

# Principe Valiente

La boda de Lady Berrycloth



## La boda de Lady Berrycloth

Caen las primeras nieves y, en Camelot, el Rey Arturo y su Corte se preparan para el largo invierno tras los muros. Es una época de fiestas y banquetes, en la que se rinden honores a los caballeros que han acometido grandes hazañas al servicio del Rey y se planifican las próximas campañas contra los sajones.

Es esta la Camelot que recibe a los PJs, un grupo de caballeros menores o recién armados que, procedentes de distintos lugares de Britania, acuden a la capital del reino a presentarse ante la Corte y ponerse al servicio del Rey.

**La Boda de Lady Berrycloth** es una aventura para “**El Príncipe Valiente, El Juego de Rol Narrativo**” diseñada para un grupo de entre 3 y 5 jugadores. Con una duración aproximada de entre una o dos sesiones, puede servir de introducción al mundo creado por el dibujante Harold Foster y el juego de Gregg Stafford o incorporarse a una campaña ya existente.

### RESUMEN DE LA AVENTURA

El enlace entre Lady Helena Berrycloth, única hija de Sir Elias Berrycloth, y el príncipe vikingo Eyvind Evanson es el acontecimiento más esperado en el pequeño señorío de Mudhaven, un territorio humilde, situado en la costa y que durante años ha sufrido el castigo de los invasores sajones. Con el matrimonio de su hija con el príncipe vikingo, Sir Elias confía en poner fin a dichas incursiones y al sufrimiento de sus siervos. Si embargo, como hombre prudente y temeroso de la ley, no duda en pedir permiso al Rey Arturo para que bendiga el enlace.

En Camelot, Arturo recela de las verdaderas intenciones del príncipe extranjero, por lo que enviará a algunos de sus caballeros a Mudhaven en misión diplomática. Casualmente quiere el destino que los PJs, jóvenes caballeros hambrientos de fama y gloria, se encuentren en Camelot en ese momento, recién llegados para ponerse al servicio del Rey Arturo.

En Mudhaven, el humilde hogar de los Berrycloth, los PJs serán recibidos con honores. La aldea se engalana para preparar el enlace de Lady Helena, una muchacha joven y adorable, muy querida por los habitantes del pequeño señorío.

Durante el banquete de recepción, los PJs podrán comprobar que la futura esposa no parece entusiasmada con su matrimonio. Resignada a cumplir la voluntad de su amado padre, Lady Helena fantasea con huir de Mudhaven y evitar su destino.

El día siguiente traerá una funesta noticia. La embarcación en la que viajaba el príncipe Eyvind ha sido atacada cerca de las costas de Mudhaven. Varios de los hombres que formaban su escolta han muerto, y el propio príncipe aparecerá antes las puertas del castillo de los Berrycloth herido y ensangrentado.

¿Quién ha podido organizar este infame ataque? ¿Peligra el enlace entre el príncipe Eyvind Evanson y Lady Helena Berrycloth? ¿Descubrirán los jóvenes caballeros quién conspira para que el matrimonio con el príncipe vikingo no tenga lugar?

## La Boda de Lord Berrycloth

Quizá quieras dirigir esta aventura de una forma diferente, transformando al príncipe Eyvind Evanson en la princesa pirata Anna Evandottir, y a la dulce Lady Helena Berrycloth en Lord Hector Berrycloth, el único hijo de Sir Elias. Si es así... no lo dudes y simplemente ¡hazlo! Los juegos de rol consisten en jugar aventuras utilizando nuestra imaginación. No dejes que nada ni nadie ponga límites a la tuya.

### ACTO 1. EN LA CORTE DEL REY ARTURO

Los PJs son jóvenes caballeros que, siguiendo las normas de la cortesía y las leyes de la caballería, acuden a Camelot a presentarse ante la Corte y ponerse al servicio del Rey Arturo. Como caballeros que acaban de ganar sus espuelas ansían la fama y sueñan con sentarse un día en la Tabla Redonda junto a Sir Lancelot o Sir Tristan. Por este motivo han acudido a Camelot, para iniciar su camino hacia la gloria.

Puedes iniciar la aventura en la propia Corte, o quizá apenas a un día de distancia, en un cruce de caminos en el que se empiezan a amontonar los primeros copos, y en el que un caballero andante ha decidido retar a cualquiera que se dirija a Camelot, buscando así aumentar su fama antes de acudir a la Corte. Puedes usar para ello cualquiera de los Escenarios que propone el propio libro básico. Y del mismo modo que sucede en algunas de las aventuras del Príncipe Valiente, los PJs podrían tener que ponerse primero de acuerdo en quién se bate con el caballero que les corta el paso. De este modo, este pequeño encuentro podría servir para que los PJs se conozcan antes de llegar a Camelot.

Ya en la Corte, y tras entrar en la poderosa capital del reino a través de alguna de sus ominosas puertas, deberías utilizar esta escena como presentación. Así, cada caballero debería presentarse ante el Rey, explicando su origen y procedencia, así como cualquier hazaña que crean pueda servir para impresionar a los cortesanos (los jugadores deberían entender que sus personajes acaban de ser nombrados caballeros, y que cualquier historia exagerada podría provocar la burla de otros caballeros veteranos, que incluso podrían acusarles de mentir, algo que sería toda una deshonra). Las palabras de los jugadores podían tener además otras inesperadas consecuencias, quizá llamando la atención de alguna de las damas y lores de la Corte, o incluso impresionando a una divertida Reina Ginebra, quien parece disfrutar especialmente del apuro de los jóvenes caballeros, o de Merlín, el misterioso consejero del Rey.

Tras las presentaciones, los PJs serán invitados a la mesa en el enorme salón del Rey, en el que se está celebrando un magnífico banquete que da inicio a la Corte de Invierno. Allí podrán disfrutar de la hospitalidad de Camelot y, a pesar de sentarse en alguna de las mesas más alejadas, sentirse por primera vez parte de los caballeros del Rey.

El colofón a esta escena llegará con la aparición en el salón donde se celebra el banquete de un emisario procedente del señorío de Mudhaven, un territorio costero a tres días a caballo desde Camelot, propiedad de un noble leal llamado Sir Elias Berrycloth. El emisario anunciará que la hija de Sir Elias, la joven Lady Helena, contraerá nupcias en los próximos días con un príncipe procedente de Escandia, por nombre Eyvind Evanson. El emisario solicita, en nombre del propio

Sir Elias, la bendición del Rey para este enlace (asegurando que sin ella Sir Elias no entregará a su hija en matrimonio).

El Rey Arturo no puede ocultar su preocupación y, durante algunos instantes, departirá con su consejero, el hechicero Merlín. A nadie pasa desapercibido que el enlace con un príncipe vikingo entregaría Mudhaven, situada a poca distancia de Camelot, en manos de los invasores nórdicos.

Los caballeros murmuran en sus mesas. Las tierras de los Berrycloth, el señorío de Mudhaven, han sufrido frecuentes asaltos de los sajones y vikingos en los últimos tiempos. Es evidente que el enlace supone un desesperado intento por poner a salvo sus dominios del azote de los invasores. Tras unos minutos de tensa espera, durante los que los murmullos no cesan, el Rey Arturo se pondrá en pie, imponiendo un silencio absoluto en el enorme salón de banquetes. Con voz firme y poderosa, y esbozando una amable y sincera sonrisa en sus labios, agradecerá la reciente llegada de un grupo de jóvenes caballeros dispuestos a servir al Rey y a la Reina. A continuación, y mientras todas las miradas se dirigen hacia ellos, ordenará a los PJs que partan al amanecer hacia Mudhaven, para llevar la bendición del Rey a Sir Elias. No obstante, advertirá antes de sentarse, mudando su rostro en un gesto más serio, representan al Rey en la tarea encomendada, por lo que deberán juzgar sabiamente si el enlace merece o no su bendición.

## **ACTO 2. EN RUTA A MUDHAVEN**

Los PJs parten de Camelot al amanecer de un día frío y desapacible, con el cielo cubierto de nubes grises. Tras ensillar los caballos y despedirse quizá de alguna joven dama o lord que les sonríe desde el balcón de una de las altas torres de la ciudad, los caballeros se ponen en marcha hacia Mudhaven, un pequeño señorío situado en la costa oriental de la isla, en una tierra pantanosa cuya población humilde y embrutecida vive de la pesca y el cultivo en los marjales. Una pequeña aldea, construida alrededor de los muros del castillo familiar de los Berrycloth, es la única población que merece tal apelativo en este salvaje y pantanoso territorio.

Los caminos están embarrados y los ánimos fríos, una llovizna persistente hace más desgraciado el avance de los infelices caballeros, cuyas ropas se empeñan en permanecer constantemente mojadas. Tras un primer día en el que no sucede nada destacable los caminos reales van quedando atrás, abandonando así la ruta hacia Mudhaven cualquier vestigio de civilización, desapareciendo las posadas y graneros, y obligando así a los caballeros a descansar bajo el amparo de los árboles, sobre la tierra húmeda.

Este acto puede ser narrado como un mero trámite, describiendo únicamente el territorio por el que discurre la ruta tomada por los caballeros, o presentar algún desafío en forma de Escena. Se trata de un territorio salvaje y poco poblado, por lo que podría resultar perfecto para poner a los PJs frente a algún desafío sobrenatural (quizá una criatura maldita que vaga en busca de venganza o un espíritu de belleza sobrenatural con ganas de divertirse a costa de los viajeros). Si estás jugando con las reglas de Narrador Compartido, puede ser un buen momento para que alguno de los jugadores se anime a dirigir un encuentro en el camino.

En cualquier caso, el objetivo de este Acto es mostrar a los jugadores la región que recorren. Y es que conforme se alejan de Camelot, las tierras que recorren se vuelven agrestes y salvajes. Lejos de la protección del Rey Arturo, Britania es un territorio salvaje y hostil. Y el señorío de los Berrycloth, Mudhaven, no es una excepción. Tras los bosques frondosos se extiende una tierra

pantanosas y humildes, aunque su situación junto a la costa hace de Mudhaven un lugar estratégico frente a los asaltos de sajones y vikingos.

### **ACTO 3. LA RECEPCIÓN**

Al tercer día los PJs llegarán a Mudhaven, donde serán recibidos con todos los honores como emisarios del Rey. Tras atravesar un hayedo, los muros bajos del castillo de los Berrycloth aparecerán a media milla de distancia. Alrededor de la fortaleza se extiende una humilde villa de casas de piedra gris y calles empedradas que lucen engalanadas con banderines y guirnaldas. Los colores de los Berrycloth, aurora y oro, cuelgan de las ventanas del castillo.

A su llegada los PJs serán recibidos por el propio Sir Elias, quien aparecerá a lomos de un hermoso corcel gris, y escoltado por algunos de sus hombres a los pies de castillo. Con una enorme sonrisa en su afable rostro ofrecerá su hospitalidad a los caballeros procedentes de Camelot, agradeciendo al Rey Arturo la visita de tan excelsos dignatarios. El noble parece ansioso por conocer las noticias que los PJs traen de la capital, y sobre todo por saber si el Rey Arturo está dispuesto a bendecir el enlace de su hija. Pero para hablar de todo ello ha preparado un banquete de bienvenida en honor de los emisarios del Rey.

Durante el banquete, los PJs podrán presentarse adecuadamente y conocer al resto de los comensales: Sir Elias y su adorable hija Helena; Su tío, Sir Barnabas Brundy, hermano de la difunta madre de Helena; Sir Adrian, un joven noble local recientemente armado caballero, y Lady Clarence, leal abanderada de Sir Elias y experimentada combatiente; y por último el lugarteniente de Eyvind Evanson, Bjorn, quien llegó hace una semana a las costas de Mudhaven con la tarea de ayudar en los preparativos. Las descripciones de todos ellos, así como sus intenciones y lo que albergan sus corazones, las encontrarás en la sección de personajes.

En cualquier caso, el banquete transcurrirá con tranquilidad, entre brindis por los caballeros y por el futuro enlace. Sin embargo, puede ser una buena ocasión para que los PJs puedan hablar con el resto de los habitantes del castillo y conocer algo más sobre ellos.

Durante este acto es posible que los jugadores quieran hablar con el servicio, o incluso con los habitantes del villorrio. En tal caso bastará saber que reina una alegría generalizada por el futuro enlace, aunque es posible que algunas personas puedan manifestar su inquietud por entregar el señorío en manos de un bárbaro y por el futuro de la muy querida dama Helena.

### **ACTO 4. EL PRÍNCIPE HERIDO.**

Durante el día siguiente, los caballeros recibirán la invitación de Sir Elias para participar en una partida de caza en los bosques cercanos pertenecientes al señorío de Mudhaven. Por supuesto, los caballeros podían tener sus propios planes, aunque rechazar la invitación supondría una total descortesía por su parte. Sir Elias se mostrará especialmente jovial. Es un buen hombre, fiel al reino, que goza de buena salud y sólo busca una excusa para salir más allá de los muros de piedra de su castillo. En la cacería estará acompañados, además de por el propio Sir Elias y algunos de sus hombres de armas, por Mared, la alguacil y guardesa de las tierras de Mudhaven.

Mientras los jugadores realizan tiradas de Cazar, tratando de impresionar a Sir Elias o compitiendo entre ellos, tienen de nuevo una oportunidad para departir con el noble.

Elias se mostrará satisfecho y esperanzado por el acuerdo y no puede ocultar su deseo de que su hija engendre un heredero con sangre de los Berrycloth. Pero quizá con la interpretación adecuada y con tiradas exitosas puedan descubrir en él un amargo resentimiento por tener que entregar sus tierras a un bárbaro. Es la única salida que ha encontrado. A pesar de no albergar ningún reproche a su Rey (nada más lejos de la realidad, pues Sir Elias es un caballero leal), se resigna a que sus tierras hayan sido atacadas en las últimas invasiones y a haber perdido hombres en su defensa. Sólo busca lo mejor para su señorío y su futuro.

Durante la partida de caza los caballeros podrán comprobar que el señorío de Mudhaven, aunque humilde, es una tierra en la que la gente vive decentemente y en el que se imparte justicia con sabiduría. Si los PJs conversan con los lugareños, observarán que la alegría por el enlace es contagiosa, aunque también podrá encontrarse con personas que parecen resistirse a la llegada de un príncipe bárbaro.

En cuanto a la guardesa Mared, se trata de una mujer seria y por lo general callada, recta y respetuosa de su señor. Está molesta por la llegada del príncipe Eyvind y es de las pocas personas que está dispuesta a demostrarlo abiertamente, aunque sea negándose a conversar sobre ello o con un gruñido de desaprobación cuando se le pregunta sobre el enlace. Para los habitantes de Mudhaven, Mared es una referencia, una figura respetada y cuya palabra es ley. Quizá sea por eso por lo que la alguacil teme que la llegada de Eyvind Evanson la relegue en beneficio de los hombres del príncipe vikingo.

La partida de caza regresará a Mudhaven al atardecer, con el sol ocultándose tras los bosques, y al hacerlo recibirá noticias preocupantes: la embarcación del príncipe Eyvind ha sido atacada cuando arribaba a las costas de Britania, y el príncipe ha sido herido. Al parecer el navío fue desviado de su ruta al amanecer, mediante hogueras encendidas en las playas. Cuando la embarcación atracó en una playa algo alejada, un grupo de asaltantes les estaban esperando en la oscuridad y aprovecharon para abatir a varios de los guerreros de Eyvind. El propio príncipe se batió como un león acorralado y, sólo gracias a su coraje, consiguió poner en fuga a sus asaltantes. Tras llegar a las puertas de Mudhaven tambaleándose, el príncipe Eyvind se recupera de sus heridas.

## **ACTO 5. INTRIGAS PALACIEGAS.**

En este acto los jugadores podrán indagar, si lo desean, acerca de quién puede haber organizado el ataque al navío del príncipe Eyvind.

Durante la noche, los caballeros serán invitados a cenar en los aposentos de Sir Elias. Una sala austera, iluminada únicamente por el fuego de la chimenea, será el lugar escogido por el señor de Mudhaven para mantener una reunión discreta con los PJs en la que les expresará su preocupación por el ataque (que afortunadamente no ha tenido consecuencias más graves) y les pedirá que, como emisarios del Rey Arturo, velen por la seguridad del enlace.

Sir Elias teme que el ataque pueda haber sido organizado por alguien con la intención de impedir el matrimonio de su hija con el príncipe Eyvind. Sin embargo, el viejo y leal caballero no es capaz de imaginar quién puede ser el responsable. El señor de Mudhaven es incapaz de pensar en nadie que pueda desear la muerte del príncipe Eyvind. Pero tampoco es un necio, y entiende que sus vasallos puedan recelar de la llegada del príncipe extranjero. Él mismo podría confesar

a los caballeros sus dudas y remordimientos acerca de entregar su señorío a un vikingo. Pero sus tierras han sufrido, y confía plenamente en las capacidades de su hija para gobernar con firmeza las tierras que por derecho le pertenecen.

Durante los siguientes días, los caballeros tendrán la oportunidad de conversar con otros habitantes de Mudhaven. Las personalidades más importantes o destacables de cara a esta aventura vienen descritos en la sección de Personajes, con sus características, historia y motivaciones. Como Narrador, deberás consultar esta sección cuando los jugadores quieran hablar con alguno de ellos.

En cualquier caso, es aconsejable realizar un esfuerzo para dar a entender que cualquiera de ellos podría ser el responsable del ataque. Para empezar, el asalto tuvo lugar por la noche, por lo que cualquiera podría haber abandonado el castillo o aldea sin ser visto. Del mismo modo, si los jugadores buscaran pruebas de otro tipo (como heridas, por ejemplo), bien podrías decidir que varios de los sospechosos revisten heridas de escasa importancia que achacan a una caída durante la partida de caza, o a un golpe propinado por su escudero mientras se ejercitaban por la mañana. En definitiva, a estas alturas de la aventura cualquiera podría ser el culpable y deberías dejar que los jugadores tengan al menos dos o tres sospechosos diferentes.

Otra opción es interrogar al propio Eyvind Evanson o investigar la playa en la que se produjo el ataque. El príncipe sajón será de escasa ayuda. El desembarco se produjo cerca del amanecer, cuando el cielo estaba todavía oscuro. Habían navegado durante casi dos horas siguiendo la luz de unas hogueras que, desde la costa, parecían avisar de aguas traicioneras. Sus atacantes saltaron encima de ellos en cuanto pusieron un pie en la playa. Britanos, sin lugar a dudas, pues pudo reconocer su acento. A duras penas consiguieron ponerlos en fuga, a costa de varias bajas, dejando tras ellos tan sólo un cadáver sin identificar.

En la playa, situada a apenas un par de horas a caballo desde Mudhaven, encontrarán una embarcación varada y los cuerpos sin vida de varios guerreros nórdicos. También los restos de la hoguera, que sirvió para desviar la embarcación. El lugar es perfecto para una emboscada, pues las dunas permiten ocultarse a cualquier que pretenda esperar a una embarcación sin ser visto, y dar cobijo fácilmente a una docena de asaltantes.

Sea como sea, esta escena deberá permitir a los jugadores a interactuar con los habitantes de Mudhaven y hacer buen uso de sus habilidades relacionadas con Presencia, así como conocer más a fondo al resto de personajes de la aventura.

**OTRAS PISTAS E INDICIOS:** La Boda de Lady Berrycloth es una aventura de corte clásico, en la que los PJs actúan más como caballeros y cortesanos que como investigadores. Pero por si fuera necesario, aquí tienes algunas ideas para que puedan indagar.

- Un criado podría haber visto a Sir Adrian salir de sus aposentos en mitad de la noche. En realidad, Sir Adrian acudió a las estancias de una cortesana a la que ha estado cortejando. Además, la hora a la que abandonó sus aposentos no coincide con el momento en el que se produjo el ataque, y algún lacayo pudo escucharlo reír en las habitaciones de Emelda, la dama de compañía de Lady Helena. Pero quizá no haya sucedido así, y a pesar de que Sir Adrian pueda acabar confesando que pasó la noche en los aposentos de Emelda, ésta no confirme su versión... quizá para defender su virtud, o quizá porque ella misma recibió la visita de otro de los habitantes de Mudhaven. ¿Quizá la de Bjorn, el lugarteniente del príncipe Eyvind? ¿Quizá la de Lady Clarence?

- Bjorn, o Lady Clarence, podrían tener algo de arena en sus botas. Un rastro que delataría su presencia en la playa y que se repite sobre las alfombras de piel que cubren el suelo de sus aposentos. Buscarán cualquier excusa para explicar este hecho: Un paseo temprano a orillas del mar, o quizá simplemente acudieron a buscar alguna pista sobre la llegada de la embarcación del príncipe Eyvind.  
Una herida reciente o una abolladura en su armadura podrían responder a su exigente entrenamiento matinal en el patio de armas. Alguno de sus hombres podría confirmarlo, pero ¿mienten tal vez? Seguramente estuvieran implicados en el asalto.

## ACTO 6. EL ENLACE

Afortunadamente, las heridas recibidas por el príncipe Eyvind no revisten gravedad y, gracias a las atenciones que le dedica Lady Helena, el guerrero nórdico se recupera rápidamente. Es un hombre joven y vital, sin duda una furia en combate. Y sin embargo dulce y atento con su prometida, ante cuyos encantos parece haberse rendido. Son dos jóvenes enamorados y bajo su luz Mudhaven parece brillar especialmente.

Los planes de boda siguen adelante y los festejos tendrán lugar en la sala principal del castillo, aunque las celebraciones se extenderán por todo el territorio bajo los dominios de Sir Elias.

Este acto está pensado para que tenga un desenlace totalmente imprevisible, pues se trata de la oportunidad perfecta para poner en práctica las reglas de Narrador Compartido y que cualquier jugador pueda introducir una escena de traición en la que uno de los personajes trate de evitar el enlace.

Puedes repartir una Escena a cada jugador, en la que se describa la intervención de uno de los PNJs. Encontrarás ejemplos de estas Escenas al final de la aventura, aunque también puedes animarlos a narrarla libremente o a cambiar cualquier detalle de la Escena facilitada.

En cualquier caso, durante el transcurso del enlace matrimonial la ceremonia se verá interrumpida de forma violenta por uno de los PNJs principales quien, acompañado por varios secuaces, se lanzará contra el Príncipe Eyvind tratando de darle muerte y de evitar así el matrimonio con Lady Helena. En el caso de que ningún jugador se anime a narrar esta importante escena final, será tarea del Narrador elegir el PNJ más apropiado para encabezar el ataque en función de cómo haya transcurrido la aventura.

## FINAL

Si finalmente los caballeros enviados por el Rey Arturo consiguen desbaratar los planes del villano (sea este quien finalmente sea) y defender a los Berrycloth y al príncipe Eyvind, el enlace acabará teniendo lugar y en Mudhaven se celebrará una gran fiesta.

Si el villano resulta ser un caballero, ya sea Sir Barnabas, Sir Adrian, o Lady Clarence, lo correcto sería que los PJs lo condujeran a Camelot para que se enfrente a la justicia del Rey Arturo. Si el conspirador fuera Mared, será Sir Elias quien deba juzgarlo. Sin embargo, si finalmente el ataque fuera organizado por Bjorn, será el propio Eyvind Evanson quien lo ajusticie, jurando proteger Mudhaven en adelante y ganándose así el respeto y agradecimiento de sus habitantes.



## RECOMPENSAS

Como Narrador, es tu tarea recompensar ahora a los jugadores por sus actos, si bien es muy recomendable que durante la propia aventura otorgues algunos puntos de Fama cuando sus interpretaciones lo merezcan. De este modo, animarás a los jugadores a interpretar a sus personajes.

Todos los jugadores deberían obtener 50 puntos de Fama por participar en la boda de Lady Berrycloth como emisarios del Rey, y otros 50 por evitar que el Príncipe Eyvind sea asesinado. Las recompensas durante la aventura por sus actos e interpretaciones bien podrían representar otros 50 puntos (quizá 10 o 20 si destacaron durante la cacería con Sir Elias y Mared, o si en el banquete de recepción a Mudhaven mostraron modales especialmente corteses, o si derrotaron durante el camino a algún caballero andante). En total, cada jugador debería obtener entre 100 y 200 puntos de Fama en esta aventura, en función de sus méritos.

## GALERÍA DE PERSONAJES

En esta sección encontrarás una breve descripción de los principales personajes que aparecen a lo largo de la aventura, con unas breves anotaciones sobre su carácter y personalidad. Se trata sólo de algunas pinceladas para que tú, el Narrador, puedas hacerte una idea sobre sus motivaciones y desarrollarlos conforme a tus necesidades y a la trama que vayas elaborando conjuntamente con los jugadores.

“La Boda de Lady Berrycloth” está pensada como una aventura sin un desenlace concreto. La idea es que cualquiera de los personajes que se describen puedan ser los responsables del ataque al Príncipe Eyvind Evanson y de oponerse al enlace. Quién sea el culpable depende en realidad de los propios jugadores, del desarrollo de sus investigaciones, de sus interpretaciones y, llegado el acto final, de si alguno de ellos se anima a dirigir la escena del enlace siguiendo las reglas de Narrador Compartido, convirtiendo a alguno de los PNJs en el villano de la historia (incluso podría suceder que finalmente existiera un complot organizado por varios de los PNJs).

Si finalmente ningún jugador se ofrece a dirigir la escena final, será decisión del Narrador elegir al antagonista en función de cómo se haya desarrollado la aventura hasta ahora. Para ello, se facilitan en cada caso un par de líneas en las que se justifican los motivos (si los hay) por los que podrían querer impedir el enlace. Ten en cuenta que estas “motivaciones” sólo tienen sentido si el PNJ en cuestión es quien finalmente pretende evitar que el enlace tenga lugar. Es decir, si el PNJ no resulta ser el villano de esta aventura, olvida su motivación como si esta no existiera.

Observa que se ha incluido una *motivación* en la descripción de Lady Helena a pesar de que no está previsto repartir entre los jugadores una escena final que involucre a la heredera de Mudhaven. En cualquier caso, si alguno de los jugadores, o el propio Narrador, creen que la hija de Sir Elias tiene motivos suficientes para evitar su enlace con el príncipe Eyvind, no dudes en utilizar su *motivación*. Quizá incluso decidas involucrar a más protagonistas en la conspiración para acabar con el príncipe Eyvind. Al fin y al cabo, son varios los PNJs que puede tener motivos para impedir que el noble pirata se convierta en el señor de Mudhaven.

### Sir Elias Berrycloth

A pesar de su avanzada edad, Sir Elias conserva el vigor y energía propios de un caballero más joven. Sin embargo, sus tiempos de gloria y hechos de armas quedaron atrás hace ya algunos años. El señor de Mudhaven es un hombre afable y jovial, que gobierna sus tierras con rectitud, y aplica la justicia del Rey con sabiduría, lo que le convierte en alguien querido por su pueblo.

Los ataques de los invasores sajones se han incrementado en los últimos años, y las costas del señorío de los Berrycloth han sufrido especialmente esta amenaza. Sir Elias sabe que necesita establecer una alianza que le permita defender sus tierras y asegurar el futuro de su pueblo. Por este motivo ha prometido a su única y adorada hija a un príncipe vikingo, con la esperanza de que éste será capaz de defender el señorío de Mudhaven de las invasiones.



**Fama:** 6100

**Músculo:** 2

**Presencia:** 4

**Habilidades:** Armas 2, Camaradería 2, Cortesía 2, Equitación 1, Justas 1, Manejo de Dinero 1, Oratoria 4, Caza 2.

**Rasgos:** Justo, Leal al Rey Arturo, Misericordioso.

**Posesiones:** Armadura pesada vieja pero elegante (+3 a combate, +1 a presencia), maza (+1 a combate), lanza (+1 a la carga, +2 si se hace una tirada exitosa de Equitación), corcel, 30 monedas de plata, collar de cuentas de oro macizo engarzado al cuello.

**Totales en combate:** 8 con lanza (9 con una tirada de Equitación antes de atacar); 8 con maza

## Príncipe Eyvind Evanson



El príncipe Eyvind Evanson de Escandia es un poderoso guerrero y marino que sueña con convertirse en caballero. Sus nobles ideales no parecen encajar con la cultura vikinga, y su espíritu aventurero le ha llevado a viajar lejos de las costas del frío norte, en busca de otras tierras. Los años de asaltos e incursiones a las costas de Britania y Galia le han forjado un carácter duro, pero no han podido borrar sus sueños de alcanzar la fama y gloria de los caballeros. A pesar de ello, es un guerrero fiero que no muestra piedad en combate.

La oferta de matrimonio con la hija de Sir Elias Berrycloth es la puerta que le permitirá cumplir sus sueños. Eyvind está decidido en tomar a Lady Helena como esposa y administrar Mudhaven con justicia. Pero no es un ingenuo, sabe que tendrá frente a él tanto a los habitantes del pequeño señorío como a sus propios hombres. Confía en su natural encanto para enamorar a Lady Helena, a la que espera convertir en una feliz esposa.

**Fama:** 4500

**Músculo:** 4

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Armas 3, Batalla 2, Caza 1, Destreza 1, Equitación 1, Juego 1, Náutica 2, Oratoria 2.

**Rasgos:** Enérgico, Temerario, Valeroso.

**Efecto especial:** Dejar sin Sentido a un Oponente.

**Posesiones:** Armadura y escudo bárbaros de buena calidad (+2 a combate), espada larga enjoyada (+1 a combate, +1 Presencia), botín por valor de unas 500 piezas de plata, la mayor parte del mismo se encuentra entre los restos de su embarcación o disperso sobre la playa.

**Totales en combate:** 10 con espada.

## Lady Helena

La única hija de Sir Elias Berrycloth es una joven dulce, de cabellos dorados y ojos ambarinos, que adora a su padre con tal devoción que no es capaz de disgustarlo oponiéndose a un enlace por el que no siente ningún interés. La heredera de Mudhaven es una joven muy querida por su pueblo, al que no quiere ver sufriendo los asaltos de los incursores sajones.

A pesar de su aspecto dulce y frágil, Lady Helena se prepara para gobernar su señorío con inteligencia y sabiduría. Es una administradora eficaz y, aunque no muestra interés por la caballería y las armas, ha estudiado el arte de la guerra tratando de prepararse de la mejor manera para defender Mudhaven.



**Motivación:** Lady Helena no está dispuesta a contraer matrimonio con un vikingo a quien no conoce. Su padre no parece entenderlo, así que va a tener que hacer algo para impedir el enlace. Gracias a su encanto e inteligencia no le va a resultar difícil encontrar aliados.

**Fama:** 2600

**Músculo:** 2

**Presencia:** 4

**Habilidades:** Agilidad 1, Artesanía 1, Cortesía 2, Curación 1, Encantos 3, Manejo de Dinero 1, Poesía 2.

**Rasgos:** Leal a su padre, Justa, Optimista.

**Efecto Especial:** Inspirar Grandeza a una Persona.

**Posesiones:** Hermoso corcel blanco, una daga, varias mudas de ropa lujosa.

## Sir Barnabas Brundy



Hermano de la difunta Lady Berrycloth y tío de Helena, Sir Barnaby es un caballero recto y estricto, poco dado a las pasiones. Su vida ha estado estrechamente ligada a los hechos de armas, y ahora que la edad le aparta de la batalla se ha vuelto más taciturno. No puede evitar sentir la frustración de ver el señorío de Mudhaven acosado por los sajones.

Como corresponde a su personalidad, Sir Barnabas no ha dicho una palabra negativa en contra del enlace de su sobrina. Acepta la decisión su señor con estoicidad, pero en su fuero interno no puede dejar de recelar por la llegada de un príncipe vikingo y de culparse por no haber sido capaz de defender Mudhaven.

**Motivación:** Hace años que Sir Barnabas envidia a Sir Elias, a quien no considera el hombre adecuado para gobernar Mudhaven, y desea que sea su linaje el que gobierne estas tierras. Está dispuesto a arrebatárselas por la fuerza y defender sus derechos sobre ella en la propia Corte.

**Fama:** 2800

**Músculo:** 3

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Armas 3, Caza 1, Cortesía 1, Destreza 2, Equitación 2, Justas 1, Sigilo 1.

**Rasgos:** Ambicioso, Caballeroso, Orgullosos.

**Posesiones:** Armadura media (+2 en combate), hacha (+1 a combate), lanza (+1 a la carga, +2 si se hace una tirada exitosa de Equitación), caballo de monta, 20 monedas de plata.

**Totales en combate:** 9 con lanza (10 con una tirada de Equitación antes de atacar); 9 con hacha (puede usar su Destreza para desarmar o confundir a su oponente)

## Sir Adrian

Recientemente armado caballero, Sir Adrian es un joven atolondrado que sueña con grandes gestas. Sin embargo, no tiene ni el ingenio ni la habilidad con las armas para desempeñar un gran papel en el futuro de la corte. No por ello hay que desdeñar a Sir Adrian. Son los nobles como él los que sostienen la base del sistema feudal.



Aunque no está realmente interesado en Lady Helena, no dudará en repetir una y otra vez que ojalá fuera él quien defendiera Mudhaven, ojalá fuera él quien hubiera conquistado el amor de Lady Helena, ojalá fuera él... Pero es más una fórmula propia de la caballería, una manera cortés de expresarse, que un deseo cierto. Al repetirlo, Sir Adrian se comporta como cree que se espera de él.

**Motivación:** *Sir Adrian alberga un sentimiento de odio hacia Lady Helena, quien jamás se ha mostrado interesada por él, ni siquiera lo mínimo que exigen las normas de la cortesía. Planea acabar con el príncipe vikingo y obligar a Sir Elias a entregarle a su hija en matrimonio.*

**Fama:** 850

**Músculo:** 3

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Agilidad 1, Armas 2, Camaradería 3, Cortesía 1, Equitación 1, Justas 1.

**Rasgos:** Confiado, Fanfarrón, Indeciso.

**Posesiones:** Armadura media (+2 en combate), espada (+1 a combate), lanza (+1 a la carga, +2 si se hace una tirada exitosa de Equitación), caballo de guerra muy viejo, pero grande e impresionante (-1 a Equitación, +1 a la Presencia), 10 monedas de plata.

**Totales en combate:** 8 con lanza (con su caballo no es posible tener éxito con la habilidad de Equitación); 8 con espada.

## Lady Clarence

Esta caballera ya veterana es como una tempestad que se desatara en el mar. Sus cabellos rojizos, que lleva sueltos, se arremolinan en torno a su rostro cuando se enciende de furia, cosa que sucede habitualmente. Pero Sir Elias la tiene en muy alta estima, pues es una guerrera capaz y su espada ha segado la vida de muchos invasores.

A pesar de su talante belicoso y de la rudeza con la que se expresa habitualmente, Lady Clarence es una mujer de honor, leal a Sir Elias y a Camelot. Respeta la decisión de casar a Lady Helena, y en cierto modo la envidia por poder esposarse con un guerrero de la reputación del Príncipe Eyvind.



**Motivación:** *Lady Clarence ha combatido durante demasiados años contra los invasores como para dejar ahora el señorío de Mudhaven en manos de un salvaje vikingo. Su propio hermano murió hace dos años contra los salvajes invasores y alberga un odio feroz hacia los invasores.*

**Fama:** 2000

**Músculo:** 4

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Armas 3, Cortesía 1, Equitación 3, Justas 2, Oratoria 1, Sigilo 1.

**Rasgos:** Arrogante, Leal a los Berrycloth, Valerosa.

**Poseiones:** Armadura completa (+3 en combate), espada (+1 a combate), lanza (+1 a la carga, +2 si se hace una tirada exitosa de Equitación), caballo de monta, 10 monedas de plata.

**Totales en combate:** 11 con lanza (12 con una tirada de Equitación antes de atacar); 11 con espada.

## Bjorn



El lugarteniente del Príncipe Eyvind es un hombre de aspecto rudo y salvaje, que luce orgulloso una fiera barba rubia trenzada. Sin embargo, este aspecto no es más que una fachada que utiliza para distraer la atención sobre sus verdaderas habilidades, pues Bjorn es un eficaz administrador y conoce bien cómo sacar lo mejor de Mudhaven.

Ha sido enviado para preparar el enlace. Su carácter contrasta con la amabilidad de los habitantes del castillo, pues es callado, quizá por respeto. En el fondo está evaluando a Lady Helena y Sir Elias, pues teme que esta tierra y este enlace puedan resultar un error para su joven señor, al que sirve con fiera devoción. Recela de los britanos, pero respeta su cultura.

**Motivación:** *Bjorn odia estas tierras, en las que tantos de los suyos han muerto, pero su odio es todavía mayor hacia los britanos, a quienes considera un pueblo débil. Está dispuesto a acabar con su propio señor y reclamar su trono en el norte, convirtiéndose en un temido pirata.*

**Fama:** 1050

**Músculo:** 3

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Agilidad 2, Armas 3, Juego 1, Náutica 1, Reyertas 2, Sigilo 1.

**Rasgos:** Colérico, Leal al Príncipe Eyvind, Terco.

**Poseiones:** Armadura media cubierta de pieles (+2 en combate), lanza (+1 a combate), algunas monedas de plata de distinta acuñación, odre de vino.

**Totales en combate:** 9 con lanza.

## Mared

La guardesa de las tierras del señorío de los Berrycloth es una mujer de carácter frío que trata a los demás con desdén, sin importar su clase ni posición social. Sin embargo, es muy querida por los lugareños, pues administra las tierras con justicia y enfrenta sin miedo a ladrones y asaltantes. A diferencia de otros alguaciles, es justa y no ansía riqueza alguna.

La llegada del Príncipe vikingo molesta a Mared, sobre todo porque teme que los hombres de Eyvind acaben tomando el control del señorío y ocupando cargos de relevancia. No tiene en demasiada consideración a Lady Helana, aunque sí a Sir Elias, y cree que la dama no va a ser capaz de evitar que los vikingos acaben desmantelando las tierras a su antojo. Le preocupa su pueblo.



# Príncipe Valiente

**Motivación:** Mared ve en la llegada del príncipe Eyvind una amenaza directa al señorío de Mudhaven. Recela especialmente de Bjorn, a quien considera un rival directo. Sólo la muerte del príncipe vikingo puede mantener a las gentes de Mudhaven libres.

**Fama:** 950

**Músculo:** 3

**Presencia:** 2

**Habilidades:** Agilidad 1, Armas 1, Caza 2, Equitación 1, Reyertas 1, Sigilo 1, Tiro con Arco 2.

**Rasgos:** Independiente, Orgullosa, Parcial (a favor de los campesinos).

**Posesiones:** Armadura de cuero (+1 en combate), espada corta (+1 a combate), arco y flechas (+1 en ataque con Tiro con Arco), algunas monedas de cobre.

**Totales en combate:** 6 con la espada corta, 6 con arco.

## “...o calle para siempre” (Sir Adrian)

**Tipo de episodio:** Ataque.

**Comienza con:** De repente escucháis un grito entre la multitud congregada para asistir al enlace entre Lady Helena y el Príncipe Eyvind Evanson. “¡Muerte al invasor!”, aúllan varios guerreros infiltrados entre los asistentes mientras desenvainan sus armas y se abren paso a la fuerza hacia el altar.

**Nombre:** Sir Adrian.

**Acompañado de:** Una docena de hombres de armas (debería haber al menos uno por cada PJ, y deberían añadirse al menos otros cinco o seis para enfrentarse a Eyvind Evanson, Bjorn, Mared y Lady Clarence).

**Situación:** Sir Adrian y sus hombres irrumpen a la fuerza en el enlace entre Lady Helena y Eyvind Evanson, lanzándose contra el príncipe vikingo para acabar con él.

**Objetivo a Corto Plazo:** Matar al Príncipe Eyvind.

**Objetivo a Largo Plazo:** Convertirse en el Señor de Mudhaven.

**Actividad planeada:** Sir Adrian confía en dar un golpe rápido y acabar con el príncipe antes de que nadie pueda evitarlo.

**Personalidad:** Sir Adrian alberga un sentimiento de odio hacia Lady Helena, quien jamás se ha mostrado interesada por él, ni siquiera lo mínimo que exigen las normas de la cortesía. Es ese odio, alimentado durante años, el que le impulsa ahora a acabar con el príncipe vikingo y obligar al señor de Mudhaven a entregarle a su hija en matrimonio.

**Efecto Especial:** Ninguno.

### ESCENAS

**1. Presentación:** Los PJs asisten al enlace. Todo transcurre como en un cuento de hadas hasta que la ceremonia se ve interrumpida y se produce el ataque.

**2. Combate:** Si los PJs intervienen se producirá un enfrentamiento con Sir Adrian y sus guerreros.

Algunos de los PNJs que asisten a la ceremonia podrían intervenir también. En ese caso describe sus acciones, sin necesidad de realizar tiradas, manteniéndolos ocupados de tal modo que no puedan intervenir en las acciones de los PJs (salvo que resulte necesario o éstos acaben implicándolos).

**3. Resultado:** Si los PJs triunfan estará en sus manos entregar al traidor a Sir Elias, o impartir ellos mismos la justicia del Rey. En tal caso, la ceremonia seguirá su curso y los PJs serán alabados y recompensados, obteniendo además la gratitud de Sir Elias y del Príncipe Eyvind. Cada aventurero debería obtener 50 puntos de Fama por evitar que se evite el enlace. Además, el Narrador de la escena podría otorgar 50 puntos de Fama adicionales a quien derrote a Sir Adrian o a cualquier PJ que haya realizado alguna gesta especialmente heroica.

### SIR ADRIAN

**Fama:** 850

**Músculo:** 3

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Agilidad 1, Armas 2, Camaradería 3, Cortesía 1, Equitación 1, Justas 1.

**Rasgos:** Confiado, Fanfarrón, Indeciso.

**Poseiones:** Armadura media (+2 en combate), espada (+1 a combate), lanza (+1 a la carga, +2 si se hace una tirada exitosa de Equitación), caballo de guerra muy viejo, pero grande e impresionante (-1 a Equitación, +1 a la Presencia), 10 monedas de plata.

**Totales en combate:** 8 con lanza (con su caballo no es posible tener éxito con la habilidad de Equitación); 8 con espada.

### HOMBRE DE ARMAS

**Fama:** 500

**Músculo:** 3

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Agilidad 1, Armas 2, Juego 2, Reyertas 2, Equitación 1, Sigilo 1.

**Poseiones:** Armadura ligera (+1 en combate), hacha (+1), algunas monedas de cobre.

**Totales en combate:** 7 con hacha.



## “...o calle para siempre” (Lady Clarence)

**Tipo de episodio:** Ataque.

**Comienza con:** De repente escucháis un grito entre la multitud congregada para asistir al enlace entre Lady Helena y el Príncipe Eyvind Evanson. “¡Muerte al invasor!”, aúllan varios guerreros infiltrados entre los asistentes mientras desenvainan sus armas y se abren paso a la fuerza hacia el altar.

**Nombre:** Lady Clarence.

**Acompañado de:** Media docena de guerreros veteranos (debería haber al menos uno por cada PJ, y quizá uno o dos más para enfrentarse a Eyvind Evanson, Bjorn, Mared, y Sir Adrian).

**Situación:** Lady Clarence y sus hombres irrumpen a la fuerza en el enlace entre Lady Helena y Eyvind Evanson, lanzándose contra el príncipe vikingo para acabar con él.

**Objetivo a Corto Plazo:** Matar al Príncipe Eyvind.

**Objetivo a Largo Plazo:** Liberar Mudhaven de los incursos vikingos.

**Actividad planeada:** Lady Clarence pretende acabar con el Príncipe vikingo en una acción temeraria antes de que nadie pueda evitarlo.

**Personalidad:** Lady Clarence ha combatido durante demasiados años contra los invasores como para dejar ahora el señorío de Mudhaven en manos de un salvaje vikingo. Su propio hermano murió hace dos años contra las hordas salvajes procedentes del norte, y desde entonces la veterana caballera alberga un odio feroz hacia los invasores.

**Efecto Especial:** Ninguno.

### ESCENAS

**1. Presentación:** Los PJs asisten al enlace. Todo transcurre como en un cuento de hadas hasta que la ceremonia se ve interrumpida y se produce el ataque.

**2. Combate:** Si los PJs intervienen se producirá un enfrentamiento con Lady Clarence y sus veteranos.

Algunos de los PNJs que asisten a la ceremonia podrían intervenir también. En ese caso describe sus acciones, sin necesidad de realizar tiradas, manteniéndolos ocupados de tal modo que no puedan intervenir en las acciones de los PJs (salvo que resulte necesario o éstos acaben implicándolos).

**3. Resultado:** Si los PJs triunfan estará en sus manos entregar a la traidora Lady Clarence, o impartir ellos mismos la justicia del Rey. En tal caso, la ceremonia seguirá su curso y los PJs serán alabados y recompensados, obteniendo además la gratitud de Sir Elias y del Príncipe Eyvind. Cada aventurero debería obtener 50 puntos de Fama por evitar que se evite el enlace. Además, el Narrador de la escena podría otorgar 50 puntos de Fama adicionales a quien derrote a Lady Clarence o a cualquier PJ que haya realizado alguna gesta especialmente heroica.

### LADY CLARENCE

**Fama:** 2000

**Músculo:** 4

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Armas 3, Cortesía 1, Equitación 3, Justas 2, Oratoria 1, Sigilo 1.

**Rasgos:** Arrogante, Leal a los Berrycloth, Valerosa.

**Posesiones:** Armadura completa (+3 en combate), espada (+1 a combate), lanza (+1 a la carga, +2 si se hace una tirada exitosa de Equitación), caballo de monta, 10 monedas de plata.

**Totales en combate:** 11 con lanza (12 con una tirada de Equitación antes de atacar); 11 con espada.

### COMBATIENTES VETERANOS

**Fama:** 1000

**Músculo:** 3

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Agilidad 1, Armas 2, Juego 2, Reyertas 2, Equitación 1, Sigilo 1.

**Posesiones:** Armadura media (+2 en combate), espada o hacha (+1), algunas monedas de cobre.

**Totales en combate:** 8 con espada o hacha.

## “...o calle para siempre” (Sir Barnabas)

**Tipo de episodio:** Ataque.

**Comienza con:** De repente escucháis un grito entre la multitud congregada para asistir al enlace entre Lady Helena y el Príncipe Eyvind Evanson. “¡Muerte al invasor!”, aúllan varios guerreros infiltrados entre los asistentes mientras desenvainan sus armas y se abren paso a la fuerza hacia el altar.

**Nombre:** Sir Barnabas Brundy.

**Acompañado de:** Una docena de hombres de armas (debería haber al menos uno por cada PJ, y deberían añadirse al menos otros cuatro o cinco para enfrentarse a Eyvind Evanson, Bjorn, Mared y Lady Clarence).

**Situación:** Sir Barnabas y sus hombres irrumpen a la fuerza en el enlace entre Lady Helena y Eyvind Evanson, lanzándose contra el príncipe vikingo para acabar con él.

**Objetivo a Corto Plazo:** Matar al Príncipe Eyvind y secuestrar a Sir Elias y Lady Helena.

**Objetivo a Largo Plazo:** Convertirse en el Señor de Mudhaven.

**Actividad planeada:** Sir Barnabas confía en acabar con el príncipe en un golpe rápido, y aprovechar la situación para secuestrar a Sir Elias y Lady Helena.

**Personalidad:** En su fuero interno Sir Barnabas envidia a Sir Elias, a quien no considera el hombre adecuado para gobernar Mudhaven y a quien reprocha el hecho de entregar el señorío en manos de un bárbaro. Desea que sea su linaje el que gobierne estas tierras y está dispuesto a arrebatarlas por la fuerza y defender luego sus derechos en la propia Corte.

**Efecto Especial:** Ninguno.

### ESCENAS

**1. Presentación:** Los PJs asisten al enlace. Todo transcurre como en un cuento de hadas hasta que la ceremonia se ve interrumpida y se produce el ataque.

**2. Combate:** Si los PJs intervienen se producirá un enfrentamiento con Sir Barnabas y sus guerreros.

Algunos de los PNJs que asisten a la ceremonia podrían intervenir también. En ese caso describe sus acciones, sin necesidad de realizar tiradas, manteniéndolos ocupados de tal modo que no puedan intervenir en las acciones de los PJs (salvo que resulte necesario o éstos acaben implicándolos).

**3. Resultado:** Si los PJs triunfan estará en sus manos entregar al traidor a Sir Elias, o impartir ellos mismos la justicia del Rey. En tal caso, la ceremonia seguirá su curso y los PJs serán alabados y recompensados, obteniendo además la gratitud de Sir Elias y del Príncipe Eyvind. Cada aventurero debería obtener 50 puntos de Fama por evitar que se evite el enlace. Además, el Narrador de la escena podría otorgar 50 puntos de Fama adicionales a quien derrote a Sir Barnabas o a cualquier PJ que haya realizado alguna gesta especialmente heroica.

### SIR BARNABAS

**Fama:** 2800

**Músculo:** 3

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Armas 3, Caza 1, Cortesía 1, Destreza 2, Equitación 2, Justas 1, Sigilo 1.

**Rasgos:** Ambicioso, Caballeroso, Orgullosos.

**Posesiones:** Armadura media (+2 en combate), hacha (+1 a combate), lanza (+1 a la carga, +2 si se hace una tirada exitosa de Equitación), caballo de monta, 20 monedas de plata.

**Totales en combate:** 9 con lanza (10 con una tirada de Equitación antes de atacar); 9 con hacha (puede usar su Destreza para desarmar o confundir a su oponente)

### HOMBRE DE ARMAS

**Fama:** 500

**Músculo:** 3

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Agilidad 1, Armas 2, Juego 2, Reyertas 2, Equitación 1, Sigilo 1.

**Posesiones:** Armadura ligera (+1 en combate), hacha (+1), algunas monedas de cobre.

**Totales en combate:** 7 con hacha.

## “...o calle para siempre” (Bjorn)

**Tipo de episodio:** Ataque.

**Comienza con:** De repente escucháis un grito entre la multitud congregada para asistir al enlace entre Lady Helena y el Príncipe Eyvind Evanson. “¡Matadlos a todos!”, aúllan varios guerreros irrumpiendo por la fuerza en el lugar en el que se celebra el enlace.

**Nombre:** Bjorn.

**Acompañado de:** Una veintena de guerreros vikingos (debería haber al menos dos por cada PJ, y deberían añadirse otros cinco o seis para enfrentarse a Eyvind Evanson, Sir Barnaby, Lady Clarence y Mared).

**Situación:** Bjorn y sus hombres irrumpen por la fuerza en el enlace entre Lady Helena y Eyvind Evanson, aprovechando la ceremonia para asaltar Mudhaven.

**Objetivo a Corto Plazo:** Saquear Mudhaven.

**Objetivo a Largo Plazo:** Convertirse en un thane pirata.

**Actividad planeada:** Bjorn confía en dar un golpe rápido y saquear Mudhaven.

**Personalidad:** Bjorn odia estas tierras, en las que tantos de los suyos han muerto, pero su odio es todavía mayor hacia los britanos, a quienes considera un pueblo débil. Está dispuesto a todo para evitar que su tripulación acabe atrapada en Mudhaven, hasta el punto de acabar con su propio señor si es necesario y reclamar su trono en el norte.

**Efecto Especial:** Ninguno.

### ESCENAS

**1. Presentación:** Los PJs asisten al enlace. Todo transcurre como en un cuento de hadas hasta que la ceremonia se ve interrumpida y se produce el asalto.

**2. Combate:** Si los PJs intervienen se producirá un enfrentamiento con Bjorn y sus guerreros. Algunos de los PNJs que asisten a la ceremonia podrían intervenir

también, así como la guardia del castillo. En ese caso describe sus acciones, sin necesidad de realizar tiradas, manteniéndolos ocupados de tal modo que no puedan intervenir en las acciones de los PJs (salvo que resulte necesario o éstos acaben implicándolos).

**3. Resultado:** Si los PJs triunfan estará en sus manos entregar al traidor a Sir Elias o al propio Eyvind Evanson, o impartir ellos mismos la justicia del Rey. En tal caso, la ceremonia seguirá su curso y los PJs serán alabados y recompensados, obteniendo además la gratitud de Sir Elias y del Príncipe Eyvind. Cada aventurero debería obtener 50 puntos de Fama por evitar que se evite el enlace. Además, el Narrador de la escena podría otorgar 50 puntos de Fama adicionales a quien derrote a Bjorn o a cualquier PJ que haya realizado alguna gesta especialmente heroica.

### BJORN

**Fama:** 1050

**Músculo:** 3

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Agilidad 2, Armas 3, Juego 1, Náutica 1, Reyertas 2, Sigilo 1.

**Rasgos:** Colérico, Sanguinario, Terco.

**Posesiones:** Armadura media cubierta de pieles (+2 en combate), lanza (+1 a combate), algunas monedas de plata de distinta acuñación, odre de vino.

**Totales en combate:** 9 con lanza.

### GUERREROS VIKINGOS

**Fama:** 200

**Músculo:** 3

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Agilidad 1, Armas 2, Juego 2, Náutica 1, Reyertas 2, Sigilo 1.

**Posesiones:** Armadura ligera (+1 en combate), hacha (+1), algunas monedas de cobre.

**Totales en combate:** 7 con hacha.

## “...o calle para siempre” (Mared)

**Tipo de episodio:** Ataque.

**Comienza con:** De repente escucháis un grito entre la multitud congregada para asistir al enlace entre Lady Helena y el Príncipe Eyvind Evanson: “¡Muerte al invasor!”. Una flecha vuela entre la multitud, clavándose a escasos centímetros del príncipe vikingo, mientras varios rufianes irrumpen desenvainando sus toscas armas.

**Nombre:** Mared.

**Acompañado de:** Una veintena de rufianes (debería haber al menos un par por cada PJ, y deberían añadirse otros cinco o seis para enfrentarse a Eyvind Evanson, Bjorn, Mared y Lady Clarence).

**Situación:** Mared y algunos bandidos irrumpen a la fuerza en el enlace entre Lady Helena y Eyvind Evanson, lanzándose contra el príncipe vikingo para acabar con él.

**Objetivo a Corto Plazo:** Matar al Príncipe Eyvind y a Bjorn.

**Objetivo a Largo Plazo:** Defender Mudhaven de los ataques sajones.

**Actividad planeada:** Mared confía en dar un golpe rápido y acabar con los vikingos antes de que nadie pueda evitarlo.

**Personalidad:** *Mared ve en la llegada del príncipe Eyvind una amenaza directa al señorío de Mudhaven. Recela especialmente de Bjorn, a quien considera un rival directo. Sólo la muerte del príncipe vikingo puede mantener a las gentes de Mudhaven libres.*

**Efecto Especial:** Ninguno.

### ESCENAS

**1. Presentación:** Los PJs asisten al enlace. Todo transcurre como en un cuento de hadas hasta que la ceremonia se ve interrumpida y se produce el ataque.

**2. Combate:** Si los PJs intervienen se producirá un enfrentamiento con Mared y sus rufianes. Algunos de

los PNJs que asisten a la ceremonia podrían intervenir también. En ese caso describe sus acciones, sin necesidad de realizar tiradas, manteniéndolos ocupados de tal modo que no puedan intervenir en las acciones de los PJs (salvo que resulte necesario o éstos acaben implicándolos).

**3. Resultado:** Si los PJs triunfan estará en sus manos entregar a la traidora a Sir Elias, o impartir ellos mismos la justicia del Rey. En tal caso, la ceremonia seguirá su curso y los PJs serán alabados y recompensados, obteniendo además la gratitud de Sir Elias y del Príncipe Eyvind. Cada aventurero debería obtener 50 puntos de Fama por evitar que se evite el enlace. Además, el Narrador de la escena podría otorgar 50 puntos de Fama adicionales a quien derrote a Mared, o a cualquier PJ que haya realizado alguna gesta especialmente heroica.

### MARED

**Fama:** 950

**Músculo:** 3

**Presencia:** 2

**Habilidades:** Agilidad 1, Armas 1, Caza 2, Equitación 1, Reyertas 1, Sigilo 1, Tiro con Arco 2.

**Rasgos:** Independiente, Orgullosa, Parcial (a favor de los campesinos).

**Posesiones:** Armadura de cuero (+1 en combate), espada corta (+1 a combate), arco y flechas (+1 en ataque con Tiro con Arco), algunas monedas de cobre.

**Totales en combate:** 6 con la espada corta, 6 con arco.

### BANDIDOS Y RUFIANES

**Fama:** 300

**Músculo:** 3

**Presencia:** 3

**Habilidades:** Agilidad 1, Armas 1, Juego 1, Reyertas 2, Sigilo 2, Tiro con Arco 2

**Posesiones:** Armadura ligera (+1 en combate), hacha y cuchillos (+1 a combate), arco y flechas (+1 en ataque con Tiro con arco), algunas monedas de cobre.

**Totales en combate:** 6 con el hacha/cuchillo, 6 con arco.



Aventura original escrita por: Jesús Sánchez Sanvi @JsSanvi  
Ilustraciones de personajes: Raquel Castillejo López @Rak\_xwirl  
Ilustración de portada: Jorge López