

Jóvenes Caballeros, una aventura medieval en las leyendas artúricas.

Por: Francesc Montserrat

Esta aventura se encuentra ambientada en el mundo de los mitos artúricos, donde se da el arquetipo de caballero valiente y noble. Los personajes deberán preferentemente poder enmarcarse dentro de esta tipología para un correcto desarrollo de la aventura. Además, no serán personajes mayores de 20 años ni podrán usar magia, ya que en este mundo solo los grandes hechiceros como Merlín o Morgana disponen de ella.

Reglas opcionales:

Modo héroe

Los personajes de esta aventura son auténticos héroes, y gozan del triple de puntos de vida que un personaje normal de OCYO.

Fama e infamia

Los personajes para esta partida son caballeros recién nombrados, y como tales aún no gozan de la fama de un Lancelot, un Perceval o un Galahad. Siendo nobles y caballeros, la fama inicial tiene un valor de 1. Al concluir aventuras con éxito o realizar actos particularmente heroicos o caballerescos la fama aumentara en 1 punto. Por el contrario, si se dan al pillaje, al asesinato, la cobardía u otras actitudes consideradas poco o nada caballerescas, los personajes ganarán un 1 punto negativo.

Cuanto más cerca de cero se encuentre la fama de un caballero más anodino será. Cuanto mayor sea la diferencia de 0, será más fácil que se le reconozca allá donde vaya, por supuesto, si la diferencia es positiva, se le tratará mejor, y si es negativa se tenderá a evitarle y a hablar de el en susurros.

Por poner un ejemplo, Lancelot, el más famoso de los caballeros de la tabla redonda, posee una fama que excede de 100, mientras Mordred, el más infame caballero de Britania, tiene el mismo valor en negativo. Así como Lancelot siempre será bienvenido y se le honrará donde vaya, a Mordred, la gente le temerá y es posible que se le niegue hospitalidad en la mayoría de castillos del país.

Cuanto más alta sea la fama de un caballero, más difícil será para el mismo aumentarla, y el master, que decidirá quien recibe fama por sus acciones, deberá tener esto en cuenta. Un caballero recién armado que derrote a unos bandidos, verá como su fama aumenta con esta gesta, sin embargo, un caballero que ha vencido a multitud de bandidos y peligrosos enemigos en combate singular, no vería recompensada su fama por este acto.

Al final de esta aventura podréis encontrar una nueva hoja de personaje ya preparada para jugar con estas reglas.

La aventura

La noticia

El anciano barón Yvensus, señor de las tierras de Calwasin ha mandado llamar a los personajes. Años atrás, siendo ellos niños cuyos padres habían perecido en combate, fueron adoptados por el barón para que fueran sus hijos y su orgullo.

Una vez en presencia de su padre adoptivo, Yvensus les dirigirá las siguientes palabras:

“Hace ya mucho que vivís aquí, habéis sido buenos escuderos y aprendido lo que un caballero debe saber, y os hago saber que mañana, seréis caballeros, así pues, preparad vuestras almas y vuestro cuerpo para velar vuestras armas esta noche”

Dicho esto, Yvensus hará una señal para que se descorra un tapiz a su diestra, detrás del mismo hay armaduras de buena calidad, tantas como personajes, y sus correspondientes espadas, no menos impresionantes. Si los personajes hacen preguntas al respecto simplemente responderá:

“Todo esto, y mucho más, será vuestro mañana, ahora id en paz”

Caballeros

Después de una dura noche de ayuno, velando las armas en la capilla del castillo, por la mañana les bañarán en agua fría y le vestirán con túnicas blancas del más fino lino. Una vez listos, serán conducidos a presencia del Barón, quien con una sonrisa de orgullo mal disimulada les hará arrodillares frente a el, que esperará pacientemente que el capellán termine las bendiciones preceptivas.

Acto seguido, desenvainará su espada y pronunciara las palabras del rito de armar un caballero:

"En el nombre del Padre, y del hijo, y del Espíritu Santo, os armo caballeros".

Dando seguidamente los tres espaldarazos preceptivos con su espada a cada uno de los personajes, les ira entregando a cada uno una de las espadas contando su historia, para comodidad del master se pueden usar las sugerencias que siguen:

Hendedora, espada de Beramere, el vencedor de Gwent y luego de Liman Du Croix, con la que mató a cien hombres en un solo día.

Victoriosa, forjada para Gammaurin del lobo de una estrella que cayó del firmamento. Con esta espada se cortó la cabeza del Ogro de York.

Domina Cruoris, portada por Gaius, Maurennius, Eldagras y Escadin, entre otros muchos y famosos héroes, forjada cuando los romanos aun eran señores de Britania.

Ursa, de la que se dice que fue empuñada por Carant el matagigantes en su lucha contra estos en Hibernia.

Por supuesto, son armas extremadamente valiosas por su historia (real o no), pero no otorgan a su poseedor ningún beneficio extraordinario, siendo simplemente espadas largas de buena calidad (3d8 de daño).

Las armaduras que les entregarán son todas igual de bellas y bien acabadas, de factura reciente, fueron encargadas ex profeso para los personajes por Yvennus. Se trata de armaduras pesadas (3d6 de protección) hechas a medida.

El torneo

Para celebrar el nombramiento como caballeros de los personajes, y como muestra de la aceptación como iguales por la nobleza guerrera, Yvennus ha organizado un torneo que durará tres días.

En el primer día se justará con lanza, las lanzas están preparadas para no hacer daño y romperse en cuanto impacten, así que el daño que hagan es considerado temporal (3d8). No se usan como en un combate normal, sino que se realiza una tirada enfrentada de la habilidad de armas cuerpo a cuerpo, el vencedor conseguirá impactar en el perdedor y tirará daño. Si hay un empate, ambos impactan y ambos reciben daño. Cuando un personaje resulte dañado de esta manera, deberá tirar por su habilidad de montar contra una dificultad igual al daño recibido, si falla, será desmontado y perderá la justa además de recibir un punto de daño normal. Aparte de los personajes habrá caballeros hasta llegar al número de 8 participantes.

En el segundo día habrá combates uno contra uno con escudo y espada de torneo (sin filo). Gana el que impacte tres veces a su oponente o lo derribe. Los participantes son los mismos que el día anterior.

El tercer día habrá combates por grupos, con las mismas reglas que el combate singular, el tamaño de los grupos será igual al número de personajes y estos formarán uno de ellos. Si vencen tres combates, serán declarados vencedores de esta prueba.

Si un personaje es el vencedor de alguna de las pruebas, aparte de recibir un punto de fama por su gesta, se embolsara cien monedas de plata del premio que haya para cada una. Si el grupo vence en la última prueba, recibirán un punto de fama cada uno y cincuenta monedas de plata por cabeza. Si algún personaje consigue vencer en las tres pruebas, recibe dos puntos adicionales de fama por la proeza.

Sea cual sea el resultado, durante los banquetes se sentarán en el lugar de honor en la mesa de Yvennus, pues la celebración es en su honor.

El mensajero

Al día siguiente al final del torneo, un mensajero, con salvoconducto real hará acto de presencia en las tierras del Barón, y sin bajar del caballo se dirigirá al uno de los personajes de este modo:

"¡Llebadme ante vuestro señor, traigo nuevas de Camelot y no debo demorarme!"

No admitirá demasiadas preguntas, ni entregará su mensaje a nadie, solamente Yvennus es depositario de su contenido.

Cuando sea conducido a su presencia, Yvennus y el mensajero hablarán en privado, ni siquiera los sirvientes o los hombres de más confianza del barón permanecerán en sus estancias.

En menos de una hora el mensajero partirá de nuevo a Camelot, no obstante, Yvennus permanecerá encerrado durante el resto del día.

Al amanecer, un sirviente despertará a los personajes y les conminará a reunirse con su padre adoptivo con premura, vestidos, equipados y armados. Cuando el último de los personajes llegue a las estancias de Yvennus, este, con evidentes signos de no haber dormido y habiendo aparentemente envejecido diez años en una sola noche, les dirigirá las siguientes palabras.

"Hijos míos, el tiempo de necesidad está cercano, las nuevas venidas de la corte no son buenas. Al norte de nuestras tierras un grupo de caballeros saqueadores está arrasando las aldeas, y mis mejores hombres han sido hechos prisioneros con uso de perfidias y traición. La serpiente que tramó todo esto pretendía hacer otro tanto en Camelot, pero fue detenido y la tortura le hizo confesar sus maquinaciones. Debo pedirles que viajéis al norte y defendáis mi honor contra aquellos malos caballeros que tanto daño han causado ya. Montad raudos, pues el tiempo apremia"

Les deseará buen viaje indicándoles que bajen directamente a las cuadras, donde sus monturas están ya preparadas y sus zurrones llenos de comida para el viaje.

Mientras monten en las cuadras, un senescal les entregará el mapa para llegar al Norte por el camino más rápido, además de los lugares donde se ha visto a los saqueadores marcados con una cruz roja.

Gorlouand el gigante

Un par de jornadas de viaje después de su partida, los personajes llegarán a un paso de montaña muy estrecho. Muy apagados, del fondo del paso, llegan gritos de dolor de un hombre y graves risotadas. Si se apresuran a ver de qué se trata, verán a un hombre colgado boca abajo, vestido con harapos ensangrentados, que es zarandeado por un caballero de tamaño descomunal. Si los personajes intervienen, les dirá que vuelvan por donde han venido si no quieren tener el mismo fin que su "invitado" mientras toma una hacha de grandes proporciones en sus manos.

Si los personajes luchan contra él y lo derrotan, podrán liberar al cautivo, que no es otro que Sir Yves, vasallo del barón Yvennus, quien les agradecerá su liberación y prometerá recompensarles, su estado es lastimoso, pero puede cabalgar, y su montura no anda lejos, atada a un poste por Gorlouand, así que montará y se dirigirá a sus tierras para ser atendido por un físico.

Si alguno de los personajes reta en combate singular a Gorlouand y le vence, habrá ganado un punto de fama.

El Castillo de Karvanar

Después del encuentro con Gorlouand, y al salir del paso de montaña, los personajes divisarán un castillo en las estribaciones del bosque de Karvanar. Desde lejos se le ve bien mantenido, y las banderas ondean al viento dándole un aspecto distinguido. Al acercarse se puede distinguir la altura de sus muros y el grosor de sus cinco torres, dando la sensación de ser una fortaleza casi inexpugnable.

Una vez delante del castillo, un centinela vestido con los colores de las banderas les preguntará su nombre y su destino, y siendo ya cercana la noche, les invitara a pasarla en el castillo, ya que no hay otro refugio hasta cruzado el bosque, y eso a buen ritmo puede llevar toda una jornada.

Si los personajes aceptan, unos sirvientes se llevaran a sus caballos mientras otro les acompaña a un salón, donde tres chimeneas dan calor a la estancia, cuyo hecho más destacado es una mesa llena de abundante comida, de la que podrán tomar tanta como deseen.

Cunado terminen el ágape, una dama vestida en sedas y terciopelo entrará en el salón, siendo presentada como Eliane de Karvanar, viuda del caballero Gardrence. Eliane se dirigirá a los personajes con estas palabras:

“Bienvenidos caballeros, aceptad por favor mi hospitalidad y la de mi morada, descansad bien esta noche y pedid aquello que necesitéis”

Entonces, tomará asiento en el sitial de cabeza y comerá frugalmente mientras ruega a los personajes que le cuenten sus aventuras.

Por la mañana, después de un abundante desayuno, Eliane les esperará en el patio de armas, donde el rastrillo se encuentra bajado y el puente levantado, cuando le pregunten el porque ella dirá:

“No creo que seáis aquello de decís ser, por el contrario os tengo como a los viles saqueadores de estas tierras, malos caballeros y personas dañinas, así pues, exijo que uno de vosotros se quede aquí en calidad de rehén, para garantizar mi seguridad, los demás podéis marcharos, pero si volvéis, vuestro compañero será entregado a mi verdugo”

Ante esta situación, los personajes tienen dos vías de actuación. La primera consiste en voluntariamente ofrecerse como rehenes, todos ellos o individualmente. La segunda es tomar las armas e intentar usar la fuerza para escapar.

Si toman la primera opción, Eliane ordenará que bajen el puente y levanten el rastrillo, entregarán los caballos a los personajes y esta les dirá:

“Veo que sois gente de bien, disculpad mi prueba, pero necesitaba saber que erais honrados caballeros y no simples bravucones que emplean mal su oficio, en compensación os hago entrega de este unguento, milagroso frente a las heridas”

Acto seguido les entregará un tarro de fino cristal, con un ungüento de fuerte olor a hierbas, hay suficiente para curar hasta cinco puntos de vida, y basta con aplicarlo en las heridas y esperar una noche a que surta su efecto mágico. Puede repartirse en varios usos.

Si en vez de pacíficamente, intentan forzar su salida del castillo, Eliane les insultará y a un gesto suyo, caerán profundamente dormidos. Al despertar estarán en el emplazamiento de castillo, pero este habrá desaparecido.

Sea como fuere, el castillo, que es de naturaleza mágica, desaparecerá en cuanto los personajes lo pierdan de vista.

Los caballeros felones

En mitad del bosque, existe un claro atravesado por un riachuelo de aguas gélidas, y un puente para cruzarlo de piedra basta y madera. En los bordes de este claro se ocultan antiguos vasallos de Yvensus, convertidos en saqueadores y salteadores. Una tirada de percepción contra dificultad 6 permitirá descubrirles, son cinco en total y no tendrán miramientos para atacar a los personajes con la intención de quitarles la vida y quedarse con sus pertenencias.

Si los personajes no les divisan, se pondrán a seguirles una vez abandonen estos el claro, pues un trecho mas adelante, un enorme árbol que han talado esta bloqueando el camino, para obligar a los personajes a desmontar. Cuando estos pongan pie a tierra atacarán, intentando tomarles por sorpresa. Una tirada de percepción contra dificultad 4 bastará para evitar esto ultimo.

Si los personajes abaten a tres de estos, los otros dos suplicarán clemencia. Si los personajes deciden que vivan, les confesarán que el principal culpable de toda la situación es Bouramant, barón de Cadyon, quien ambiciona las tierras de Yvensus, y que por derecho de sangre debería heredarlas de no haber adoptado a los personajes este último.

Si los personajes los llevan de vuelta a Calwasin, para que rindan cuentas a Yvensus, este les perdonará sus fechorías y les tomará de nuevo juramento, pero les castigará con la confiscación de la mitad de sus tierras y bienes, hecho que los felones aceptarán a cambio de su vida.

La batalla

Durante el día que suceden estos hechos, Yvensus dará orden a sus hombres para que se armen, a la vez que envía una declaración de guerra a Bouramant de Cadyon, si este quiere evitarla, deberá entregar mil monedas de plata en prenda y compensación y a su hija como esposa para uno de los personajes. Obviamente Bouramant declinara esto y marchará con sus hombres a enfrentarse a Yvensus.

Dos días más tarde, en el valle del río Genedone, tendrá lugar la batalla. Bouramant luciendo sus colores celeste y verde contra Yvensus, vestido de Oro y rojo. En total hay veinte caballeros montados y cincuenta infantes en cada bando. La batallá durará treinta turnos o cuando Bouramant muera a manos de uno de los personajes, lo que ocurra

antes. Si uno de los personajes es quien mata a Bouramant, se adjudicará un punto de fama.

Tras la batalla, y aproximadamente medio centenar de muertes, Yvennus organizará un festín de celebración y mandará mensaje a Camelot de lo sucedido. Camelot responderá al poco con otro mensajero otorgando razón a Yvennus, dando la situación por zanjada y aprobando las compensaciones que este imponía a Cadyon

Conclusión

Al final de la aventura, el personaje que haya dado muerte a Bouramant, o sino el que tenga más fama, habrá de casarse con la bella Idiona, hija menor de Bouramant. El heredero de este pagará el millar de monedas exigido en su momento y firmará la paz.

Cada personaje recibirá un punto de experiencia por concluir la aventura, adicionalmente, por méritos de interpretación o de ingenio, pueden otorgarse hasta dos puntos más a cada personaje, el personaje con más fama recibe un punto de experiencia adicional.

Todos los personajes reciben un punto de fama adicional al final de esta aventura.

Personajes

Yvennus, tiene todas las habilidades a 2d8, menos combate cuerpo a cuerpo y montar a 3d8. Viste armadura pesada (3d6 de protección) y va armado con una espada larga (3d8 de daño) y escudo (+1 a la dificultad básica para impactarle). Tiene 8 puntos de vida.

Caballeros en el torneo, tienen todas las habilidades a 1d8 y 8 puntos de vida. Visten armadura pesada (3d6 de protección) y las armas detalladas en cada prueba del torneo.

Gorlouand el gigante, tiene todas las habilidades a 1d8, excepto armas cuerpo a cuerpo a 3d8, viste armadura media (2d6 de protección), su hacha es un arma tan exagerada que nadie más que el puede usarla, inflige 5d10 de daño, lleva un escudo con un oso heráldico pintado (+1 a la dificultad básica para impactarle). Tiene 16 puntos de vida.

Elian de Karvanar, la hechicera. Sus estadísticas son irrelevantes, ya que aunque lo intentaran de veras, los personajes no serían capaces ni de dañarle ni de acercársele si ella no lo desea.

Caballeros felones, tienen todas las habilidades a 1d8. Visten armadura media (2d6 de protección) y van armados con espadas largas (3d8 de daño) y escudo (+1 a la dificultad básica para impactar). Tienen 8 puntos de vida.

Caballeros de Yvennus, tienen todas las habilidades a 1d8. Visten armadura pesada (3d6 de protección) y van armados con espadas largas (3d8 de daño) y escudo (+1 a la dificultad básica para impactar). Tienen 8 puntos de vida.

Hombres de armas de Yvennus y Bouramant, tienen todas las habilidades a 1d6. No llevan armadura, usan lanzas cortas (3d6 de daño) y escudo (+1 a la dificultad básica para impactar). Tienen 6 puntos de vida.

Bouramant de Cadyon, tiene todas las habilidades a 2d8, menos combate cuerpo a cuerpo y montar a 4d8. Viste armadura pesada (3d6 de protección) y va armado con una espada larga (3d8 de daño) y escudo (+1 a la dificultad básica para impactarle). Tiene 8 puntos de vida.

OCYO – JÓVENES CABALLEROS

NOMBRE: _____

JUGADOR: _____

DESCRIPCIÓN

CUERPO



MENTE



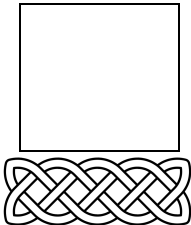
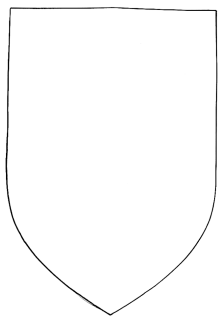
ESPIRITU



ARMAS CUERPO A C.	___	BAJOS FONDOS	___	ACTUAR	___
ARMAS DE PROYECTIL	___	BUROCRACIA	___	INICIATIVA	___
ATLÉTICAS	___	DEMOLICIONES	___	INTIMIDAR	___
ESQUIVAR	___	ESCONDERSE	___	LIDERAZGO	___
LANZAR	___	IDIOMAS	___	NEGOCIAR	___
MONTAR	___	JUEGO	___	PERCEPCIÓN	___
NADAR	___	LEER / ESCRIBIR	___	PSICOLOGÍA	___
PELEAR	___	MEDICINA	___	SEDUCIR	___
SIGILO	___	NAVEGACIÓN	___	VOLUNTAD	___
VIGOR	___	PILOTAR	___	_____	___
_____	___	SUPERVIVENCIA	___	_____	___
_____	___	TECNOLOGÍA	___	_____	___
_____	___	_____	___	_____	___
_____	___	_____	___	_____	___

ARMA	TIPO	DÑO	PUNTOS DE VIDA
_____	___	___	OOOOOOOOOO
_____	___	___	OOOOOOOOOO
			OOOOOOOOOO

ARMADURA	TIPO	PROTECCIÓN	PUNTOS DE PODER
_____	___	___	OOOOOOOOOO
_____	___	___	

EQUIPO	<p align="center">FAMA</p> 	<p>BLASÓN</p> 
Peso del equipo:		