

Aullidos en Du Plain

Una aventura para Pendragon 5ª edición
Escrita por Funs Athal



Club
DANTE

CRÉDITOS

Diseño original, texto y maqueta: Alfonso J. Barceló (Funs Athal)

Ilustraciones (portada e interior): Pixabay

Revisión, corrección y apoyo: Félix Alcántara

Ayudas en la maquetación: Víctor Gómez

Agradecimientos especiales a los lectores cero y a quienes jugaron las versiones beta de la aventura: Beatriz, Juliá, Telmo (Tesoro y Gloria), Sergio, Dani Kobold, Arantxa (Pinni), Diego Coletto, Félix Alcántara, Víctor Gómez, Dani «el furna», David (Club Dante) y Agustí.



AULLIDOS EN DU PLAIN

Por Funs Athal

Aullidos en Du Plain es una aventura no oficial diseñada para el sistema de Pendragón 5ª edición y pensada para jugarse como aventura independiente, ya que su planteamiento y tono de juego es algo diferente a la premisa del manual.

Encuentra inspiración en la novela *El nombre de la Rosa* de Umberto Eco y se trata de una aventura de investigación en la que los personajes son enviados para averiguar las causas de un asesinato y hacer justicia.

Si se quiere utilizar como parte de una campaña o de *La Gran Campaña de Pendragon*, la aventura está ambientada en el año 493, pero es posible ubicarla temporalmente en cualquier época en la que Salisbury tenga problemas con sajones, lo que otorga gran flexibilidad al respecto. Los caballeros no deberían de ser muy experimentados ni tener grandes obligaciones de mando, ya que no sería lógico que quien tiene importantes responsabilidades de gobierno dedicase su tiempo a menesteres de los que pueden encargarse sus vasallos.

PRELUDIO

Sir Stern fue enviado como castellano a DuPlain por el conde de Salisbury para tomar el control de la plaza tras la desaparición de su anterior señor, sir Rholyln, a quien todos dan por muerto al no encontrar su cadáver tras una batalla en la que lideraba las tropas de Salisbury, contra el Centurión Plateado, hace ya más de un año.

El nuevo castellano llegó junto a séquito, que incluía a su hermano sir Morris, a su hija lady Violette, a un caballero mantenido de nombre sir Leomie y a su escudero Lardans, quien ya ha superado la treintena y acompañaba a sir Stern desde hacía muchos años.

Sir Stern tomó su nuevo cargo como un escarmiento. Una forma del conde para mantenerlo alejado de puestos de poder de Salisbury, pues era de conocimiento popular que existían grandes discrepancias entre el conde Rodrerik y él.

Su llegada a Du Plain y tenencia del cargo de castellano no los sentía pues como un honor sino como un castigo.

Desde un principio actuó de forma arbitraria, colérica y autoritaria. Tuvo frecuentes disputas con sus subordinados, sobre todo con aquellos ya asentados en el lugar antes de su llegada.

Aunque popularmente no era sabido a causa de la discreción del castellano, un caso que lo irritaba especialmente era la relación de su joven hija, lady Violette, con sir Perin, un joven caballero vasallo del lugar. Ambos jóvenes se veían a menudo y la doncella suspiraba de amor por el caballero, cuya pasión parecía ser correspondida.

Sir Stern desconfiaba de sir Perin, sospechando que tan sólo pretendía ascender socialmente mediante el matrimonio con su joven e inocente hija, y no permitía el cortejo, para desesperanza de ambos jóvenes.

Otro conflicto, este sí conocido, pero del que no se daba importancia a causa de la diferencia de clases, eran las humillaciones constantes que hacía sufrir a su escudero, Lardans.

Hace muchos años, cuando sir Stern tomó como escudero a Lardans, le prometió que llegado el día y si era capaz de pagar su investidura, lo ordenaría caballero o intercedería para que el mismo conde lo hiciera. Lardans ha superado ya la treintena y ve con desesperación que ese momento nunca llegará, a pesar de haber conseguido suficiente botín para conseguir sus propias armas y caballo, así como poseer un manejo de la espada que supera al de muchos caballeros.

Si esto no fuera suficiente, desde su llegada a Du Plain, el escudero sufrió constantes humillaciones por parte de su señor, quien paga con él su frustración por lo que considera un castigo del conde.

Sin embargo y a pesar del ambiente de desconfianza entre sus habitantes, sir Stern fue capaz de administrar y defender la frontera con gran éxito contra los sajones. Eso hizo que el jefe sajón Oswald viera en la figura del nuevo castellano a un enemigo a tener en cuenta y que no le permitía conseguir sus objetivos.

Informado por sus espías del romance secreto entre ambos jóvenes y la oposición de sir Stern a su casamiento, así como de las humillaciones que el

castellano hacía sufrir a su escudero, Oswald le hizo llegar información de quién podría ayudar al joven caballero a conseguir sus objetivos. La ayuda de una bruja que vive en el bosque de Camelot.

Sir Perin, deseando creer en una forma de cortejar a lady Violette, visitó a la bruja. Astrigis, una mujer a la que los campesinos acuden cuando necesitan ayuda con los partos y enfermedades. Esta, avisada por los hombres de Oswald hizo pasar al caballero.

Astrigis habló con sir Perin y le sugirió de forma astuta la manera de casarse con lady Violette: la muerte del castellano. La idea fue expresada de forma velada, hablando sobre la muerte del rey del ajedrez, juego que tanto gustaba a sir Stern, para que el joven caballero no sospechara de las intenciones. Y el joven se obsesionó con ese pensamiento. Astrigis también le dijo que su mayor aliado sería Lardans, quien más conocía a sir Stern.

De un modo similar, Lardans fue a visitar a Astrigis, la cual le comentó que sir Stern no era el único que podía armarlo caballero y que otro caballero quien le debiera un gran favor podría interceder por él ante Lord Rodrerik. Justo antes de irse, le entregó una pequeña redoma con un potente veneno.

Una luna después, en un plan trazado entre lady Violette, Lardans y sir Perin, el castellano se reunió en sus aposentos privados con el joven caballero. Allí encontró la muerte a manos del pretendiente de su hija ayudado por quien era, hasta en ese momento, su fiel escudero, a quien le prometió ser ordenado caballero.

El único testigo de tal fechoría fue Pulgoso, un enorme perro de caza, el favorito del castellano, quien tras la muerte de su amo despertó con sus aullidos a todos los habitantes del castillo.

El cuerpo de sir Stern se encontró en sus aposentos. Únicamente acompañado por su fiel Pulgoso. El sabueso aullaba desde la muerte de su amo sin querer separarse de su cuerpo, que permanecía en el suelo junto a dos sillas y una mesa sobre la que permanecía un plato con los restos de la cena y un ajedrez, con las piezas de una partida sobre el tablero, con el rey negro muerto por jaque mate.

Los aullidos despertaron a la guarnición y a los habitantes del castillo, encontrando al cuerpo del señor inerte, con el rostro y garganta desgarrada por arañazos, y con las manos y labios con tonalidades azules. Claramente había sido envenenado.

El asesinato de sir Stern

El crimen cometido contra el castellano de Du plain es una de las mayores fechorías que un caballero puede cometer, un asesinato utilizando veneno.

En el complot estuvieron involucrados la hija de sir Stern, Violette; Lardans; y sir Perin.

Violette no estaba al tanto de las verdaderas intenciones de sir Perin y Lardans, y se niega a creer que su amado caballero fuera capaz de hacer algo así.

Sir Perin contactó con Lardans y hablaron sobre sus problemas con sir Stern. En sus discretas reuniones pusieron en común ideas y objetivos. La forma de dar jaque mate a su señor mediante el veneno y el ajedrez.

Sir Perin le pidió a lady Violette que le pidiera a su padre una reunión para hablar sobre su relación. Tras mucho insistir, sir Stern consintió esa reunión solamente para hacer callar a su hija.

En el encuentro, sir Perin le pidió a su señor el tiempo que dura una partida de ajedrez para conseguir su bendición para cortejar a su hija y únicamente si sir Perin era capaz de ganar al castellano.

Sir Stern, confiado en su habilidad con el ajedrez, aceptó sin conocer las intenciones del caballero.

Llamó a su escudero, Lardans, que trajo el tablero y fichas de ajedrez, cuyas piezas, todas, había untado con anterioridad con el veneno que Astrigis le entregó por indicación de Oswald, el jefe sajón.

Mientras jugaban, Lardans ofreció a su señor un tentempié. Las manos untadas con veneno impregnaron la comida que sir Stern engulló y poco a poco se fue envenenando.

Sir Stern ganó la partida, pero sir Perin no pareció molestarse. Lardans ayudó a salir de forma discreta del castillo a sir Perin.

No mucho tiempo después, en el que el castellano había llamado a sirvientes y a guardias, el castellano comenzó a sentirse mal y a notar que le faltaba la respiración. Cuando quiso darse cuenta de que ocurría, era demasiado tarde.

Una vez que el cuerpo del castellano se había enfriado, el sabueso comenzó a aullar y la muerte de sir Stern fue descubierta.

Aunque sir Perin había tocado las piezas envenenadas, el joven caballero no había comido nada durante la partida, por lo cual no ingirió el veneno.

Siendo evidente que la muerte de sir Stern fue un asesinato, ejecutado además con astucia y malicia, y no existiendo en Du Plain en quién confiar por no saber quién es inocente, el conde envía a leales caballeros con poderes suficientes para resolver el crimen, mientras él viaja a la guerra.



DU PLAIN

Se llama Du Plain tanto al castillo como al pueblo situado junto a sus muros, estando ambos en la frontera de Salisbury y Wessex. Su situación estratégica permite proteger al condado de las bestias mágicas del Bosque de Camelot, de las incursiones del sur, así como prevención de posibles acciones del ducado de Silchester.



En el pueblo de Du Plain viven más de un centenar de personas. Lo suficientemente grande como para tener un herrero, una iglesia y una taberna que atienden las necesidades de las aldeas y señoríos cercanos, pero sin poseer un tamaño que pueda hacerlo considerarse una urbe importante. Una vez al mes, en los meses de primavera a otoño, se celebra un mercado en el exterior de la muralla, días en los que la población aumenta considerablemente.

El castillo parece más una mansión fortificada que un verdadero castillo. Está constituido por un salón y una torre, ambos rodeados por un muro que apenas alcanza la altura de un hombre. El muro está rodeado por un foso vacío.

Aunque el asesinato sucedió en el castillo, la información y rumores han llegado al pueblo y pasan entre sus habitantes y los guardias. Hay varios lugares en los que se puede reunir información de diferentes modos, bien mediante la Intriga, la Oratoria, Reconocer, e incluso Cazar.

El modo en el que se puede conseguir la información se detallará en la descripción de cada lugar.

ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

Aullidos en Du Plain no es una aventura convencional en la que hay una serie de escenas que se juegan de manera lineal. La aventura presenta un escenario abierto localizado en un territorio con varios lugares y personajes que los caballeros pueden visitar en el orden que quieran. Empero, hay algunos consejos que quien dirija la partida debe de tener en cuenta.

Sir Perin, el asesino, es aconsejable que no se presente inicialmente. Las primeras escenas deberían de presentar Du Plain y a otros a personajes sospechosos pero no a él. Su ausencia hará que las pistas vayan pasando de un personaje a otro hasta por fin, llegar al asesino.

Una buena escena inicial podría ser con Hebes esperando a los personajes ante el castillo y acompañándolos hasta la escena del crimen, y mientras cruzan por el Salón, sir Morris y sir Leomie los observan o discuten entre sí, mostrando la personalidad colérica del veterano caballero. Por último conocerían a lady Violette cuando salga de sus aposentos que se encuentran frente a los de su padre.

Lo anterior es tan sólo una idea. Los caballeros podrían conocer directamente a sir Morris y a sir Leomie discutiendo en el salón y luego uno tras otro al resto de sospechosos. El orden no es importante excepto en el caso de sir Perin.

En cualquier caso, a poco que las investigaciones vayan avanzando, el nombre de sir Perin no debería de tardar en aparecer. Quizás alguien lo nombre en una conversación con lady Violette o tras la muerte de Lardans o Hebes.

La aventura incluye a varios personajes sospechosos y algunos otros personajes que podrían sentirse como sospechosos en determinadas circunstancias. El DJ debería de evaluar cuando presentar las sospechas y dejar claro cuando no lo son, de modo que la aventura no se alargue demasiado.

Una vez que los caballeros hayan hablado con todos los sospechosos e informadores y visitado muchos de los lugares (No es imprescindible visitar todos los lugares para conseguir la información necesaria), ya deberían de tener todas las pistas para saber quién es el asesino, y como descubrirlo.

Usa las acciones y tareas de los caballeros para controlar las escenas y paso del tiempo. Ir a hablar con una persona y la propia conversación, así como ir al bosque y buscar pistas podría llevar 1 ó 2 horas, lo cual es prácticamente media tarde o mañana. Haz que con dos o tres de estas tareas pase un día.

Deja claro que el conde no está, para indicar que el peso de las decisiones para culpar a un sospechoso recae únicamente sobre los caballeros.

Por último, las maneras de conseguir las pistas o conseguir la confesión pueden variar. Es posible incluso que alguno de los personajes que se indica que muere, no lo hagan en realidad, porque los personajes caballeros han tenido en cuenta esa posibilidad. En esos casos, describe las consecuencias según la información que posees y las acciones de los PJ, que será lo que construya la historia. Porque esta aventura, una vez que está en tus manos, es tuya y de tu grupo. Lo que tienes en tus manos es únicamente una guía.

PERSONAJES IMPORTANTES

A continuación se describen los personajes más relevantes para la aventura. Estos personajes consisten en los sospechosos y aquellos que pueden aportar información. Sus estadísticas aparecerán al final de la aventura junto a otros PNJ

Lady Violette

Es la única dama del castillo. Una muchacha de 19 años de rostro inocente y mirada dulce. Es alta y espigada, con piel lechosa, cabellos color oscuro trenzados y labios rojizos como una amapola. Una sirvienta le ayuda en sus menesteres diarios.

Se aloja en una habitación privada, frente a los aposentos del señor.

La joven hija del señor se encuentra desolada por la muerte de su padre. Es cómplice del asesinato sin ser consciente de ello, ya que procuró el encuentro entre la víctima y su asesino.

El principal pilar que le otorga fuerzas actualmente es sir Perin, el verdadero asesino de sir Stern. En su interior, la joven sospecha que el caballero tiene algo que ver con la muerte pero se niega a creerlo a causa de su pasión por él.



Violette no niega su amor por sir Perin. Una prueba de **Intrigar** indica a los personajes que su pasión por el caballero es alta. Pero se necesita un éxito en **Oratoria** para que diga que su padre no les permitía casarse.

Si en una conversación con ella le preguntan sobre quien podría ser el responsable de la muerte y se supera una prueba de **Suspicalz**, los caballeros sospecharán que sabe algo. Si la superan, y se lo hacen saber, les hará saber que Lardans y su padre discutían últimamente con frecuencia, ya que sir Stern no cumplía su palabra de ordenar caballero a su escudero tras tanto tiempo a su servicio. Si no se supera Suspicalz, Violette indica que Lardans llevaba mucho tiempo como escudero de su padre y que su tío, sir Morris, discutía mucho con su padre desde que lo nombraron castellano.

Lady Violette sólo dudará de sir Perin si le entregan pruebas o el caballero la decepciona sentimentalmente. Si ocurre esto y un personaje tiene éxito en una tirada enfrentada de **Honesto** contra su pasión de **Amorío (sir Perin)** de la joven, esta declarará como sir Perin le pidió una reunión con su padre justo antes de que este muriera. No sabe mucho sobre otra gente del castillo, pero no le agrada sir Leomie. Si preguntan por él, dirá que es un pariente lejano y que recientemente ha intentado cortejarla. Cree que, para él, ella es sólo una herramienta para conseguir tierras. Además, dice cuentan que su madre era una bruja, de quien aprendió a moverse por el bosque, hablar con los espíritus y aprendió los secretos de los animales, plantas y venenos.

Lardans

Antiguo escudero de sir Stern. Un hombre fornido con aspecto de mediana edad con una incipiente calva y una barba canosa. Camina encorvado. Se aloja en el salón.



Cómplice del asesino, el escudero de sir Stern se siente abrumado por la situación. Accedió a ayudar en el asesinato de su señor para conseguir su sueño de convertirse en caballero, sin embargo, en su interior siente que ha roto los votos de la caballería antes de ser ordenado. Si es presionado se derrumbará y buscará a sir Perin para pedir consejo.

A pesar del tormento por su villanía, sabe que debe callar si quiere ser nombrado caballero. Sir Perin le ha prometido que le dirá a Lord Rodrerik que lo nombre caballero y que lady Violette está de acuerdo en ello y que también intercederá por él.

Si al hablar con Lardans, los caballeros le preguntan que quién querría ver muerto a su señor o con quién estuvo antes de morir, dirá que su señor se reunió con sir Morris, el hermano de su difunto señor, para arreglar asuntos y jugar al ajedrez, y como habitualmente, discutieron.

Una tirada con éxito de **Suspiaz** indicará a los caballeros que Lardans no cuenta todo lo que sabe. Si amenazan a Lardans y superan una tirada enfrentada de **Cruel** contra el **Valiente** del escudero, este admitirá que hubo alguien más que vio al señor, pero que no pudo identificarlo debido a que se encontraban en los aposentos del señor cuando él estaba fuera. Los personajes podrán

advertir de la mentira si superan a Lardans en una tirada de **Suspiaz** contra el **Falso** de Lardans.

Esto es una excusa para ganar tiempo y poder hablar con sir Perin, quien, al ver que Lardans podría delatarlo, lo matará, atacándolo por la espalda en las cercanías del Bosque de Camelot.

Lardans siente desprecio por sir Leomie, junto con quien anteriormente fue escudero de su señor, pero al que si ordenó caballero tras su periodo de servicio. Eso hace que sienta un fuerte rencor por él. No dudará en hablar mal de sir Leomie y tratar de hacerlo parecer sospechoso con la procedencia del caballero y las ocupaciones de su madre.

Desde el asesinato, Pulgoso, el sabueso preferido del castellano, ladra furiosamente a Lardans cuando lo ve. Esto es a causa del olor del veneno que mató a sir Stern. Tanto Lardans como sir Perin tocaron las piezas del juego y el sabueso lo sabe.

¿Qué ocurre si los caballeros apresan a Lardans antes de ser asesinado?

Es posible que un grupo aficionado a las películas o novelas de investigación intuya que Lardans pudiera ser asesinado antes de dar ninguna pista y quieran vigilarlo, protegerlo o incluso apresarlo.

La muerte de Lardans no es imprescindible, pero facilita que los personajes tengan una pista que seguir al utilizar a Pulgoso para seguir el rastro del asesino.

Si Lardans es vigilado, su asesinato sería posible en algún descuido, ya que el escudero intentará reunirse con sir Perin. Sir Perin, siempre se reunirá con él encapuchado para evitar ser descubierto.

Si Lardans es apresado, sir Perin no podrá asesinarlo, pero a pesar de los interrogatorios no hablará ya que si se descubre su implicación, no conseguirá su sueño de armarse caballero.

Es probable que, si los personajes no pueden seguir esta vía para descubrir al asesino, tengan que ampliar su zona de búsqueda, preguntando a los aldeanos. Acto que tarde o temprano los pondrá en la pista de la bruja del Bosque, que finalmente podría conducir a los caballeros hasta el asesino.

Sir Perin

Guapo, alto y atlético, sir Perin es la comidilla de las mujeres del lugar. Sus cabellos son rubio miel y sus penetrantes ojos, color azul hielo. Su rostro, afeitado con frecuencia, luce terso, fino y limpio.

No tiene mucha experiencia en combate, pero en la corte su figura es bien conocida así como sus estados melancólicos con la mirada perdida y su bonita sonrisa permanente en el rostro.

Vive en su propio señorío, a unas pocas horas de Du Plain y en sus periodos de servicio en el salón.



El joven caballero enamorado es quien ha planificado el sutil asesinato de sir Stern.

No siente culpabilidad, creyendo que el verdadero culpable fue la propia víctima, por su testarudez al no aceptar el matrimonio con lady Violette.

No le importa mentir para conseguir sus objetivos, pero no tolerará que otros manchen su orgullo ni su honor, así como que mancillen a lady Violette, actuando de manera protectora con ella.

Si durante los interrogatorios o conversaciones se siente presionado, o bien dirá no saber nada o bien contará rumores falsos de su invención o el populacho para despistar a los personajes.

Sir Perin es orgulloso y si los personajes lo acusan sin tener pruebas, este pedirá un juicio de honor (a primera sangre) para limpiar su nombre. Una baza que utilizará para «demostrar» su inocencia, tanto si pierde como no, ya que el duelo es para limpiar su honor y no para demostrar su culpabilidad.

En una conversación entre los personajes y sir Perin en la que él mienta, los caballeros jugadores podrán hacer una tirada enfrentada de **Suspica** contra el **Falso** de sir Perin. Si tienen éxito en la tirada enfrentada advertirán que el enamorado caballero les esconde algo.

Una tirada con éxito de **Intrigar** mientras se charla con él, indica que en la conversación habla de su relación con lady Violette, pero no de su enemistad con la víctima.

Si los personajes le presentan pruebas o testigos y se siente verdaderamente acorralado, puede actuar de dos maneras: demostrar su inocencia mediante

un juicio de armas (ahora sí por demostrar su inocencia), o bien pedirá hablar con los personajes mientras juegan una partida de ajedrez, intentando utilizar el mismo truco con el que mató a sir Stern. Si el truco no funciona o tan solo un caballero resulta afectado por el veneno, se enfrentará al otro con las armas.

Si durante un enfrentamiento de ese tipo, no durante un duelo, aparece lady Violette acusándolo de asesino, se derrumbará y no seguirá luchando, ya que se entrará en estado desalentado.

Sir Perin se considera inspirado en cualquier duelo o combate para demostrar su inocencia, ganar tiempo para conseguirla o defender a lady Violette.

Desde el asesinato, Pulgoso, el sabueso preferido del castellano, ladra furiosamente a Lardans cuando lo ve. Esto es a causa del olor del veneno que mató a sir Stern. Tanto Lardans como sir Perin tocaron las piezas del juego y el sabueso lo sabe.

Cuando Lardans hable con él tras ser interrogado por los caballeros jugadores, sir Perin lo llevará a un lugar alejado del castillo y lo matará a traición, para evitar que hable. Esa noche, Pulgoso aullará todo el tiempo.

Sir Leomie

De aspecto achaparrado y mirada peligrosa, sir Leomie recuerda a un depredador del bosque por su aspecto y movimientos. Sus cabellos de color negro permanecen casi rasurados y apenas sonríe. Habla poco y siempre con seriedad. Se aloja en una casa del pueblo.

Este caballero servía a sir Stern como guardabosques, siendo parientes lejanos entre ambos. Sir Leomie es un personaje que sirve como falso sospechoso además de aportar pruebas sobre los verdaderos culpables.

De pequeño sirvió de escudero de la víctima, tras lo que fue investido caballero, sirviéndolo en los diferentes destinos donde sir Stern había sido enviado. Es un caballero de orígenes humildes. Su padre es un escudero de la familia de sir Stern y su madre hija de un caballero del norte, de quien se dice que practica las antiguas costumbres y sabe de espíritus, hadas, hierbas y venenos.



Se ganó la confianza de sir Stern a causa de su parentesco lejano y su habilidad en la caza. Sin embargo, recientemente sir Leomie solicitó la mano de lady Violette aspirando a conseguir alguno de los señoríos de su señor por herencia o dote en la boda. Sir Stern siempre se ha negado a esa unión que catalogaba de «inmoral» a causa de su lejano parentesco. En una de esas peticiones, surgió una fuerte discusión que fue la comidilla del castillo durante varios días.

Si es preguntado por la discusión con sir Stern no dudará en contar la verdad. Su aspiración a casarse con su prima (lejana) y la negativa de su tío a ello, pero negará estar involucrado en el asesinato. Fallar una tirada enfrentada de **Suspica**, por parte de los personajes, contra el **Honesto** de sir Leomie, o tener éxito en una tirada de **Confiado**, hará que crean en sus palabras.

Sir Leomie puede aportar diversa información si este es preguntado:

† Puede señalar como extraño el que Pulgoso ladre a Lardans y/o sir Perin, cuando antes no lo hacía.

† Sospecha, por una conversación con el difunto, que lady Violette estaba siendo cortejada por alguien, pero no sabe quién es.

† Si se habla con él tras el asesinato de Lardans, dirá que vio hablar al escudero con sir Perin y que cuando advirtieron su presencia, se dirigieron en dirección del bosque. Puede que hacia el lugar donde se encontró el cadáver.

Sir Morris

Este veterano caballero supera los 50 años y es conocido en la corte por su habilidad en batalla y armas, así como por sus estallidos de furia. Apenas le queda cabello en la cabeza pero su barba parda es frondosa, surcada por dos vetas plateadas desde la comisura de los labios.

Se aloja en una habitación privada en el castillo.

Hermano menor de sir Stern y conocido por sus altas aspiraciones. Ambos hermanos discutían a menudo entre ellos por temas importantes y no tan importantes a causa, sobre todo, del carácter enérgico y furibundo de sir Morris. Sin embargo, su relación era en realidad muy buena, ya que cada uno aceptaba la manera de ser del otro y jamás actuaban en contra del otro o la familia.

Sir Morris tiene fama de egoísta, sin embargo, es capaz de realizar sacrificios por su familia sin darle importancia.



El comportamiento de este caballero se percibe enfurecido. Sin embargo, no sospecha de nadie ya que no cree que nadie del castillo o el pueblo fueran capaces de matar así a su hermano. Si le preguntan por algún sospechoso dirá que han sido los sajones, ya que su difunto hermano había sido capaz de frenar las incursiones realizadas.

Sabe que sir Leomie es un buen cazador y que sabe de hierbas y venenos. Conoce bien a su madre y a su padre, y alabará con naturalidad la habilidad de sir Leomie en la caza y su conocimiento de yerbas (y venenos), sin dar importancia a sus palabras ni sospechar que lo que dice podría incriminarlo.

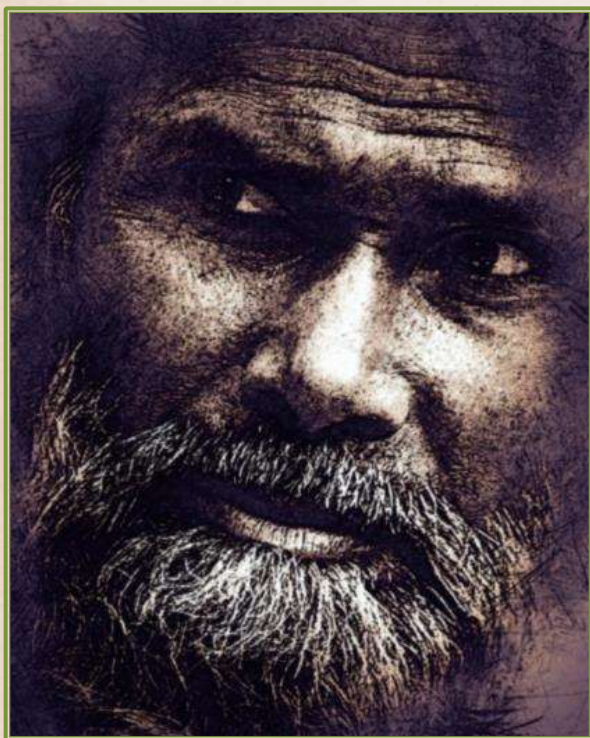
De su sobrina únicamente tiene bondades que comentar sobre ella. Su padre le consentía muchas cosas y era difícil que se negara a sus peticiones.

De Lardans, el antiguo escudero de su hermano, dirá que es el escudero más competente que ha conocido y mejor con la espada que muchos buenos caballeros. Actualmente se ha hecho cargo de él y declarará que piensa que sería un buen caballero tanto por su habilidad como por su lealtad.

Hebes

El mayordomo del castillo de Du Plain, es un hombre que supera los cuarenta años, de aspecto fofo, rostro redondo y mirada curiosa. Tiende a frotarse las manos cuando habla con otros, como si siempre tuviera frío.

Su capacidad para administrar el lugar así como hacer que los sirvientes trabajen es irreprochable. Vive en una casa del pueblo.



Sabe que sir Stern le prometió ordenar caballero a Lardans y que este discutía por ello con su señor. También se ha dado cuenta de que ni sir Perin ni Lardans pasan por las perreras desde la muerte del castellano. Una vez que pasaron por ahí, Pulgoso se puso rabioso y se lanzó contra ellos. Antes de la muerte del caballero el sabueso nunca había tenido esa actitud.

Durante la conversación con Hebes, este comentará que tanto Lardans como sir Perin fueron al bosque en solitario y que tardaron al menos un día en regresar, aunque no sabe dónde fueron ni si fueron juntos. No dirá nada más y si los personajes insisten, dirá que le den tiempo para comprobar una cosa y en unos días les dirá qué ha averiguado. Hebes conoce la existencia de Astrigis, la bruja del bosque, ya que algunos campesinos acuden a ella cuando tienen enfermedades o problemas con los espíritus. Sospecha que el escudero y el caballero puedan estar involucrados en la muerte de sir Stern, y comenzará una serie de indagaciones. Sin embargo, es poco discreto y sir Perin intuye que lo ha descubierto, de modo que esa noche acude a su habitación para hablar con el mayordomo y le propone jugar una partida de ajedrez, asesinándolo de la misma manera que a sir Stern con un detalle diferente, en el tablero de ajedrez es el rey blanco el que ha recibido el jaque mate. El cuerpo del mayordomo será encontrado por su ama de llaves al día siguiente pero, durante toda la noche, Pulgoso habrá estado aullando.

¿Qué ocurre si los caballeros protegen a Hebes antes de ser asesinado?

Es posible que un grupo de caballeros intuya que Hebes pudiera ser asesinado antes de dar ninguna pista. En ese caso, es posible que quieran protegerlo o vigilarlo.

La muerte de Hebes no es imprescindible, pero facilita que los personajes tengan una pista que seguir al utilizar a Pulgoso para seguir su rastro.

Si Hebes es vigilado, su asesinato solo sería posible en algún descuido de los personajes.

Lo más probable es que si los personajes no pueden seguir esta vía para descubrir al asesino, tengan que ampliar su zona de búsqueda, preguntando a los aldeanos que tarde o temprano hablan sobre la bruja del Bosque, que finalmente podría conducir a los caballeros hasta el asesino.

Andrew

El tabernero del pueblo es un tipo orondo de piel bronceada, con los cabellos y barba desarreglados que le proporcionan un aspecto ridículo.

No sabe nada sobre la muerte de sir Stern. Sin embargo, sí se enteró de la noticia y lo lamenta, ya que tras la llegada de sir Stern, el pueblo ha estado más tranquilo y los sajones no han hecho incursiones.

El tabernero tenía en buena estima al castellano no únicamente por los ingresos que comenzó a recibir tras su llegada, sino también porque lo consideraba un hombre capaz para realizar sus funciones y

defender al pueblo de los atacantes. Sospecha que hay espías sajones en el pueblo y los culpará de la muerte del señor.

Si le pregunta si sabe quiénes son o donde se encuentran los espías, dirá que la taberna es el lugar dónde todo el mundo se reúne y dónde todo el mundo habla.

Padre Merrik

El sacerdote de Du Plain es alto, de mirada afable y sonrisa amplia. Su nariz permanece siempre rojiza a causa de la bebida y sus ojos parecen estar medio cerrados, como si siempre tuviera sueño.

Inspeccionó el cuerpo de sir Stern cuando advirtieron de su muerte. Asegura que el castellano fue envenenado con algo que lo hizo asfixiarse, pero no sabe con qué veneno ni quién lo envenenó.



Una tirada de **Intrigar** con éxito durante la conversación, hace que al sacerdote se le escape un comentario sobre que lady Violette estaba siendo cortejada. El comentario es breve y tras ello dice que no puede hablar a causa del secreto de confesión. Ante cualquier argumento terrenal o espiritual, contestará que: «el muerto ya está muerto y romper mis votos no hará que sir Stern resucite».

No es posible convencer al sacerdote de decir lo que sabe mediante el dialogo, pero hay dos maneras de obtener información:

† El padre Merrik es conocido por su tendencia a abusar del alcohol. Esta información se puede obtener de los campesinos o soldados mediante

una tirada con éxito de **Intrigar** preguntando en la taberna. Si los caballeros logran emborrachar al sacerdote, y logran aguantar más que él bebiendo mediante una prueba enfrentada de **Frugal**, este dirá que quien corteja a la dama es un joven caballero y que sir Stern se oponía a su relación. Lady Violette le dijo que quería reunirlos para convencerlo. No sabe quién es el caballero.

† Los caballeros pueden amenazar al sacerdote. Únicamente la intención de hacerlo hará que pierdan 1 punto de honor. Después deben superar una prueba de **Cruel**. Un éxito indica que el sacerdote señala que quien corteja a la dama es un joven caballero y que sir Stern se oponía a su relación. Lady Violette le dijo que quería reunirlos para convencerlo. No sabe quién es el caballero pero señala que lady Violette describió a su pretendiente como un caballero joven, guapo y ojos tan penetrantes como su escudo. Una tirada en **Reconocer** indicará a los personajes que esa descripción corresponde con sir Perin, si lo han conocido ya.

Sin saberlo, el padre Merrik es de quien los espías sajones descubrieron la información sobre lady Violette y sir Perin. Haciéndose pasar por buenos cristianos, se acercaron a la iglesia e invitaron al padre a vino. Durante la borrachera les contó el secreto de los jóvenes.

Astrigis

La bruja del Bosque de Camelot es una mujer que supera los treinta años pero cuyo aspecto parece mayor. Sus cabellos son grises, siempre despeinados, que contrastan con su rostro y manos siempre limpias. Viste con harapos y pieles, y casi siempre va descalza, pero huele a flores y grosellas.

Vive en una cabaña en el interior del bosque. Es una persona solitaria no querida por nadie pero necesitada de muchos cuando hay partos complicados, enfermedades o problemas, sean mundanos, o con los duendes y espíritus.

Es una superviviente y sabe que muchos quieren aprovecharse de ella y sus conocimientos. No le importa la muerte pues es un estado natural del mundo y ella también será víctima de ese sino. Sabe que no es oponente para alguien joven que quiera golpearla, ni para un sajón o un caballero, pero sabe que todos ellos quieren cosas que tiene ella y también como manipularlos.



Los sajones vienen a visitarla de vez en cuando y le piden predicciones, ungüentos e información. Los campesinos piden curas, remedios y también predice el futuro. Los caballeros, la desprecian al igual que ella los desprecia, e incluso así alguno viene buscando consejos y modos de hacer las cosas cuando su honor se lo impide.

Los campesinos necesitan creer que hay alguien que es capaz de curar enfermedades cuando Dios y sus sacerdotes no logran salvarlos; los sajones temen a los espíritus con los que ella es capaz de contactar, o eso dice; y los caballeros son orgullosos y sabe emplear sus principios y convicciones para evitar que abusen de ella o la golpeen.

Astrigis es un personaje que no está diseñado para que los personajes accedan a ella, pues en principio no saben de su implicación, pero es posible que los caballeros intenten buscar pistas en el interior del bosque y la descubran bien fortuitamente o bien a través de algún campesino que les indique cómo llegar hasta su cabaña. Si los caballeros descubren de la existencia de Astrigis y llegan a su cabaña, sabrá que buscan a una culpable de la muerte de sir Stern.

Hablará enigmáticamente sin decir nada concreto y por supuesto, negando cualquier relación con sir Perin, los sajones y Lardans.

La mujer se mostrará atemorizada pero no demasiado y no permitirá ser golpeada por los caballeros, usando los rasgos de personalidad y principios caballerescos para hacerles sentir mal. Astrigis podría indicar que no es de caballeros golpear a mujeres indefensas, obligando a los personajes a

tirar por el rasgo de **Orgulloso**, o tal vez diga que una de las obligaciones de un caballero es proteger al pueblo, tirando esta vez por **Honor**. Si superan los rasgos indicados o los que el DJ crea adecuados en la conversación, el caballero será incapaz de hacerle daño. Sin embargo, la forma de actuar de los caballeros podría conllevar a marcas en los rasgos apropiados, como Cruel si se sobrepasan con ella.

La única forma de obtener información de Astrigis es haciendo un trato con ella. Incluso bajo amenazas y golpes no hablará.

Astrigis pedirá dos cosas:

† Que el padre Merrik hable bien de ella ante la comunidad, de forma que los campesinos no desconfíen de ella ni estos sean mal vistos por sus vecinos cuando acuden en busca de ayuda. Esto puede conseguirse si los personajes hablan con el padre Merrik, superan una prueba con éxito de **Oratoria** y le ofrecen 1 chelín de vino, pero con el tiempo comenzará a criticarla públicamente de nuevo. Si la prueba de Oratoria fue un crítico, no hará falta que le entreguen vino y no volverá a hablar mal de ella.

† Un marido.

Si acceden y consiguen que el padre Merrik hable bien de ella ante la comunidad religiosa, Astrigis les dirá que Lardans consiguió un potente veneno, sin embargo, no dirá que quien se lo dio fue ella. Si consiguen que alguien se case con ella, hablará sobre que quien está detrás de todo es el jefe sajón Oswald, aunque tampoco indicará de qué modo, pero si sus motivos: lograr quebrar las defensas del condado.

Quebrar estas promesas por parte de los caballeros tiene como consecuencias pérdidas de honor y marcas en falso. Si uno de los caballeros se casa con Astrigis, su honor aumentará en 1 automáticamente y podrá marcar el rasgo para la fase de invierno, además, mientras Astrigis esté viva obtendrá +1 a las tiradas de la fase de invierno a causa de sus muchos conocimientos sobre el mundo espiritual, mundano, curación, hierbas, etc.



Oswald.

Es un jefe sajón al que los personajes, probablemente, no conocerán en esta aventura. Es el verdadero artífice del asesinato de sir Stern, manejando los hilos y colocando las piezas desde la sombras. Se encuentra, junto a su ejército, a dos días al sur-este de Du Plain, colindante al Bosque de Camelot. Sirve al rey Aelle, y más tarde servirá a Cedric. La intención de Oswald es la de conquistar su propio castillo y Du Plain es un lugar prometedor. Es por eso que envía espías para conseguir información y así facilitar la conquista del lugar.

LUGARES IMPORTANTES

Du Plain es un lugar pequeño en comparación con Sarum. Sin embargo, hay lugares clave que los caballeros podrán visitar para resolver el crimen.

Los aposentos del señor.

Situados en la segunda planta del castillo, al final de un largo pasillo, los aposentos del señor ofrecen a quien se aloja un lugar confortable para dormir o recibir visitas privadas.



En su interior hay una cama amplia con dos baúles a los pies. La cama y baúles se encuentran separados de la estancia por unas cortinas. Frente a la puerta, al otro lado de la habitación, hay un balcón con vistas al pueblo. Varios muebles y tapices revisten las paredes del dormitorio, destacando una mesa redonda de madera oscura que permanece en el centro, sobre una rica alfombra. Una silla junto a la mesa, la más alejada de la puerta, está tirada en el suelo, mientras que otra situada opuesta a la anterior permanece de pie. Al lado de la silla caída hay un vaso de vino en el suelo, con manchas de vino sobre la alfombra. Sobre la mesa, hay un tablero de ajedrez con las piezas de una partida en el que las blancas han dado jaque mate

al rey negro. También sobre la mesa, en el lado de la silla caída, hay un plato con restos de comida y opuesto a él otro plato con comida sin tocar, junto un vaso de vino vacío, pero utilizado.

Los aposentos de Sir Stern permanecen inmutables desde la muerte del caballero. Sir Morris o Hebes acompañarán a los caballeros cuando pidan ver el lugar donde se encontró el cadáver del castellano y responderán a las preguntas que estos hagan.

Si preguntan a los guardias, a Lardans o lady Violette, dirán que no escucharon nada hasta que Pulgoso se puso a aullar. Saben que por la tarde tuvo varias visitas como su hija, su escudero, caballeros de la zona y criados, pero no recuerdan quien fue el último.

El veneno de las piezas de ajedrez ha desaparecido pasados unos días. Un personaje que inspeccione las fichas y supere una prueba de **Conocimiento Popular**, con un modificador -5, percibirá el olor característico de la dedalera.

El Salón

El espacio más grande del castillo tiene forma rectangular y está comunicado con varias estancias de la fortaleza, como las cocinas, almacenes y aposentos de servidumbre. Los techos son altos y las paredes interiores de gruesa madera.

A ambos lados hay grandes hogares para calentar la estancia en invierno y cocinar en los banquetes.

El mobiliario del Salón es más bien escueto, consta de 3 grandes mesas que se pueden colocar a los lados si es necesario espacio para otras diligencias, alargados bancos sin respaldo para sentar a los comensales y algunas sillas similares a tronos, destacando una reservada para el señor.

Las paredes están revestidas con algunos tapices y escudos, sin llegar a cubrir su totalidad.

Este lugar es frecuentado por los caballeros, soldados y sirvientes al servicio del señor de Du Plain. En él se imparte justicia, se realizan actos, se ofrecen banquetes, etc.

Es fácil encontrar a Hebes, sir Morris, sir Leomie y Lardans a diferentes horas del día.

Hacer preguntas a los criados y a los miembros de la guardia superando una tirada en **Intrigar**, hará saber a los caballeros sobre las discusiones de sir Morris con su hermano, de las humillaciones de sir Stern hacia Lardans y de la negativa que le dio el difunto a sir Leomie cuando le pidió permiso para cortejar a lady Violette.

La iglesia

Es uno de los pocos edificios de piedra de Du plain. No es muy grande pero en ella caben de sobra los habitantes del pueblo, aunque muchos tienen que quedarse fuera del templo en días señalados en los que vienen visitantes de fuera.

La iglesia tiene planta de cruz y una torre con campanario. En un anexo al edificio vive el padre Merrik, el cual también cuida un pequeño huerto. Los parroquianos no conocen ningún rumor o intrigas de la corte, sin embargo, el padre Merrik es el confesor de lady Violette (ver padre Merrik).



La taberna

Pequeña en comparación con las situadas en las ciudades es frecuentada por los vecinos y viajeros. Rara vez que no sea de noche se encuentra vacía. En ocasiones, Andrew, el tabernero, permite quedarse junto al hogar a cambio de algunas monedas. Este es un lugar frecuentado por mucha gente, soldados, comerciantes, aldeanos, y de forma ocasional por algún caballero.

Lardans y sir Perin (embozado) han sido vistos juntos en ocasiones, incluso hablando de manera acalorada. Hablar con el tabernero o los clientes habituales superando una tirada de **Intrigar**, dará a conocer el dato.

Si la tirada se supera con -5, además alguien comentará que ambos fueron vistos adentrándose en el interior del Bosque de Camelot, hará cosa de unas semanas. Como mucho un mes.

Si la taberna es visitada por los caballeros en varios momentos o permanecen durante mucho tiempo, podrán hacer una tirada de **Reconocer -5**. Si tienen éxito, verán que hay dos viajeros rubicundos, con rasgos ligeramente diferentes a los britanos, que recuerdan a los sajones. Su indumentaria, aunque muy similar, también hace sospechar ya que hay elementos de vestir utilizados mal.



Estos personajes son espías sajones que vienen al pueblo a recopilar información. Se hacen pasar por comerciantes y son conocidos por los vecinos de Du Plain, sin que nadie sospeche de ellos, excepto por el tabernero, que dice ver espías sajones por doquier.

Si sienten que han sido descubiertos tratarán de huir. Únicamente lucharán si no tienen otro remedio.

Si los espías sajones son capturados, únicamente podrán decir que les pagan por dar información que escuchan. Cuando regresan al oeste se lo cuentan a sus contactos sin saber a quién llega la información.

En realidad esta información se la cuentan a Astrigis, la bruja, y esta se la hace saber a los sajones. Pero el miedo que le tienen a la bruja evita que la nombren. Sólo si los personajes obtienen un crítico en una tirada de **Cruel** en un interrogatorio, estos comentarán su nombre.

Una tirada de **Reconocer** o **Cultura Popular** hará saber a los personajes varios nombres de jefes sajones cercanos o importantes, pero sin ninguna pista más allá de su cercanía.

El claro de la buena gente

Este claro en el interior del Bosque de Camelot se encuentra cercano a los lindes del bosque, a menos de un cuarto de día desde Du Plain. Se llama así por las formas extrañas que forman las setas y flores, cuando estas nacen. Los aldeanos no se acercan a este lugar, que dicen está encantado, pero algunos de ellos saben que ahí comienza el sendero que dirige a la casa de la bruja. Esta última información podría llegar a conocerse si los caballeros amenazan o engañan a los aldeanos de algún modo o superan una tirada de **Oratoria** o

Intrigar. De lo contrario, los aldeanos no hablarán por miedo a las maldiciones de la bruja. Llegar hasta la cabaña de la bruja desde El claro de la Buena Gente requiere de una tirada de **Cazar**.

Si los caballeros llegan a este lugar tras la muerte de Lardans, ven el cadáver, y superan una prueba de **Cazar**, verán rastros de botas con espuelas. Esta pista indicará que el asesino de Lardans es un caballero.

Las huellas salen del bosque y el sospechoso monta a caballo, en dirección al camino dónde se perderán las huellas.

Si se utiliza a Pulgoso para seguir el rastro, este llevará a los caballeros hasta el señorío de sir Perin. Si Pulgoso ve al caballero o su montura, el sabueso se volverá agresivo.

La casa de Hebes

No es la casa más grande de Du Plain, pero si una casa cómoda y con lujos que el aldeano medio no puede disfrutar.

Tiene dos plantas. En la segunda planta se encuentran dos dormitorios y un almacén, mientras que la planta baja está dividida en la cocina, el salón y la despensa.

Sir Perin acudirá a este lugar cuando sepa que Hebes lo está investigando y lo asesinará del mismo modo que a sir Stern, jugando al ajedrez.

La escena es similar a la encontrada en los aposentos de sir Stern. Una tirada de **Cultura Popular** y hablar con los aldeanos hará saber que el veneno utilizado se obtiene de la Dedalera, que nace salvaje en el interior del bosque.

Si los caballeros superan una prueba de **Cazar -5**, o utilizan a Pulgoso, verán huellas de botas con espuelas. Lo que indica que el asesino de Hebes fue un caballero.

Las huellas salen de la casa y el sospechoso monta a caballo, dirigiéndose a la posada, dónde es posible que los parroquianos lo hayan visto si los caballeros presentes superan una prueba de **Intrigar** o **Reconocer**, bien por conseguir obtener información o bien por reconocer la descripción del caballero. En cualquier caso, que estuviera en la posada no prueba que el caballero matara al mayordomo.

La casa de la bruja

Una cabaña en el interior del Bosque de Camelot de aspecto frágil, con techo fabricado de ramas y listones de madera. A un lado de la cabaña hay un

pequeño corral con unas pocas cabras y algunas gallinas. Detrás del edificio hay un huerto con coles, cebollas y puerros, así como algunas plantas y flores. Con una tirada de la habilidad **Cultura Popular** verán flores de dedalera y olerán su dulce fragancia.



El interior de la cabaña es igual de humilde. Hay poco mobiliario y de mala calidad. Una cama, una mesa, algunas estanterías de madera y un viejo arcón.

Astrigis permanece siempre en su interior o alrededores, sin alejarse más de una hora.

Bosque de Camelot

Este denso bosque delimita la frontera meridional del condado de Salisbury. En su interior se pueden encontrar bestias normales y fabulosas, así como patrullas de sajones.

Cada vez que los caballeros viajen por el interior del bosque habrá peligro y se debe de realizar una tirada en la Tabla de encuentros en el Bosque de Camelot para saber si ocurre algún suceso.



Si los personajes indican que viajan con prudencia, tardarán el doble de tiempo en recorrer el trayecto, pero si uno de ellos supera una tirada de **Cazar**, no realizarán ninguna tirada en la tabla de eventos ya que habrán logrado evitar cualquier peligro.

Tabla de encuentros en el Bosque de Camelot

1D6	Evento	Descripción
1	Aldeanos cortando leña	Piden clemencia a los caballeros. Si los PJ superan Clemente , los dejan ir. Posibilidad de obtener marcas en Clemente, Cruel o Justo a criterio del DJ.
2	Cazadores furtivos	Tratarán de huir. Si los caballeros los persiguen y superan una prueba de Cazar o Destreza , alcanzan a los furtivos que se rinden. Los furtivos llevan pieles por valor de 2£. Si los caballeros superan una prueba de Egoísta se quedarán el dinero y recibirán una marca apropiada, además de otras a criterio del DJ.
3	Patrulla de sajones	Percepción para no sufrir una emboscada de 5 sajones. En caso de superar la prueba, los caballeros pueden intentar emboscar a los sajones con una prueba de Cazar o Batalla , o evitarlos mediante una prueba de Cazar .
4	Jabalí	Un enorme jabalí surge de la maleza y embiste al caballero más cercano. El caballero puede hacer una tirada de Percepción para poder enfrentarse a él. Tras la embestida, si el jabalí no muere en la oposición, se adentra en la espesura y desaparece.
5	Duendes	Un par de duendes traviosos pretenden divertirse con los caballeros. Imitan la voz de una doncella en peligro y tratan de atraerlos hasta un pantano. Cuando llegan hasta la zona encharcada, los caballeros pueden realizar una tirada de Percepción para darse cuenta del engaño. Si no se enteran y avanzan a través del pantano, los duendes «atacan» a los caballeros cuando su movilidad se ve reducida. Los caballeros deberán de tirar por Orgulloso , recibiendo marca si la tirada tiene éxito. Además, los duendes podrán robar un objeto a cada caballero, como un anillo, una daga u otros objetos pequeños.
6	Grifo	Un chillido aterrador surca el bosque y una sombra surca los cielos. Los caballeros pueden tratar de esconderse mediante tiradas individuales de Cazar , si las superan, el grifo pasará de largo. De lo contrario, atacará en busca de presas que devorar. Si los PJ viajan en el interior del bosque con caballos, no podrán esconderse y el grifo ataca a uno de ellos para llevárselo en lugar de a los caballeros.

DESENLACES

Si los caballeros logran suficientes pistas para acusar a sir Perin, este exigirá un Juicio de Dios para limpiar su nombre y honor.

Uno de los caballeros deberá batirse en duelo contra él. Sir Perin luchará inspirado.

† **Si los caballeros obtienen la victoria, y sir Perin vive.**

Sir Perin confesará su crimen, y Lord Rodrerik lo declarará culpable y lo desterrará.

† **Si los caballeros obtienen la victoria y sir Perin muere.**

Su culpabilidad se demostrará, pero lady Violette quedará sumamente deprimida e ingresará en un convento.

† **Si sir Perin obtiene la victoria.**

Sir Rodrerik decidirá abandonar la investigación para no causar daño en el honor a ningún otro caballero y declarará inocente a sir Perin, al que le permitirá casarse con lady Violette.

Cabe la posibilidad de que no sean los personajes quienes acusen a sir Perin, sino que lleven las pruebas ante lady Violette. En ese caso será ella quien acuse, mediante preguntas, al caballero. Los personajes podrán intervenir en este interrogatorio apoyando a la dama. En su intervención podrán utilizar la habilidad de **Oratoria**, o los rasgos y pasiones de **Honor, Honesto** u otros que quien dirige la sesión crea adecuados.

† **Si la influencia de los personajes tiene éxito.**

Sir Perin quedará desalentado confesará su crimen, Lord Rodrerik lo declarará culpable y lo desterrará.

† **Si los personajes no logran que confiese de esta manera.**

Sir Perin los acusará de ofenderle y los retará a duelo. El duelo no es un juicio de Dios, por lo que si pierde sir Perin no se le considerará culpable. Sin embargo, lady Violette lo verá así y sintiéndose culpable de la muerte de su padre, se suicidará.

Es posible que en la aventura que juguéis, la historia termine con un final distinto. Si esto sucede en vuestra partida, deberá ser quien dirige la aventura quien decida las consecuencias.

Además, hay otros cabos sueltos que podrían requerir de explicación, como qué ocurre con la complicidad de Astrigis o la implicación de Oswald. Estos elementos puedan ser semillas para posteriores aventuras o ser incluidos en vuestra campaña.

SOBRE LOS ANACRONISMOS

Aullidos en Du Plain está integrado en un periodo de la Gran Campaña de Pendragon en el que la caballería no está todavía de moda. Empero, la caballería podría ser importante en la aventura. Es decisión del DJ cómo manejar este asunto.

El ajedrez llegó a Europa a partir del siglo VIII a través de la península Ibérica y no fue hasta el siglo X en el que se deja constancia en textos escritos sobre este juego. Sin embargo, como Pendragon ya establece varios anacronismos en diferentes asuntos de tecnología, la aventura ignora la temporalidad de la existencia del ajedrez para poder desarrollar la historia, ya que la figura del rey de ajedrez y el renombre del juego están rodeados de un aura característica que ayuda a dar sentido a ciertos momentos clave de la aventura.

PERSONAJES Y BESTIAS

Guerrero sajón

Usa estas estadísticas tanto para los encuentros con sajones en el bosque como para un posible combate con los espías sajones. En este último caso, reduce el TAM de los espías a 14. TAM 16, DES 8, FUE 14, CON 14, APA 11; Velocidad 3; Armadura 6 + escudo; Inconsciente 8; Herida Grave 14; Derribo 16; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6; Gloria 35. *Habilidades de combate:* Hacha 14, Jabalina 13, Lanza 13. *Habilidades:* Navegación 12, Nadar 10, Percepción 15. *Rasgos de personalidad:* Valiente 12. *Pasión:* Honor 10.

Grifo

Este monstruo tiene los cuartos traseros de un gigantesco león y las alas, cabeza y cuartos delanteros de un águila colosal. Le encanta la carne de caballo y odia a los humanos. Los grifos proceden del norte de Europa, y optan anidar en los picos de las montañas más agrestes. Gloria ganada 250; TAM 40, DES 20, FUE 40, CON 25; Velocidad 14 (volando); Armadura 10; Inconsciente 16; Herida Grave 25; Derribo 40; Puntos de Golpe 65; Velocidad de Curación 7; Daño 8d6; Gloria 250.

Habilidades de combate: Garras 17*, Mordisco 10†.

Habilidades: Evasión 30.

Modificador de Valiente: -5.

Ataque volador: Un grifo no puede flotar, pero sí pasar volando junto a un oponente y realizar un único ataque de Garras o Mordisco cuando pasa junto a él. De este modo puede moverse su Velocidad y realizar un ataque como parte de su acción. Un grifo que ataque de este modo causa una penalización de -15 a la tirada de ataque de los enemigos que le intenten golpear esa ronda.

**Garras:* Un grifo en el suelo puede realizar dos ataques con sus garras cada ronda y cada uno utiliza su habilidad de Garras 17. Estos ataques se pueden dirigir a un único oponente o a dos enemigos diferentes. Cada garra causa el daño normal.

† *Ataque de agarrar:* El mordisco de un grifo que está volando se considera un ataque de agarrar, además de hacer el daño normal. Un grifo que logre realizar una presa con éxito habrá atrapado a su enemigo en su boca y después volará hacia arriba y dejará caer a su indefenso oponente un número de yardas igual al valor de velocidad que le quedara antes de realizar el ataque. Un grifo no puede atrapar a una criatura con un TAM mayor que un tercio de su propio tamaño.

Hebes

TAM 13, DES 10, FUE 10, CON 15, APA 8; Velocidad 4; Armadura 2; Inconsciente 7; Herida Grave 15; Derribo 11; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 2; Daño 4d6; Gloria 112/10. *Habilidades:* Administración 15, Cazar 2, Cultura Popular 16, Oratoria 12, Percepción 15, Primeros Auxilios 10. *Habilidades de combate:* Espada 8. *Rasgos de personalidad:* Valiente 6. *Pasiones:* Lealtad al señor 16, Honor 11, Hospitalidad 16. *Caballo:* Rocín. *Posesiones:* Ropas ricas (2 £), 31 d.

Jabalí

El jabalí es una criatura astuta y salvaje, muy respetada por su peligrosidad cuando se encuentra acorralada. Como especie, los jabalíes son bastante pugnaces y los viejos jabalíes solitarios son particularmente peligrosos. Cuando lucha contra un oponente a caballo, un jabalí ataca siempre primero al caballo, ya que no puede golpear más alto. Gloria ganada 15; TAM 20, DES 15, FUE 30, CON 25; Velocidad 8; Armadura 5; Inconsciente 11; Herida Grave 25; Derribo 20; Puntos de Golpe 45; Velocidad de Curación 6; Daño 6d6; Gloria 10.

Habilidades de combate: Colmillos 18.

Habilidades: Evasión 10.

Ferocidad: Un jabalí ataca durante una ronda completa después de sufrir un daño que normalmente incapacitaría a cualquier otra criatura (después de que sus Puntos de Golpe hayan bajado por debajo del umbral de Inconsciente o que haya sufrido una Herida Grave).

Lady Violette

TAM 12, DES 13, FUE 9, CON 14, APA 18; Velocidad 4; Armadura 2; Inconsciente 6; Herida Grave 14; Derribo 12; Puntos de Golpe 21; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6; Gloria 850/5. *Habilidades:* Administración 15, Bailar 12, Cortesía 16, Industria 16, Juegos 15, Moda 14, Percepción 10, Primeros Auxilios 16, Quirugía 17. *Habilidades de combate:* Daga 10 (-1d6 al daño); *Rasgos de personalidad:* Casta 17, Valiente 8, Amorío (sir Perin) 17 *Pasiones:* Honor 17, Hospitalidad 16.

Lardans

TAM 13, DES 10, FUE 13, CON 17, APA 10; Velocidad 3; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 17; Derribo 13; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6. *Habilidades de combate:* Espada 19, Lanza de Caballería 18, Gloria 356/35. *Habilidades:* cazar 18, Percepción 15, Primeros Auxilios 13. *Rasgos de personalidad:* Egoísta 16, Prudente 15, Valiente 16. *Caballo:* Rocín (5d6).

Sir Leomie

TAM 14, DES 15, FUE 14, CON 14, APA 11; Velocidad 3; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 14; Derribo 14; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6; Gloria 2200/ 50. *Habilidades de combate:* Daga 10, Espada 19, Lanza 15, Lanza de Caballería 15; Batalla 15, Equitación 15. *Habilidades:* Cazar 18, Cetrería 10, Cortesía 10, Conocimiento Popular 15, Heráldica 10, Percepción 10, Primeros Auxilios 10, Torneo 10. *Rasgos de personalidad:* Enérgico 16, Suspícaz 16, Valiente 16. *Pasiones:* Lealtad (señor) 15. *Caballo:* Caballo de batalla (6d6).

Sir Morris

TAM 13, DES 8, FUE 13, CON 13, APA 8; Velocidad 2; Armadura 12 + escudo; Inconsciente 6; Herida Grave 13; Derribo 13; Puntos de Golpe 26; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6; Gloria 3500/ 100.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 20, Lanza 18, Lanza de Caballería 18; Batalla 18, Equitación 18.

Habilidades: Cazar 15, Cortesía 15, Heráldica 15, Juegos 16, Percepción 15, Primeros Auxilios 15, Torneo 15.

Rasgos de personalidad: Confiado 16, Egoísta 16, Enérgico 16, temerario 16, Valiente 15. Generoso con la familia +7.

Pasiones: Lealtad (señor) 15.

Caballo: Caballo de batalla (6d6).

Sir Perin

TAM 14, DES 11, FUE 11, CON 14, APA 11; Velocidad 2; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 14; Derribo 14; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6; Gloria 1453/50. *Habilidades de combate:* Daga 5, Espada 15, Lanza 13, Lanza de Caballería 13; Batalla 10, Equitación 13. *Habilidades:* Cazar 10, Cortesía 5, Coquetear 10, Heráldica 5, Juegos 15, Percepción 10, Primeros Auxilios 10, Torneo 10. *Rasgos de personalidad:* Casto 16, Orgullosos 16, Falso 13, Vengativo 16, Valiente 13. *Pasiones:* Lealtad (señor) 15, Honor 10, Amorío (lady Violette) 16. *Caballo:* Caballo de batalla (6d6).

Nota: Combatirá inspirado en un juicio de Dios para demostrar su inocencia o para proteger a lady Violette.

Padre Merrik

TAM 10, DES 10, FUE 10, CON 13, APA 10; Velocidad 4; Armadura 1; Inconsciente 7; Herida Grave 13; Derribo 10; Puntos de Golpe 23; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6. *Habilidades:* Administración 12, Leer (latín) 6, Primeros Auxilios 18, Quirugía 18, Religión (cristiana) 18. *Rasgos de personalidad:* Casto 16, Clemente 15, Espiritual 16, Sibarita 12, Indulgente 16, Justo 16, Modesto 17, Valiente 5. Sibarita vino +6 *Pasiones:* Amor (Dios) 17. *Posesiones:* Biblia, crucifijo de plata sencillo, vendas, equipo de viaje sencillo.

