillo
Lugar antiguo de interés
CONDADO
Río
Bosque
Colinas
CLARENCE
Cirencaster
Bosque de Campacorentin
Río Cole
Valle del Caballo Blanco
Wandborough
Swindon
Colinas de Badon
Colinas de Marlborough
Avebury
Calne
Colina de Silbury
Marlborough
Dique de Ambrosio
Chippenham
Río Avon
Bath
Monte de Blakemore
Devizes
Crokwood
Upavon
Río Avon
Monte de Collingbourne
Tilshead
Llanura de Salisbury
Bosque de
Stonehenge
Amesbury
Warminster
Glastonbury
Wells
Río Wylie
Yarnbury
Vagon
SOMERSET
Selwood
SALISBURY
Río Bourne
Figsbury
Sarum
Grovely
Río Nadder
Wilton
Ebble
Río Ebbte
Bosque de Morgaine
JAGENT
Jagent
SALISBURY
Dique de Bokery
Río Avon
Bosque de Morgaine


Río Támesis
Río Ock
Caballo Blanco
Línea de colinas
Castillo de Uffington
Colinas de Lambourne
Río Lambourner
Río Pang
Río Kennet
SILCHESTER
Río Kennet
Río Enboume
A Londres
Silchester
Savernake
Levcomagus
Chute
Hartwood
WESSEX
Camelot
Río Test
Río Itchen
Bosque de Camelot
Río Test


CABALLEROS FAMOSOS
Gawain
Lamorak de Gales
Arturo Pendragón
Lanzarote del lago
Uwain le Chevalier au Lion
Breunis saunce Pité
Turquin
Mordred

El Rey Arturo Pendragón

LOS CABALLEROS DE LA TABLA REDONDA
JUEGO DE ROL

¡Revive la gloria de la corte del Rey Arturo! Defiende los ideales caballerescos de valor, honestidad, deportividad y justicia. Emprende peligrosas misiones y enfréntate a tremendos peligros en la Britania legendaria. Derrota a gigantes sanguinarios y aplasta a invasores traicioneros, por el Rey Arturo y para conseguir gloria. Con tus armas y tu armadura constituyes la ley de la comarca. Vence a enemigos despiadados en luchas a vida o muerte para entrar en la hermandad de la Tabla Redonda.

Este libro contiene todo lo que necesitas para explorar los misterios y peligros de la Britania de Arturo. Entre sus contenidos se incluyen un sistema de juego completo, amplia información sobre los caballeros y la caballerosidad, tu lugar de residencia y tu familia, el mundo feudal y los deberes caballerescos. Se ofrecen las características para el juego de numerosos caballeros y nobles, entre los que se incluyen Arturo, Gawain, Lanzarote, Mordred, Merlín y Morgana el Hada. ¡Se incluyen también muchas aventuras para que puedas empezar a jugar de inmediato!

De 2 a 8 jugadores

A partir de 12 años

ISBN 84-7831-057-6

9 788478 310579

CHAOSIUM INC.

INTERNACIONAL