

**EL REY DEL  
INVIERNO**  
GUÍA DE INICIO

**Shadowlands**

# EL REY DEL INVIERNO

## GUÍA DE INICIO

Un juego de rol sobre la Britania Oscura bajo el  
gobierno férreo del Alto Rey Mordred

para el sistema de juego ESTIRPE

### DISEÑADO Y ESCRITO POR

Tomás Sendarrubias  
Enrique Camino

### EDICIÓN

Marta de la Serna y Francisco Javier Valverde

### CORRECCIÓN

Marta de la Serna

### MAQUETACIÓN

Laura Faílde

### ILUSTRACIONES

Juan Alberto Hernández  
Andrés Sáez «Marlock»  
Alberto Martínez «Kisama»

Marzo de 2024

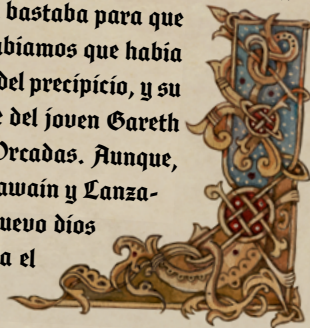
Este libro se basa en el reglamento para juegos de rol Estirpe, con autoría de Enrique Camino  
y con licencia bajo Creative Commons Attribution 4.0 International License, disponible en  
<https://creativecommons.org/share-your-work/ccllicenses>.

## Un invierno de veinte años



Recuerdo aquel día como si hubiera sido ayer. Todos habíamos partido de Camelot sabiendo lo que venía, aquello a lo que nos íbamos a enfrentar en Camlann. Sería algo más que una batalla, algo más que una simple lucha por el dominio de una tierra. El rey había llevado a Britania el Reino del Verano, él era el rey de las profecías, rey que fue y rey que será, y había convertido Camelot en la capital de la luz, en un faro de esperanza para un mundo que, tras el fin de Roma, se iba deslizando poco a poco en las tinieblas. Pero Camelot había sido herida por la traición y el odio, y en aquellos días, se tambaleaba. Merlin ya no estaba con nosotros, Galahad y Perceval ya no estaba con nosotros, y muchos otros de los antiguos miembros de la Hermandad de la Mesa Redonda, muchos de los antiguos Dragones de Arturo, habían muerto o se habían perdido para siempre buscando el Grial. Y sin embargo, acudíamos a la batalla sabiendo que muchos de los mejores guerreros que jamás habían pisado Britania aún se encontraban de nuestro lado.

Aquel día, mientras los ejércitos de Camelot nos dirigíamos a través del País del Verano hacia el lugar donde nuestros enemigos se reunían, podíamos ver al pelirrojo Gawain, con la torques de las Islas Orcadas al cuello y los colores del viejo Norte en su capa. Allí estaba Kay, el hermanastro del rey y el mejor jinete que hubiera existido en Britania; allí estaban los hermanos Lucano y Beduier, y el único guerrero que había sobrevivido a la visión del Grial, Bors, y Aglován, y Gereint, y muchos otros. Y al frente de todos nosotros, el rey y la reina, resplandecientes, y a la diestra del rey, el mejor de todos nosotros, Lanzarote. Su mera visión bastaba para que se nos encendiera el corazón, a pesar de que todos sabíamos que había sido él precisamente quien nos había llevado al borde del precipicio, y su amor por la reina, lo que había provocado la muerte del joven Gareth y la guerra entre el clan de Benoic y el clan de las Orcadas. Aunque, gracias a Dios, esa guerra había quedado atrás, y Gawain y Lanzarote habían firmado la paz y habían jurado, por el nuevo dios y los viejos dioses, luchar hombro con hombro contra el Traidor.



En aquellos días, nadie pronunciaba su nombre. Era simplemente el Traidor. Había sido uno más de nosotros, nuestro hermano en muchos sentidos. El hijo primogénito del rey, nacido de lo que bajo la nueva religión se conoce como pecado y en la antigua se llamaba sagrado. Mordred, hijo del propio rey y de su hermana, la maldita Morgause que tantos dolores ha causado al reino. Pero la serpiente se había revuelto y el propio Mordred había sido la mano que había acabado con la vida de su madre, y que Dios me perdone, si fuimos muchos en Britania los que nos alegramos en aquel momento de que Morgause de las Orcadas hubiera dejado de existir. Estábamos seguros de que en Annwn había un lugar especial para la reina de las Orcadas, uno donde sufriera torturas inconmensurables por los males que le había causado al reino. Pero el veneno pervivía en Mordred, y ahora él era nuestro enemigo. Reclamaba la corona de Britania, apoyado por aquellos que habían crecido y medrado en las sombras de Camelot, y se había aliado con los bárbaros sajones, los crueles anglos y los tenaces cruithní, y mercenarios francos, vándalos y godos se habían unido a él para saquear Britania.

Y sin embargo, como he dicho antes, no luchábamos solo por la tierra. Lo hacíamos por un sueño. Por el Sueño. Arturo y Merlin habían sido los arquitectos del Sueño, de Camelot. Ellos habían traído a Britania el Reino del Verano, y no estábamos dispuestos a perderlo. Frente a nosotros, los ejércitos del traidor Mordred se acantonaban en la costa, entre el País del Verano, Cymru y las tierras de los cornovii.

Aquel lugar se llamaba Camlann.

Hay canciones sobre cómo comenzó aquella batalla, sobre cómo Arturo y Mordred estuvieron midiendo sus fuerzas durante tres días, y sobre cómo finalmente el Traidor llevó ante sus filas a Blaise, el anciano druida que había sido como un abuelo para todos, el maestro del propio Merlin, y allí, ante todos, ordenó que lo desmembraran. Oh, en muchas historias dicen simplemente que uno de los hombres de Mordred alzó la espada para matar a una serpiente, pero, ¿cómo habían llamado los romanos y los cristianos siempre a los druidas si no serpientes? Aquello fue más de lo que Arturo estuvo dispuesto a aguantar, siquiera de su hijo... y comenzó la batalla.

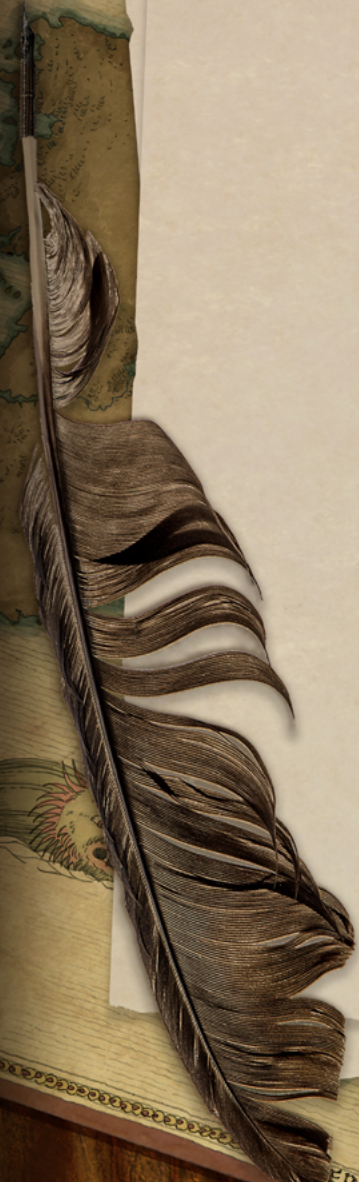


El propio rey dirigió la primera carga, empuñando a Excalibur, que resplandecía como el fuego y el relámpago en la tormenta. Junto a él cabalgó la propia reina, como una nueva Boudicca llevando a su pueblo a la batalla, así como Lanzarote, Gawain, Bors y los últimos Dragones de Arturo. Y su brio fue tal que ni siquiera los berserkers sajones pudieron resistir su envite; sus líneas cayeron y pronto nuestros caballos corrían con sangre hasta las corvas. No narraré de nuevo aquí toda la batalla, pues mucho se ha cantado sobre ella y las grandes gestas que allí ocurrieron, sobre cómo Gawain puso en fuga a las tribus del norte y murió tras ser herido por una azagaya envenenada que le desgarró el cuello, sobre cómo Bors y Kay salvaron al rey de una muerte cierta en manos de los guerreros del bretwalda Cerdic, bajo el emblema de la piel del lobo, o cómo la misma reina Ginebra se enfrentó en combate singular al caudillo de los godos, que reía por tener que hacer frente a una mujer, y cuya cabeza cayó al suelo separada del resto de su cuerpo antes de que hubiera terminado de reír. Mucho se ha hablado de Camlann.

Y, sin embargo, aún siento que no se ha dicho todo. Porque creo que nadie sería capaz de explicar el miedo que sentimos cuando nos dimos cuenta de que habíamos sido engañados y que todo aquello era una trampa, una encerrona mucho más oscura de lo que nos atrevíamos a pensar. Porque allí, entre los seguidores de Mordred había criaturas que no pertenecían a este mundo. No, no hablo de guerreros de Otromundo, no eran aquellos que tenían la vieja sangre de las hadas, como muchos afirmaban, ni siquiera de los valdaermen de los sajones, los salvajes hechiceros pictos o los pocos druidas renegados que habían caído bajo el dominio de Mordred. Allí había magia, magia oscura, innombrable, perteneciente a dioses cuyos nombres habían sido olvidados antes de que los Tuatha De Daanan pusieran sus pies siquiera en Jerna. Allí había muertos que se alzaban con heridas imposibles en sus cuerpos, y criaturas hechas de oscuridad, fuego y sangre. Kay cayó, y también lo hicieron Lucano y Aglován... y volvieron a alzarse, pero esta vez, del lado del traidor Mordred. Aun así, con Excalibur aún en sus manos, Arturo consiguió llegar frente a su hijo, y el mundo pareció contener el aliento mientras ambos se enfrentaban, el Rey del Verano contra el Príncipe del Invierno, el Señor de la Luz contra el Heraldo de la Oscuridad. Arturo de Britania. Arturo el Grande. Arturo Pendragón. Arthyr ap Uther, Ard Reigh de Prydein.



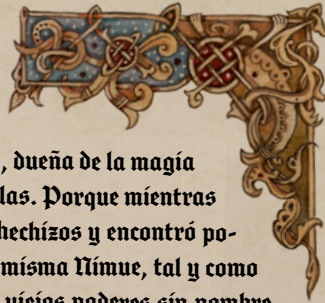
Aqu...	
Darwo...	
Las Piedras Colgan	
La Isla de Crista	
Fenta Belgaram	
Clauentum	
Soreviodunum	
Caerhyd	
Londinium	
Norwich	
Deva Victrix	
ia Parisorum	18
hallo Blanco	19
Segontium	20
Carbonak	21
Emry	22
Flowe	23
Eidyn	24
alann	25
Tara	27
Mordred	
istencia	
Lirio	



ERIDIES

Mar Estrecho

Allí, frente a nosotros, cayó Arturo, a manos de su propio hijo, y Excalibur se quebró bajo su cuerpo cuando cayó. Hubiéramos muerto todos, o al menos muchos más, cuando el sol desapareció del cielo y supimos que habíamos sido engañados y que la reina Morgawse vivía y estaba allí, dueña de la magia oscura que habíamos sentido, Reina del Aire y de las Tinieblas. Porque mientras todos pensábamos que había muerto, ella estudió oscuros hechizos y encontró poderosas magias; después supimos que había engañado a la misma Nimue, tal y como esta había engañado antes a Merlin, y se había hecho con viejos poderes sin nombre. Provocó un viento árido y ardiente, que sopló putrefacto sobre el campo de batalla y redujo a cenizas a las últimas fuerzas de Camelot. Así murieron Bors de Ganís, y Lanzarote del Lago, y la misma reina Ginebra, y hubiéramos muerto todos de no haber sido por la aparición de la otra hermana del rey.



Morgana llegó de Ávalon en ese momento, y si bien el poder de Ávalon había disminuido mucho, y no era el que había llegado a ser, su magia fue lo suficientemente poderosa como para dispersar el viento de Morgawse y permitir que Beduier y los pocos hermanos de la Mesa Redonda que quedábamos en pie, pudiéramos recuperar el cuerpo de Arturo y retirarnos más allá del poder protector de Morgana y de Ávalon, a las Islas de las Manzanas, sabedores de que dejábamos atrás un mundo que se había precipitado hacia las sombras, a la oscuridad. Porque allí en Camlann, Mordred se convirtió en Ard Reigh de Britania, en el Rey del Invierno.

Algunos de los nuestros aún siguen en Ávalon, junto a Morgana.

Otros terminaron cediendo y se unieron al rey Mordred.

Otros simplemente han desaparecido. Han muerto o se han escondido, porque todos sabemos que Mordred nos sigue buscando. A nosotros, los que sobrevivimos a Camlann, y a los hijos de los que formaron la Mesa Redonda. A los druidas y bardos que aún recuerdan el tiempo que fue y hablan del Rey de la Tormenta que Vendrá.

Algunos hemos buscado una nueva vida, errando por los caminos bajo el emblema del Cristo de los romanos, quizá con otros nombres, más viejos y débiles... pero sabedores de que el martirio conduce al Cielo, y que el mundo necesita no solo dioses guerreros, sino también amor y consuelo.

Pero todos, todos y cada uno de nosotros, recordamos.

No olvidamos.

Y algún día...

Algún día, Arturo volverá.

Hermano Athelred  
Antes llamado Gwydre ap Arthyr



# ¿QUÉ ES EL REY DEL INVIERNO?

**S**e trata de una ucronía épica inspirada por mil años de mitos artúricos. Mordred es rey. Camelot ha caído. Excálibur se ha roto y los caballeros han muerto o desaparecido, todo aquello por lo que luchó Arturo Pendragón, nuestro Alto Rey, se ha perdido en esta Britania Oscura.

Pero lucharéis para triunfar contra todo pronóstico. Encarnaréis a la siguiente generación, heredaréis el valor y la sangre de los héroes y heroínas de la Mesa Redonda. Lucharéis contra la tiranía y la opresión de Mordred y su madre Morgawse, reina del Aire y las Tinieblas.

Sois guerreros, eruditos, hechiceros, druidas, juglares... ¿Podréis ganar el derecho de llamaros caballeros?

## ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol como *El Rey del Invierno* es un ejercicio de imaginación compartida en el que vivirás una aventura con un grupo de amistades y tomarás las decisiones que marcarán el rumbo de la historia. Uno de vosotros será el director de juego y el resto interpretaréis a los protagonistas. Cuando lo que pretendes hacer sea incierto, tiras los dados y dejas que el azar y las capacidades de tu personaje marquen la diferencia.

La mejor forma de entenderlo es probarlo, pero si quieres un vistazo antes, en canales de YouTube como el de *Shadowlands* tienes muchas de ejemplo a tu disposición.

## LAS HISTORIAS DE EL REY DEL INVIERNO

Bienvenidos a la Britania Oscura. Arturo ha muerto, y con él, el Reino del Verano. Una era utópica en la que bajo el gobierno del Alto Rey, la Isla de los Poderosos se había convertido en un faro en el caos que se había desatado tras el fin del Imperio de Roma. Arturo, Ginebra, Merlín y, por supuesto, los guerreros de la Mesa Redonda habían establecido un dominio de justicia y paz en el que las cosechas fueron ricas y la guerra y la enfermedad se mantuvieron lejos del Reino del Verano.

Pero ahora, la utopía ha terminado. Al igual que en las historias tradicionales, Arturo ha encontrado su final luchando en Camlann contra su hijo Mordred, pero al contrario que en estas, Mordred no ha muerto junto a Arturo. De hecho, continúa vivo y ostenta la corona que había pertenecido a su padre. Ahora es Mordred quien gobierna Britania como Alto Rey desde su trono en la ciudad de Venta Belgarum, y lo hace sobre un Reino del Invierno. Su madre, la reina Morgawse,

ha forjado un oscuro pacto con dioses perdidos y olvidados, y respalda a su hijo con todo su tenebroso poder, que le ha acarreado el título de Reina del Aire y las Tinieblas. Y así, poco a poco, el Otromundo se ha ido filtrando hacia Britania. Ahora, monstruos, muertos vivientes, espectros y extrañas criaturas recorren la isla, desde el norte dominado por la propia reina Morgawse al sur, gobernado por Mordred, y desde el este, en manos sajonas, al beligerante oeste, donde los régulos galeses continúan enfrentándose los unos a los otros. Esta es la Britania Oscura.

Y como su propio nombre indica, nos encontramos ante un juego que se adentra en el terreno de la fantasía oscura. Es fantasía sin duda, porque la mayoría de las historias en las que se fundamenta este juego son leyendas y mitos en los que, aunque se insertan en un período histórico real (el fin del Imperio romano y las instituciones que este había mantenido), los guerreros sajones, los sacerdotes britanos o los cazadores galeses coincidirán con hadas, bosques encantados, puentes hechos con espadas, castillos que clavan sus raíces en el Otromundo y dioses astados... e incluso con dragones. Y es oscura porque el mundo creado por Mordred y Morgawse es un mundo lleno de sombras en el que los muertos se alzan de sus tumbas y sirven a sus antiguos enemigos, en el que criaturas de sangre y relámpagos recorren los cielos para castigar a aquellos que se alejan de los lugares protegidos, en el que los lugares sagrados y seguros se alejan, se pierden y son acechados. La Britania Oscura es un lugar en el que la luz se está desvaneciendo y amenaza con perderse para siempre. Y tanto el Alto Rey como la Reina del Aire y las Tinieblas gobiernan con una idea muy clara en su mente: destruir todo aquello que Arturo había conseguido: Camelot, la Mesa Redonda, Ávalon, los antiguos guerreros del Reino del Verano y sus descendientes... a quienes la propia Britania Oscura parece querer perseguir y destruir. Los que fueron los paladines de la luz, ahora se esconden, se ocultan... Quizá para siempre.

Por supuesto, vosotros, en la mesa de juego, decidiréis hasta qué punto llega la oscuridad de vuestro mundo de fantasía. Habrá mesas en las que la aventura sea siniestra y macabra, en la que los personajes se vean golpeados por la tormenta, acosados por espectros, incapaces de encontrar un lugar en el que encontrar reposo. Habrá mesas en las que se dé prioridad a lo épico, y los héroes luchen en grandes batallas, superen los desafíos de los propios dioses y mantengan el resplandor de la llama que mantiene la oscuridad a raya. El espíritu de *El Rey del Invierno* es el de la utopía perdida, el del conocimiento de que cualquier tiempo pasado fue mejor. Y en este caso, el dicho es totalmente cierto.



## UNA NUEVA GENERACIÓN DE HÉROES

Desde la batalla de Camlann, aquellos que no se arrodillaron ante Mordred, que habían sido fieles a Arturo y que se habían convertido en depositarios del recuerdo del Reino del Verano, fueron perseguidos y destruidos allí donde se los encontró. Los pocos que sobrevivieron a la batalla han desaparecido, y los nombres de Bors, Tristán, Aneurin, Morgana o Nimue solo se pronuncian en susurros, pues el mero conocimiento de dónde podrían encontrarse puede suponer algo peor que la muerte.

Pero ni siquiera con todo su esfuerzo, Mordred y Morgawse han conseguido extinguir del todo la luz de Britania. En pequeños dominios, en monasterios, escondidos en las salvajes tierras del oeste y el propio norte, los descendientes de los linajes de guerreros que sirvieron al Reino del Verano han permanecido aguardando, esperando su momento, preparados para despertar, empuñar de nuevo sus espadas, sus canciones o sus conjuros, y hacer frente a la Oscuridad. Esos héroes serán vuestros personajes, los hijos, nietos, sobrinos o aliados de los guerreros de Arturo, aquellos que llevan la sangre de Lanzarote, de Perceval, de Gawain, de Culhwch, de Kay o de la misma Dama del Lago. Y de ellos surgirán los héroes, elegidos por los dioses, por el destino, o quizá simplemente por su propia voluntad. Así que los personajes de los jugadores de *El Rey del Invierno* serán conocidos siempre como los Héroes, porque es lo que son, aquellos que se alzan para combatir el miedo y la condenación, aquellos que, en el fondo de sus corazones, aunque en muchos casos para ellos solo haya sido un cuento y no lo hayan vivido en persona, guardan las semillas del Reino del Verano.

Y quizá, solo quizá, ellos sean la esperanza de Britania.

Entre estos linajes de héroes, hay cuatro principales, en cuya sangre late con más fuerza el ansia de luchar y desafiar a Mordred y a Morgawse.

### EL LINAJE DE LOTHIAN

Aunque en un tiempo el rey Lot de Lothian y las Orcadas fue uno de los principales enemigos de Arturo, sus hijos se unieron sin dudarle a la Mesa Redonda y lucharon como guerreros para el Alto Rey, encarnando algunos de los aspectos principales del Reino del Verano y grabando sus nombres en la historia y la leyenda. Al igual que los cuatro príncipes de Lothian (Gawain, Agravaine, Gaheris y Gareth) desafiaron a su propio padre para unirse a Arturo, sus descendientes han desafiado el poder de su propia sangre... pues al igual que descienden de Lot, también descienden de la propia Morgawse, la Reina del Aire y las Tinieblas, y comparten vínculos de familia con el propio Mordred. Ya sea como guerreros, sacerdotes, bardos o cazadores,

los miembros del Linaje de Lothian se encuentran entre los principales peligros para los oscuros señores de la Britania Oscura, y su relación con el sol y la luz, parece establecer un vínculo entre ellos y su oposición a la Oscuridad.

### EL LINAJE DE BENOIC

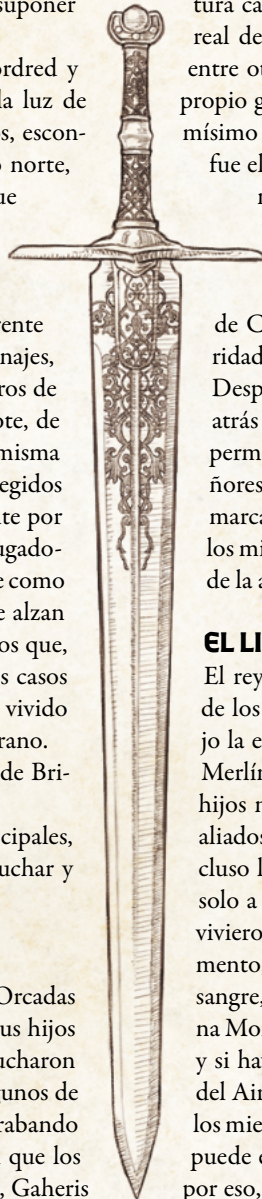
Procedentes del perdido reino armoricano de Benoic, que cayó en manos de los frankos hace años, augurando la futura caída de Britania en manos de los sajones, el linaje real de Benoic encontró refugio en Britania, y lo hizo, entre otros, en la persona del guerrero que encarnaría el propio gobierno de Arturo y el Reino del Verano: el mismísimo Lanzarote, príncipe de Benoic. Por supuesto, no fue el único guerrero procedente de Benoic. Su hermano bastardo, Héctor, y sus primos, Bors y Lionel, se convirtieron también en parte de los pilares de Arturo, y si alguien ha desconfiado siempre de Mordred y de Morgawse, mucho antes incluso de Camlann y de que condujeran Britania a la Oscuridad, esos han sido los miembros del clan de Benoic. Después de Camlann, decidieron que ya habían dejado atrás un hogar y que no iban a volver a hacerlo, así que permanecieron en Britania. Juglares, líderes, nobles señores, profetas y devotos hechiceros, cuya sangre lleva la marca de las propias hadas del bosque de Broceliande, los miembros de linaje de Benoic continúan disfrutando de la adoración y el placer de la compañía.

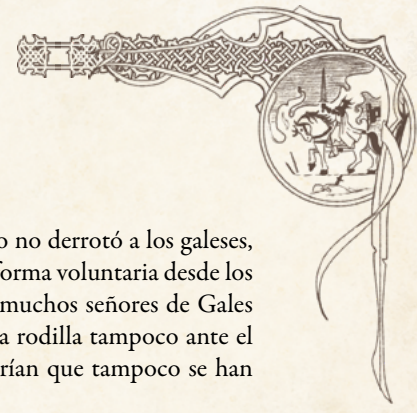
### EL LINAJE DE GALES

El rey Pelinor de Gwynedd, señor de Cymru, fue uno de los principales valedores de Arturo desde que extrajo la espada de Uther Pendragón de la piedra en la que Merlín la había hundido años antes, y, al igual que él, sus hijos no tardarían en formar parte de los más cercanos aliados del Alto Rey. Lamorak, Aglován, Perceval o incluso la joven Dandrane, vieron sus destinos unidos no solo a Arturo, sino a la más mítica de las aventuras que vivieron sus tiempos, la demanda del Grial. En su momento, existió un fuerte enfrentamiento, con tintes de sangre, entre los descendientes de Pelinor y la propia reina Morgawse. Camlann no calmó precisamente ese odio, y si hay alguien siempre dispuesto a derrotar a la Reina del Aire y las Tinieblas y a su malhadado hijo, esos serán los miembros del clan de Gales, cuya sangre, según se dice, puede estar ligada a la de los reyes del Grial. Y quizá sea por eso, o quizá porque el destino tiene giros curiosos, los miembros del clan de Gales siempre han rozado la locura y la obsesión... y así continúa siendo hoy en día.

### EL LINAJE DE AELLE

No todos los seguidores de Arturo fueron britanos. No todos los sajones siguieron a Cerdic a la batalla de Camlann. Muchos





años antes, después de la batalla en la que Arturo se impuso a los sajones en Monte Badon, muchos de estos bárbaros procedentes del continente (anglos, sajones, jutos, frisonos y muchos otros) tomaron la bandera del Bretwalda Aelle, se unieron al señor del Reino del Verano y formaron parte de su gobierno y la utopía construida en torno a Camelot. En Camlann, hubo sajones en ambos bandos, pero, a día de hoy, muchos de ellos aún enarbolan la bandera de Aelle y miran con desconfianza el camino marcado por el rey Mordred y su aliado, el rey Cerdic, y sobre todo, detestan la oscuridad representada por la reina Morgawse. Quizá las canciones no recuerden a los guerreros sajones de Arturo, pero incluso hoy, los chamanes, guerreros y exploradores fieles al recuerdo de Aelle desafían incluso a su propia gente en el nombre del perdido Reino del Verano, dispuestos a tomar las armas y defender su orgullo, más allá de que corra su propia sangre... o la de otros.

## REINOS BAJO EL INVIERNO

Muchas millas de sombras se extienden por la Britania Oscura, desde los acantilados de la Costa Sajona en el este, a las agrestes tierras de Gales al oeste; desde las amplias llanuras del sur a las tierras altas y abruptas costas del norte. Y la Oscuridad no se limita a la Britania terrenal, sino que se contamina también los reinos de Otromundo, que se entremezclan con la isla en lugares como las Piedras Colgadas, Ávalon, el bosque de Celyddon, las cumbres de Eryri y muchos otros donde el Viejo Pueblo alzó sus piedras, excavó sus túmulos o dibujó sus símbolos. Los sabios se guardarán de los círculos de setas, de los arroyos musicales o del reflejo del sauce, el roble y el avellano en las aguas tranquilas de un lago... Los valientes, quizá quieran buscar la ayuda de los dioses y los reyes que aún viven en el Otromundo y que custodian poderes que tal vez necesiten para derribar a la Reina del Aire y las Tinieblas. O quizá sean ellos quienes la sostienen y la apoyan.

## VENTA BELGARUM

Situada en el sur de Britania, fue una de las ciudades más importantes de Britania en tiempos de los romanos, capaz de dominar las vías comerciales terrestres y marítimas. Hoy, se ha convertido en la capital de Mordred, decidido a hacer olvidar a todo el mundo lo que Camelot había significado para Britania. Venta Belgarum es el corazón del Reino del Invierno, allí se reúnen las tropas de Mordred, desde los britanos que han hincado su rodilla ante él, a su guardia sajona o sus guerreros pictos venidos de más allá del Muro de Antonino. Probablemente la ciudad más importante de Britania, puede ser la única que recuerde lo que en algún momento fue Roma para las islas británicas... pero también es, probablemente, el segundo lugar más peligroso para cualquiera de los descendientes de los guerreros de Arturo.

## GALES

Un país por entidad propia, Arturo no derrotó a los galeses, sino que aceptaron su dominio de forma voluntaria desde los tiempos de Pelinor. A día de hoy, muchos señores de Gales afirman no haber doblado nunca la rodilla tampoco ante el nuevo Alto Rey... aunque otros dirían que tampoco se han enfrentado a él.

Gales en su mosaico de pequeños reinos y dominios en los que aún perviven tradiciones paganas anteriores a Roma, y que abarca territorios tan distintos como las fértiles tierras de Dyfed, la costa de Demetia, castigada por los piratas procedentes de Ierna, o las altas tierras de Gwynedd, en las que se encuentra el pico más alto de Britania, el Eryri, perpetuamente cubierto de nieves. Lugares mágicos como el Castillo del Grial, o las ruinas de Dinas Emrys son algunas de las localizaciones que los héroes podrían visitar en Gales, y con tanta división entre diferentes señores, sería fácil encontrarse en una guerra civil en la que unos luchan por Mordred y otros por el recuerdo del reino que perdieron.

## LOTHIAN Y LAS ORCADAS

Muchos afirman que el rey Lot era un picto procedente de las Orcadas, que se hizo con el dominio de Lothian (la tierra que antes había sido conocida como Gododdin, el reino de los votadini), mediante la traición y las argucias. El dominio de Lothian, con capital en Dun Eidyn, engloba la tierra entre los dos muros construidos por Roma, el muro de Adriano y el muro de Antonino, y guarda lugares tan especiales como el mismísimo bosque de Celyddon, el más mágico de Britania, donde Merlín se refugió tras la muerte de su amada Ganieda y donde Arturo se enfrentó al Gran Jabalí, Twrch Trwyth.

Por otro lado, las Orcadas son un grupo de islas situado frente a la costa, para muchos poco más que peñascos de piedra; para otros, tierra sagrada. A la muerte de Lot, y con Gawain priorizando su lugar en la Mesa Redonda frente al gobierno de su dominio, fue Agravaine quien actuó allí como su senescal, pero las Orcadas se convirtieron en el dominio personal de la reina Morgawse (esposa de Lot), y hoy en día, continúa siéndolo. El túmulo de Maes Howe es su centro de poder, y nadie en su sano juicio se acercaría allí si no es para postrarse de rodillas ante la reina. Muchos han afirmado que el auténtico poder de Britania siempre se ha encontrado en Lothian y en Gales... y quizá así siga siendo.

## CAMELOT

El corazón del Reino del Verano se ha perdido. El palacio de Arturo, la catedral de San Esteban, el mismo bosque de los dioses antiguos, el recinto de la Mesa Redonda... el jardín de Britania se ha consumido, y ahora es solo un fruto podrido, el insulto definitivo de Morgawse y Mordred a la memoria del Rey del Verano. La peor de las maldiciones de la Reina del Aire y las Tinieblas ha caído sobre este lugar, y los propios muertos de la batalla de Camlann, aquellos que cayeron luchando por Arturo, se han alzado de la tierra maldita y se han convertido en los guardianes de la vieja Camelot, bajo el mando del rey no muerto Rience, que en su día fuera uno de los mayores enemigos de Arturo. Todo tipo de muertos vivientes y espectros habitan hoy lo que fueron los salones de Camelot, y la propia presencia allí de Rience y sus esclavos no muertos es una bofetada en la memoria del Reino del Verano... y de todos y cada uno de los descendientes de los antiguos miembros de la Mesa Redonda, pues dicen que muchos de los guerreros que dieron origen a sus linajes vagan como siervos de la Oscuridad envueltos en las espinas de Camelot.

## RHEGED

De no ser por Rheged, probablemente toda la Luz de Britania hubiera perecido. Año, esta tierra, que se extiende entre el río Trent y el Muro de Adriano, se contó entre los enemigos de Arturo, y el rey Urien fue uno de los principales aliados de Lot de Lothian en contra del nuevo Alto Rey... pero finalmente Urien aceptó a Arturo y se casó con su hermana, Morgana. Desde ese momento, aunque Urien hace tiempo que murió y Morgana abandonó la región para convertirse en la Dama del Lago tras la muerte de Vivianne, Rheged ha permanecido fiel al Reino del Verano, incluso más allá de su caída. Después de Camlann, Owein, el hijo de Urien y Morgana, conocido por muchos como el León, se retiró a Caer Lial. Allí, con la ayuda de su esposa, la dama Lawdys, y de una hechicera conocida como Lunette, consiguió reunir los suficientes guerreros y el suficiente apoyo para impedir que los ejércitos de Mordred se hicieran con el dominio de Rheged. En los últimos veinte años, Owein, que ha llevado su capital a la ciudad de Eboracum, ha convertido Rheged en uno de los pocos lugares en los que aquellos que fueron fieles

a Arturo pueden encontrar refugio. Es sabido de todos que lord Beduier, uno de los guerreros más cercanos a Arturo y de quien se dice que arrojó los restos de Excalibur a un lago para que ni Mordred ni Morgawse pudieran hacerse con ella, gobierna Caer Lial, vigilando el Muro de Adriano. Sin embargo, podría haber otros supervivientes de Camlann custodiando las fronteras del reino... pues hace falta mucha vigilancia, porque todos saben que Rheged es un reino asediado, atrapado entre el yunque de Mordred y el martillo de Morgawse, y que tarde o temprano, tratarán de borrarlo del mapa.



# REGLAS DE JUEGO



quí encontrarás una referencia rápida de las reglas de *El Rey del Invierno*. No cubre todas las mecánicas que se incluirán en el manual básico, pero te servirá para jugar tus primeras partidas.

## RESOLUCIÓN DE TAREAS

Un personaje jugador de *El Rey del Invierno* (PJ) está definido por cinco **Capacidades generales** y dos **Capacidades de combate**, que determinarán la mayoría de las tiradas del juego.

Cuando exista incertidumbre acerca del resultado de lo que intentas hacer, lanza los dados para poner a prueba una de estas Capacidades. En *El Rey del Invierno* solo se usan dados de 6 caras («d» a partir de ahora). Tira tantos dados como el número que aparece en tu Capacidad. No sumes los resultados, lee cada dado de forma individual. Cada 5 contará como un éxito, y cada 6 como dos. Si tienes al menos un éxito, consigues lo que te proponías, mientras que los éxitos adicionales los puedes emplear para mejorar el resultado de tu acción.

Además, cada una de las cinco Capacidades generales puede tener **Especialidades** asociadas, tareas que a tu personaje se le dan extremadamente bien. Si lo que intentas hacer se engloba dentro de una de tus Especialidades, puedes volver a tirar una vez los dados que no hayan sacado éxitos.

No, las Capacidades de combate no tienen Especialidades. En su lugar están las Maestrías, que desbloquearán mecánicas especiales para tu PJ. Se incluyen en el libro básico.

## LAS SIETE CAPACIDADES

Estas son las Capacidades que definen a tu personaje. Entre paréntesis indicamos algunas de las Especialidades más comunes de cada una, si las tienen:

### Generales

- ☛ **VIGOR:** Fuerza, resistencia, aguante y todo lo que signifique forzar tu cuerpo (Especialidades: *Proezas de fuerza, Resistir, Trepar, Velocidad...*).
- ☛ **DESTREZA:** Equilibrio, sigilo y coordinación mano-ojo (Especialidades: *Discreción, Acrobacias, Cerrajería, Juegos de manos...*).
- ☛ **SAPIENCIA:** Sabiduría acumulada por el personaje (Especialidades: *Leer mentiras, Bajos fondos, Cartografía, Política, Religión...*).
- ☛ **PERSONALIDAD:** Todo lo que conlleva influir sobre otras personas o seres (Especialidades: *Oratoria, Convencer, Embaucar, Intimidar...*).

- ☛ **DEDUCCIÓN:** Sacar conclusiones a partir de datos (Especialidades: *Archivos, Orientación, Seguir rastros...*).

### De combate

- ☛ **LUCHA:** Pelea cuerpo a cuerpo, con o sin armas.
- ☛ **ARMAS DE PROYECTILES:** Uso de arcos o armas arrojadas.

### Dificultades

Si el director de juego considera que existe algún factor externo que pueda alterar las posibilidades de éxito, puede sumar o restar dados a la tirada. Para ello, puede tener en cuenta, entre otras cuestiones, el tiempo disponible, la dificultad de la acción, la actitud de la persona con la que interactúe...

Cuando la dificultad reduce tus dados a 0d, puedes intentarlo igualmente, aunque vas a necesitar suerte. Lanza 2d y quédate con el peor resultado.

Dificultad	
Tarea fácil	Lanza +1d / +2d
Tarea difícil	Lanza -1d / -2d
Tarea extremadamente difícil	Lanza -4d

### EJEMPLO DE TIRADA

*Gwendolen intenta convencer a un guardia de Mordred de que ella no es la rebelde que está buscando. Tiene Personalidad a nivel 3, así que lanza 3d y obtiene 1, 4 y 5. Un éxito es suficiente para que la deje en paz, aunque tal vez el esbirro se quede con su cara.*

*El director de juego puede determinar que, dado que hay una orden de búsqueda activa, el guardia ha recibido una descripción verbal que coincide con la de Gwendolen, lo que hace más difícil esta tarea. Gwendolen debe lanzar por su Personalidad -2d, lo que la deja solo con un dado. Obtiene un 3: falla.*

*Si Gwendolen tiene la Especialidad en Embaucar, puede repetir esa tirada. Lo hace y logra un 6: eso son dos éxitos. El guardia se marcha y ni siquiera la mira dos veces.*

## OTRAS REGLAS RELEVANTES PARA LA RESOLUCIÓN DE TAREAS

### Tiradas enfrentadas

Cada contendiente tira tantos dados como el nivel que tenga en la Capacidad que vaya a usar, pudiendo repetir una vez los dados sin éxito si cuenta con Especialidades. Quien obtenga más éxitos, gana. En caso de empate, nadie consigue lo que quiere.

### Tiradas extendidas

Puede que una tarea no se pueda realizar «de una vez», por su volumen o complejidad. En ese caso, el director de juego debe determinar cuántas tiradas exitosas diferentes son necesarias para considerar la tarea finalizada. En este caso, los «éxitos extra» permitirían acabarla más rápido de lo supuesto.

Si te resulta más sencillo, puedes pensar en las tiradas extendidas en términos de «requiere TANTOS éxitos», y que el jugador vaya tirando durante tantos turnos sucesivos como sea necesario para acabar obteniendo esa cantidad total de éxitos.

### Tiradas encadenadas

Puedes hacer que una acción influya en otra de diferentes maneras y dependiendo del objetivo que busques. Tienes tres formas de invertir los éxitos extra de una tirada (es decir, los logrados más allá del primero) en potenciar la tirada siguiente:

- ☛ **CALIDAD:** Los éxitos de la primera acción se suman como dados extra en la segunda. Por ejemplo, estudiar una armadura con Sapiencia antes de repararla con Destreza.
- ☛ **VELOCIDAD:** Los éxitos de la primera tirada son el máximo de dados que puedes tirar en la segunda. Por ejemplo, dos acciones en un mismo turno de combate, como saltar tras una cobertura con Destreza antes de disparar tu arco con Armas de Proyectiles.
- ☛ **ESTORBO:** Los éxitos de la primera tirada restan dados a la segunda. Por ejemplo, distraer a un soldado con Personalidad para entorpecer su acción de Lucha contra un aliado.

### ¿Y LAS TIRADAS DE PERCEPCIÓN?

Tradicionalmente en los juegos de rol los personajes tienen puntuaciones en lo que llamaremos «habilidades pasivas», entendiendo por tales aquellas cuyo uso no es provocado por el personaje, sino por el director de juego, y que sirven principalmente para que los personajes jugadores obtengan información. El ejemplo típico serían las habilidades Percepción o Escuchar de otros juegos de rol.

En *El Rey del Invierno* preferimos que estas situaciones no dependan de los dados, sino del criterio del director en

función del valor narrativo de la información. ¿Tiene más sentido o mayor valor dramático que escuchen el ruido o que no?

Si es un jugador el que invoca el uso de una de estas habilidades pasivas («Me acerco a la puerta, pego la oreja y escucho a ver qué ocurre dentro»), también queda en manos del director de juego determinar si es adecuado que el PJ reciba la información, y cuánta, obviamente, respetando siempre la lógica y premiando las buenas ideas.

## COMBATE

Un conflicto en *El Rey del Invierno* es una secuencia de turnos de combate en la que dos o más bandos tienen intereses enfrentados. Cada PJ actuará una vez por turno, en el momento que determine su puntuación de iniciativa, según la siguiente tabla (cuyos valores tendrás ya apuntados en tu hoja de personaje):

¿Qué vas a hacer?	Iniciativa
¿Vas a combatir cuerpo a cuerpo?	Iniciativa = Destreza + Lucha
¿Vas a disparar?	Iniciativa = Destreza + Armas de Proyectil
¿Tu arma a distancia ya estaba preparada al inicio del turno?	Iniciativa = Destreza + Armas de Proyectil + 2
¿Vas a realizar una acción que no es de combate?	Iniciativa = Destreza x 2
¿Vas a lanzar magia?	Iniciativa = Destreza x 2
¿Y en caso de empate?	Los PJ actúan siempre antes que los PNJ

### COREOGRAFÍA DEL COMBATE

Una secuencia de combate se inicia en el momento en que un personaje ataca a otro. Cuando a un combatiente le llega su turno de Iniciativa tiene derecho a realizar una acción deliberada y a moverse hasta un máximo de 7 metros, en el orden que decida (puede moverse y realizar la acción, realizar la acción y moverse, o realizar la acción mientras se mueve).

Un combatiente que sea objetivo de una maniobra de combate cuerpo a cuerpo por parte de un oponente (ver sección siguiente) debe elegir cómo reacciona y, a efectos prácticos, pasa a jugar su turno de Iniciativa en ese mismo momento. Es decir, los personajes con Iniciativa baja, generalmente se verán limitados a reaccionar a lo que hagan otros más veloces que ellos.



### ATAQUES CUERPO A CUERPO

Un combatiente situado a 7 metros o menos de un oponente puede realizar un ataque Cuerpo a Cuerpo como su acción deliberada. El objetivo responderá con una tirada enfrentada. Ambos eligen entre las siguientes maniobras:

- ✱ **DAÑAR:** Tira Lucha. Si vences: causas el Daño indicado por tu arma.
- ✱ **DEFENDER:** Solo puede elegirse como reacción a una agresión. Tira Lucha y, si lo deseas, repite una vez tantos dados como tu valor en Lucha. Si vences, no recibes Daño.
- ✱ **DESPLAZAR:** Tira Lucha. Si vences, desplaza al objetivo tantos metros como la mitad de tu Vigor. Si choca con algo sólido recibe la mitad de tu Vigor en Daño no letal (ver sección de Daño).
- ✱ **INCAPACITAR:** Tira Lucha -1d. Si vences, tira Daño no letal y repite los dados que no sean pares. Solo marcas Incapacitación (ver sección «Daño»).

### MÚLTIPLES ATAQUES

Un personaje que tenga más de un enfrentamiento por turno (por ejemplo, porque ha atacado a un oponente y después ha sido atacado por otro enemigo) lanza 2d menos en cada emparejamiento sucesivo después del primero, de manera acu-

mulativa (en el segundo emparejamiento del mismo turno lanzaría 2d menos, en el tercero 4d menos, etc.). Es posible que en esta situación un personaje acabe teniendo que tirar 0 dados, o incluso un número negativo. Si se da el caso, utiliza la regla descrita en el apartado «Dificultades».

Por otro lado, por muchos enfrentamientos que tengas, solo podrás elegir la maniobra Dañar una vez por turno.

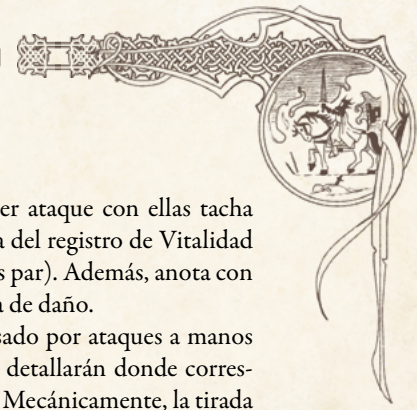
### PUNTOS DE VENTAJA

Si superas a tu oponente en la tirada enfrentada de combate, causas el efecto deseado, de acuerdo a la Maniobra que habías elegido. ¿Y para qué sirve la diferencia de éxitos lograda? Cada éxito de diferencia, incluido el primero, se convierte en puntos de Ventaja, que puedes emplear de la siguiente manera.

#### GASTA 1 PUNTO DE VENTAJA PARA:

- ✱ Ganar la Iniciativa contra el mismo oponente para el siguiente turno.
- ✱ Sumar 1d a la siguiente tirada enfrentada de Lucha contra el mismo oponente.
- ✱ Permitir a un aliado sumar 1d a su tirada de Lucha contra el mismo enemigo.
- ✱ Sumar ½ metro a un resultado exitoso de Desplazar.
- ✱ Sumar 1 dado a la tirada de Daño.





## ATAQUES A DISTANCIA

Cuando a un combatiente que se encuentra a más de 5 metros de cualquier oponente le llega su turno de Iniciativa puede optar por realizar un ataque a distancia como su acción deliberada. Simplemente debe elegir objetivo y lanzar tantos dados como su valor en Arma de Proyectiles.

El director de juego puede sumar o restar dados a esta tirada en función de circunstancias como distancia, cobertura, visibilidad... (consulta la sección «Dificultades» más arriba).

Si obtienes al menos un éxito en tu tirada, puedes causar el Daño indicado por tu arma. Cada éxito por encima del primero te permite sumar 1d a ese valor de Daño.

## Disparar a un objetivo que está en combate cuerpo a cuerpo

Si un tirador decide disparar a dos o más individuos que están forcejeando, realiza la tirada para impactar con normalidad. En caso de éxito, se determina aleatoriamente quién recibe el Daño, con iguales posibilidades para todos ellos. Si alguno de los contendientes es Masivo (ver más abajo), cada punto de Masivo le da una posibilidad más de ser impactado, es decir, si un PJ humano está enzarzado con una criatura Masivo 1, y alguien les dispara, habrá dos de tres posibilidades de que se acabe impactando a la criatura, y una de tres de acabar impactando al humano.

## DAÑO

Una vez un ataque ha impactado, es el momento de determinar qué heridas causa. Cada arma indicará el número de dados de Daño que se deben lanzar. Si combates con tus puños desnudos, asume que causas solo 1d.

Para leer el resultado de una tirada de Daño, debes fijarte en cada dado de forma independiente y tachar casillas en los dos registros que encontrarás en la hoja de personaje.

## REGISTRO DE VITALIDAD

Este registro tiene ocho casillas numeradas de la siguiente manera: **1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6**.

Cuando uno de estos números aparezca en los dados de Daño, se tacha la casilla correspondiente. Si el número ya está tachado, se ignora, considerando que la herida es muy leve o ha golpeado en un punto que ya estaba dañado. Si se llega a tachar todas las casillas, el personaje fallece.

**Penalización por heridas:** Una vez un personaje está herido, no puede lanzar más dados en ninguna tirada que el número más alto sin tachar en el registro de Vitalidad. Es decir, si tachas la casilla con el 6, no podrás lanzar más de cinco dados en ningún caso, y así sucesivamente.

**Trauma:** Algunas armas tienen un valor de Trauma (normalmente 6) que representa que suelen causar heridas

especialmente aparatosas. Cualquier ataque con ellas tacha directamente el número de Trauma del registro de Vitalidad (y una casilla de Incapacitación si es par). Además, anota con normalidad el resultado de la tirada de daño.

**Daño no letal:** El Daño causado por ataques a manos desnudas (entre otros casos que se detallarán donde corresponda) se considera Daño no letal. Mecánicamente, la tirada de Daño se realiza de la forma habitual, pero solo se tienen en cuenta los resultados pares, que se marcan simultáneamente en el casillero de Vitalidad y en el de Incapacitación. El Daño no letal puede dejar a un individuo fuera de combate (si rellena todo el casillero de Incapacitación), pero no matarle (salvo que ya tuviera las casillas «impares» del registro de Vitalidad marcadas por Daño recibido anteriormente).

## REGISTRO DE INCAPACITACIÓN

El registro de Incapacitación consta de cuatro casillas sin numerar.

Este registro no mide lo cerca que estás de morir, sino tu capacidad para seguir luchando y aguantar. Tacha una casilla por cada resultado par en los dados de Daño, sea cual sea el número, aunque se trate de un resultado repetido que no ha tachado casilla de Vitalidad. Si el registro de Incapacitación se llena, el personaje está fuera de combate.

## VITALIDAD E INCAPACITACIÓN EN LOS PNJ

Algunos enemigos que encontrarás en la aventura *El Lay del Caballero Verde* tienen multiplicadores de Vitalidad. Los más débiles tienen una Vitalidad x0,5: esto quiere decir que solo cuentan con cuatro casillas de Vitalidad (1-2, 3-4, 5 y 6) y dos de Incapacitación. Los más terribles disponen de Vitalidad x1,5: es decir, doce casillas de Vitalidad y seis de Incapacitación. Y en el manual básico encontrarás monstruos incluso peores, con Vitalidad x2 o superior.

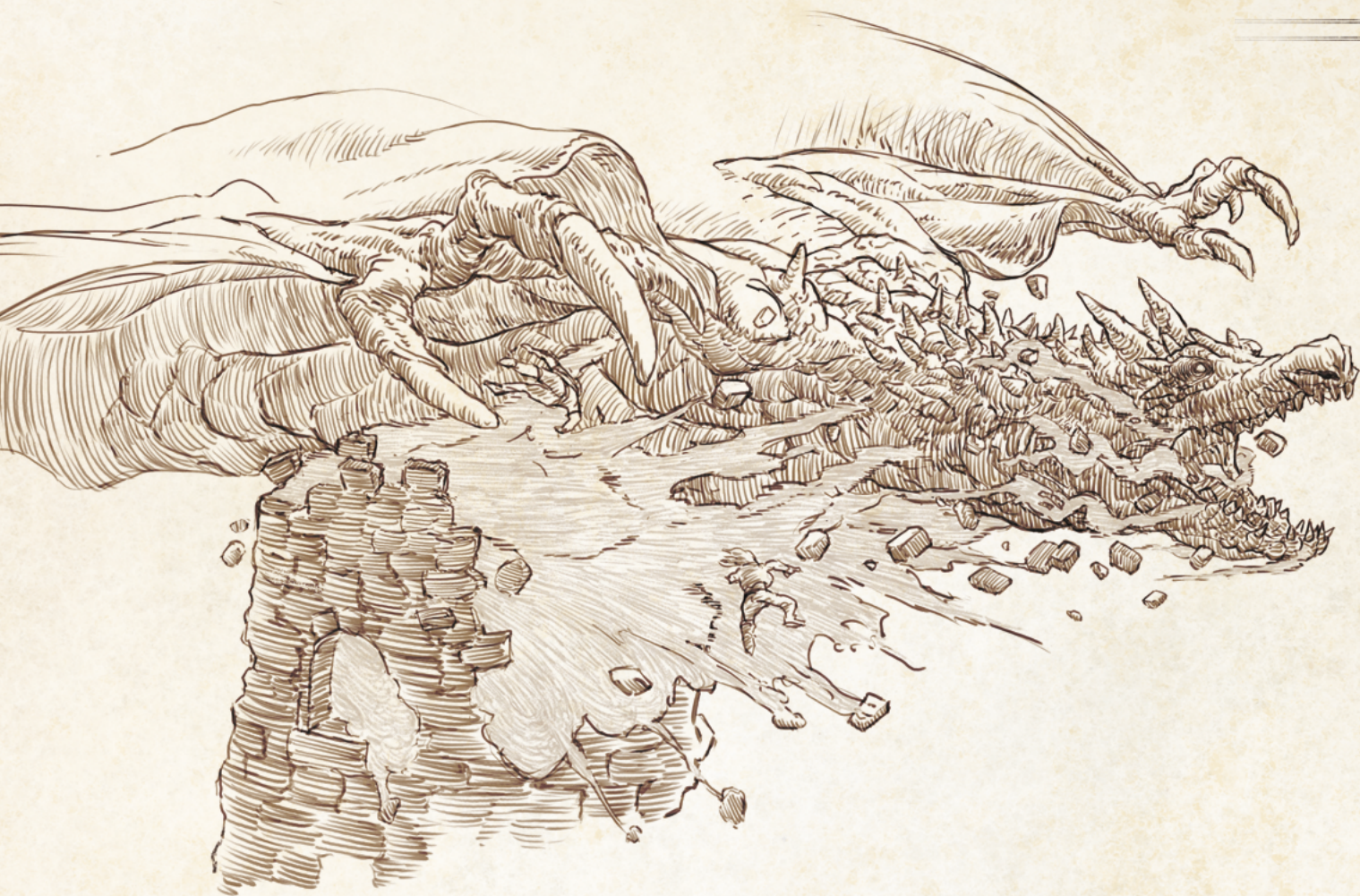
## PROTECCIÓN

### ARMADURA

Poner capas de protección entre tú y el enemigo es una buena forma de aumentar tu supervivencia. Las armaduras más corrientes en *El Rey del Invierno* son **armaduras flexibles** (cuero, malla...) que restarán dados a la tirada de Daño del oponente antes de que se realice, normalmente -1d o -2d-.

Existen también **armaduras rígidas** (corazas, armaduras completas...) que no solo reducen la fuerza de un ataque, sino que también añaden un registro adicional de Resistencia, que funciona exactamente igual que la Incapacitación. Sin embargo, si todas las casillas de Resistencia de una armadura rígida se agotan, la protección se convertirá en estorbo. A partir de entonces, todo el Daño de Incapacitación se duplica (el de Vitalidad sigue funcionando normalmente).





## ESCUDOS

Usar un escudo para protegerse permite restar -1d al Daño de un ataque recibido (que se suma a lo que reste la armadura). La contrapartida es que el personaje se desequilibra al contener el golpe. En su próximo turno, el PJ solo podrá escoger la Maniobra Defender.

## OPONENTES MASIVOS

Las criaturas notablemente más grandes que un ser humano tendrán la característica de Masivo, determinada por un valor numérico. Ese valor indica cuántos dados deben restarse en cualquier tirada de Capacidad, Maniobra o Daño en la que la criatura sea el objetivo.

Esta norma tiene una excepción, y es cuando se intenta impactar a la criatura con un arma de proyectiles. Un disparo se beneficia del gran tamaño del objetivo y añade tantos dados a la tirada para impactar como su nivel de Masivo.

Además, en combate cuerpo a cuerpo, la criatura añade tantos dados a su tirada de Daño como su valor en Masivo.

Como referencia puedes utilizar la tabla de abajo.

## TABLA DE Oponentes MASIVOS

NIVEL DE MASIVO	CRATURA
No Masivo	<i>Persona, lobo, puerta</i>
Masivo 1	<i>Caballo, oso, armario ropero</i>
Masivo 2	<i>Carronato grande, jabali gigante</i>
Masivo 3	<i>Chozas de campesino, Twrch Trwyth, la Bestia Aualladora</i>
Masivo 4	<i>Casa de un comerciante pudiente, dragón, gigante</i>



## EJEMPLO DE COMBATE

*Selwyn, la guerrera, y Deochan, el cazador, se enfrentan a dos caballeros no muertos, malditos por la oscura magia de Morgawse, la Reina del Aire y las Tinieblas. Deben combatir para conservar su vida y triunfar en su gesta.*

### Turno 1

*Selwyn es implacable con su Destreza 3 y Lucha 4, que se suman para dar una Iniciativa de 7. Es la primera en actuar, y elige desplazarse y golpear a uno de los no muertos con su espada en una maniobra de Dañar. Lanza 4d, según su valor de Lucha, y no tiene demasiada suerte en esta ocasión: obtiene 1,3,3 y 5. Un solo éxito. Su escurridizo rival lanza 2d por su valor de Lucha y logra empatar con un resultado de 4 y 5. Las armas chocan sin que ningún contendiente se imponga.*

*Deochan tiene Destreza 2 y Armas de proyectiles 2, pero ya había preparado uno de sus venablos antes de la lucha, así que suma +2 a su Iniciativa, para un total de 6. Fija la mirada en el oponente que aún no está trabado y le arroja su jabalina. Lanza 2d (por el valor de su Capacidad Arma de proyectiles) y el director de juego le permite añadir 1d adicional ya que su objetivo está corriendo en línea recta y sin cobertura, con el desprecio por la autoconservación que caracteriza a los no muertos. Deochan obtiene un resultado de 2,5 y 6: un muy buen golpe de tres éxitos.*

*Es el momento de tirar Daño: 2d por el Daño base del arma, y otros 2d por los dos éxitos adicionales conseguidos. El resultado es 1,5,5 y 6. Tachamos tres casillas de Vitalidad del enemigo (ignoramos el 5 repetido) y una de Incapacitación (ya que solo hay un resultado par, el 6).*

*El engendro está herido, pero sigue activo. Los caballeros no muertos tienen Destreza 2 y Lucha 2, así que su iniciativa es 4. El primero ya ha gastado su acción deliberada, en respuesta a Selwyn, así que no actúa. El segundo se lanza contra la guerrera con una maniobra de Dañar.*

*Selwyn ya ha actuado este turno, así que debe elegir Defender en respuesta y restar -2d a su tirada. El no muerto obtiene 3 y 6 (dos éxitos) y Selwyn 1 y 4 (ningún éxito). Nuestra PJ debe prepararse para recibir Daño y su enemigo genera 2 Puntos de Ventaja en cuerpo a cuerpo (uno por cada éxito, a diferencia de lo que ocurre en el combate a distancia).*

*El caballero espectral lanza 5d: tres por el Daño base de su espada y dos por los Puntos de Ventaja. Podría darles otro uso, como ganar la Iniciativa, pero los no muertos no son famosos por su estrategia. Sin embargo, Selwyn está protegida por una coraza rígida, así que resta -2d a esa tirada. Resultado: 2, 3 y 6. Selwyn tacha tres casillas en su registro de Vitalidad, entre ellas el 6 (así que hasta que se cure no podrá lanzar más de 5 dados en ninguna tirada), y otras dos en la Resistencia de su armadura (por ser dos resultados pares, aunque la armadura le evita tener que marcar Incapacitación).*

### Turno 2

*Selwyn vuelve a ser la primera en actuar y, para quitarse de encima al enemigo que no está herido elige la maniobra Desplazar. Tira sus 4d de Lucha y obtiene 3 éxitos (y 3 puntos de Ventaja) frente a 0 del enemigo. Desplaza al oponente 1,5 metros (la mitad de su Vigor) y se guarda los puntos de Ventaja por ahora.*

*Deochan se ha quedado sin venablos, así que toma su lanza y carga a la pelea cuerpo a cuerpo. Emplea una maniobra de Dañar sobre el no muerto que acaba de ser empujado y lanza 2d por su valor en Lucha. En ese momento, Selwyn gasta 2 de sus Puntos de Ventaja para permitir que su compañero añada otros 2d al ataque contra su desequilibrado rival. Nuestro cazador obtiene dos éxitos y el enemigo, que responde con -2d por ser su segundo enfrentamiento del turno, vuelve a sacar 0 éxitos. El Daño arroja un resultado par, por lo que se marca la segunda casilla de Incapacitación del no muerto. Al ser un enemigo menor, con Vitalidad 0,5, eso le deja fuera de combate. La lanza de Deochan daña gravemente la corrupta carne de la criatura.*

*Queda un no muerto en pie, pero parece no tener nada que hacer ante sus heroicos rivales...*



## LA MAGIA

En la Britania Oscura, la magia es real, y varias son las culturas que han encontrado la forma de acceder a ella: druidas galeses, hechiceros de alta magia, obradores de milagros cristianos, chamanes sajones... La tradición cambia de unos a otros y determina qué tipo de efectos puede conseguir un mago, pero en esencia obtienen sus poderes de fuentes similares. Todo efecto mágico es el resultado de realizar una Acción arcana y aplicarla sobre un Objetivo (en las hojas de los personajes pregenerados encontrarás una serie de hechizos con sus efectos detallados, que ya te indicarán cuántos dados debes tirar, así como sus valores de Acción y Objetivo). Al igual que en las tiradas de Capacidad, un 5 es un éxito y un 6 cuenta como dos éxitos. El número total de éxitos

de la tirada determina la Magnitud del hechizo, y a mayor Magnitud, la magia será más potente... y el cuerpo del mago deberá pagar mayor precio (consulta la siguiente sección). En el libro básico de *El Rey del Invierno* hallarás las reglas para crear tus propios hechizos sobre la marcha combinando Acciones y Objetivos.

## REGISTRO DE CANSANCIO MÁGICO

Consta de seis casillas sin numerar.

Manipular las energías necesarias para realizar un efecto mágico se cobra su precio en el cuerpo, lo que reflejamos en un registro especial, el de Cansancio mágico. Por cada 5 y cada 6 que obtenga un practicante de magia al lanzar un hechizo, debe tachar una casilla de su registro de Cansancio. Algunos Eruditos o criaturas mágicas tachan casillas solo con el 6, pero son los menos habituales.

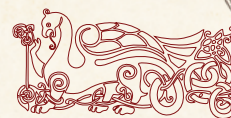
Si debes marcar Cansancio y no puedes, , tacha la casilla de menor valor aún libre en tu registro de Vitalidad. Y si esa casilla es par, tacha también una de Incapacitación.

Cuando tu registro de Cansancio esté lleno, no podrás invocar magia. Todas las casillas se recuperan tras una noche de descanso, con el amanecer.

**Sobreesfuerzo:** Puedes tachar voluntariamente casillas de Cansancio para potenciar un hechizo. Por cada Casilla tachada, suma un dado a la tirada para realizar el hechizo.



## REGLAS QUE ENCONTRARÁS EN EL MANUAL BÁSICO



En esta guía de inicio mostramos solo las bases del sistema de *El Rey del Invierno*, suficientes para tus primeras partidas de prueba. Pero en el libro básico encontrarás mecánicas avanzadas para resolver situaciones más complejas y darle mayor riqueza a tus aventuras, como por ejemplo:

- ✿ **PODERES DE LINAJE:** Los protagonistas de *El Rey del Invierno* heredan las capacidades de los héroes de antaño y, en las ocasiones importantes, serán capaces de invocar poderes más allá del alcance de un humano común. Pero para lograrlo deberán atenerse al código de conducta de su linaje.
- ✿ **MAESTRÍAS:** Son capacidades asociadas a los distintos tipos de armas, que marcarán la diferencia entre un guerrero capaz y alguien que empuña una espada por primera vez en su vida.
- ✿ **NUEVOS USOS PARA LOS PUNTOS DE VENTAJA:** Haz más espectaculares tus éxitos con maniobras especiales que consumen 2, 3 o 4 puntos de Ventaja.
- ✿ **MAGIA SIN LÍMITES:** Más hechizos, más ejemplos y un sistema de magia que te permitirá crear tus propios sortilegios sobre la marcha... si tu cuerpo puede pagar el precio.
- ✿ **REGLAS DE JUSTAS:** ¿Qué sería de una historia de caballería sin que dos contendientes midan su habilidad con la lanza en un espectáculo? Hemos creado mecánicas detalladas para transmitir todo el sabor de una justa, incluyendo cómo determinar el favor del público.
- ✿ **REGLA DE GRANDES BATALLAS:** Asedios, batallas campales, ejércitos enfrentados... son una parte esencial del mito artúrico y tendrán un papel preeminente en *El Rey del Invierno*, con un sistema pensado para darle protagonismo a los Héroes mientras la contienda se desarrolla a su alrededor.



**EL REY DEL  
INVIERNO**



**EL LAY DEL CABALLERO  
VERDE**

**Shadowlands**



# EL LAY DEL CABALLERO VERDE

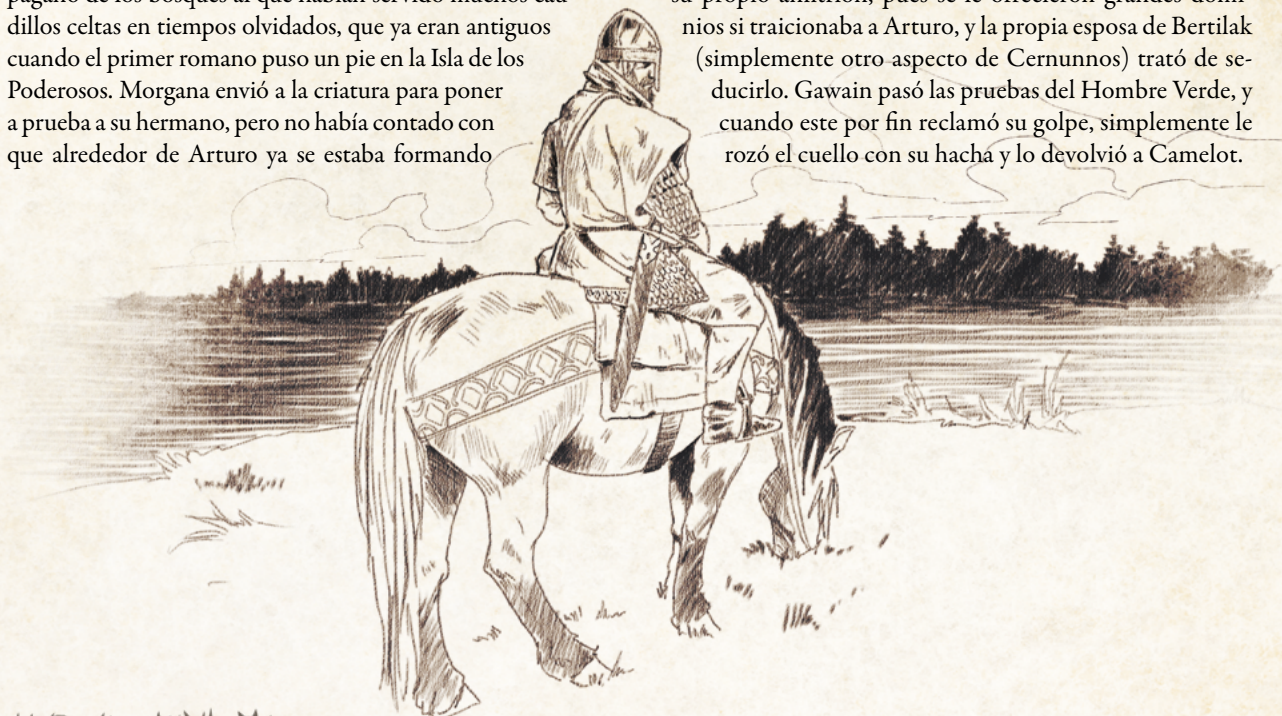
## LA HISTORIA HASTA AQUÍ

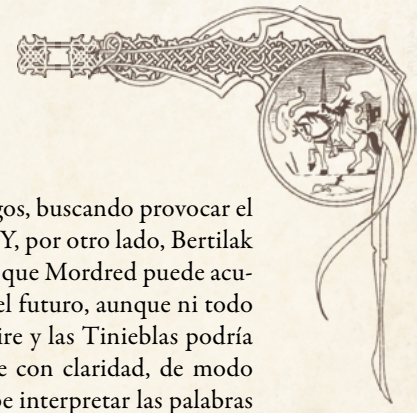
**H**ace veinte años de la batalla de Camlann, en la que el rey Arturo pereció en las traicioneras manos de su propio hijo, Mordred. Este, con la ayuda de su madre, la reina hechicera Morgawse, se ha convertido desde entonces en el Alto Rey de Britania, acabando con todos sus enemigos y obligando a los pocos miembros de la Mesa Redonda que sobrevivieron y a sus familias a esconderse o doblegarse. Desde su capital de Venta Belgarum, el rey Mordred gobierna Britania, mientras la reina madre Morgawse extiende su dominio mágico desde las Islas Orcadas. En medio, solo a duras penas, resisten algunos enclaves aún libres, la mayoría de ellos en el reino de Rheged, el dominio del rey Owain ap Urien.

Hace mucho más tiempo, cuando su hermano Arturo se convirtió en rey de Britania, cuando aún dudaba de que este pudiera mantener el trono en sus manos, antes incluso de convertirse en Dama del Lago y cuando era solo la esposa del rey Urien de Rheged, la poderosa hechicera Morgana utilizó su poder para convocar a una vieja criatura, el Hombre Verde. Se trataba de una manifestación de Cernunnos, el dios pagano de los bosques al que habían servido muchos caudillos celtas en tiempos olvidados, que ya eran antiguos cuando el primer romano puso un pie en la Isla de los Poderosos. Morgana envió a la criatura para poner a prueba a su hermano, pero no había contado con que alrededor de Arturo ya se estaba formando

una pequeña corte de guerreros. Así que cuando el Hombre Verde apareció en la recién fundada corte de Camelot, no fue Arturo quien respondió a su llamada, sino su sobrino Gawain, hijo del rey Lot de Lothian y su esposa, la reina Morgawse (también hermana de Arturo y Morgana), cuando aún no se había convertido en la poderosa Reina del Aire y las Tinieblas.

Gawain afrontó entonces el desafío del Hombre Verde (que se presentó ante Camelot como Bertilak, el Caballero Verde), que consistía en lo siguiente: la criatura permitiría que el guerrero le diera un golpe con su arma, bajo la promesa de que un año más tarde, ese guerrero tendría que permitir que le dieran el mismo golpe. Con una sonrisa torcida en los labios, Gawain, aceptó y golpeó al Hombre Verde con tanta fuerza que lo decapitó. Ante la sorpresa de todos, Bertilak se limitó a recoger su cabeza del suelo y marcharse. Cuando volvió al año siguiente, todos pensaban que la muerte de Gawain sería segura, pero en lugar de decapitar al guerrero, Bertilak se llevó a Gawain a su propio dominio feérico, un lugar entre mundos conocido como la Capilla Verde, donde se puso a prueba la lealtad del guerrero hacia Arturo y hacia su propio anfitrión, pues se le ofrecieron grandes dominios si traicionaba a Arturo, y la propia esposa de Bertilak (simplemente otro aspecto de Cernunnos) trató de seducirlo. Gawain pasó las pruebas del Hombre Verde, y cuando este por fin reclamó su golpe, simplemente le rozó el cuello con su hacha y lo devolvió a Camelot.





Las pruebas de valor y honor de Gawain sorprendieron tanto a la criatura que esta pensó que, si contaba con guerreros como este, Arturo sería el mejor rey de la historia. Así que bendijo a Britania. Pocos más allá de la propia Morgana y quizá el desaparecido Merlín saben lo importante que fue la bendición de Bertilak, pues la generosidad de los bosques y las tierras de Britania fueron la base sobre la que Arturo construyó su paz, y, por lo tanto, el Reino del Verano. Las cosechas fueron abundantes, el tiempo suave y, con sus estómagos llenos, muchos señores y guerreros pudieron olvidarse de la guerra y centrarse en la paz.

Pero Arturo murió, y hace tres años, Morgana, temerosa de lo que el poder de Morgawse podía suponer para el futuro de Britania, volvió a convocar al Hombre Verde para que juzgara de nuevo al rey, en este caso, a su sobrino Mordred, pensando que era imposible que este pasara las pruebas del Caballero Verde. Lo que no tuvo en cuenta fue el inmenso poder mágico de Morgawse, y cómo sus hechizos eran capaces de proteger a Mordred, incluso de una entidad como el Caballero Verde. Así que, atrapado por la magia de Morgawse, el Caballero Verde fue decapitado por Mordred, que quemó su cuerpo y conservó su cabeza, dotada por su naturaleza divina del don del habla. Siguiendo los consejos de su madre, Mordred depositó la cabeza del Caballero Verde en un santuario profanado en la Isla de Vectis, al sur de Britania. Utilizando el poder de la cabeza de Bertilak, Mordred obtiene dos beneficios: por un lado, la cabeza del Caballero Verde sigue teniendo poder sobre el clima, pero en lugar de utilizarlo como beneficio, Mordred lo está utilizando como arma, golpeando con grandes ventiscas y

tormentas las tierras de sus enemigos, buscando provocar el hambre y las revueltas en Rheged. Y, por otro lado, Bertilak tiene poderes proféticos, de modo que Mordred puede acudir a él en busca de consejos para el futuro, aunque ni todo el poder de la propia Reina del Aire y las Tinieblas podría hacer que el Hombre Verde hable con claridad, de modo que muchas veces Mordred no sabe interpretar las palabras de Bertilak...

## Y LA HISTORIA A PARTIR DE AHORA

Aunque Bertilak no es el propio Cernunnos, sino solo un aspecto de este, la ausencia del Caballero Verde está causando estragos en el Gran Bosque, el reino de Otromundo sobre el que gobierna el dios astado, y su inquietud se está filtrando a Britania. Una sacerdotisa de Cernunnos acudirá a los Héroes, buscando el linaje de Gawain, ya que su nombre aún se recuerda en el Gran Bosque como el mejor de los caballeros de Britania, y rogará a quienes la escuchen que acudan en ayuda de Bertilak. Para ello, los Héroes tendrán que adentrarse en Venta Belgarum, la capital de Mordred, y esquivar a sus perseguidores mientras siguen las pistas que conducen al monasterio de San Sergio y San Baco, donde un viejo monje recuerda el encuentro del Alto Rey con el Caballero Verde, y la trampa en la que cayó. Desde San Sergio y San Baco, los Héroes podrán descubrir el rastro de la cabeza del Caballero Verde y dirigirse al santuario de Cernunnos de la Isla de Vectis, donde tendrán que derrotar al guardián de la Reina del Aire y las Tinieblas antes de poder poner fin al encierro de Bertilak.

### ALGUNAS NOTAS ANTES DE EMPEZAR

Los jugadores pueden elegir los héroes predefinidos de esta aventura o crear sus propios Héroes, como prefieran. No obstante, en este caso es necesario que uno de ellos al menos pertenezca al linaje de las Orcadas (clan de Lothian), y sea descendiente de Gawain o de uno de sus hermanos.

De igual modo, la ubicación de origen de la aventura puede ser cualquier parte de Britania, aunque por defecto, esta aventura está pensada para comenzar en las tierras del sur de Gales, alrededor de Caer Gwent (actual Newport), un dominio lo suficientemente cercano a Venta Belgarum como para no requerir de un largo viaje, y donde el poder del Alto Rey aún no es asfixiante. A efectos de esta aventura, el señor de Gwent es el príncipe Corbin ap Teudrig, y aunque nominalmente rinde lealtad al Alto Rey, es de todos conocido que tiene alianzas de amistad con el reino de Rheged, pues su padre, Teudrig, fue uno de los miembros de la Mesa Redonda y, por lo tanto, compañero y amigo del rey Owain de Rheged.

La proximidad de Venta Belgarum y del reino maldito del rey Rience en Camelot resultarían más amenazantes para Gwent si no fuera por la cercanía de Carlión y su señora, la dama hechicera Nimué, lo que mantiene la región en un tenso *impasse* que, en algún momento, terminará estallando.





# CANTO I

## UNA SOLICITUD DE AYUDA



on los primeros días de la primavera en Caer Gwent, y después de un largo invierno, parece que, por fin, aunque tardíos, comienzan los días de calor. Para los habitantes de Gwent ha sido un invierno excepcionalmente largo y duro, pues las primeras nieves llegaron a principios de octubre, y las últimas han sido hace poco, a mediados de abril. Incluso ahora, ya pasada la fiesta de Beltaine (1 de mayo), las noches siguen siendo gélidas, pero la nieve y el hielo de las montañas han comenzado a deshacerse y los arroyos corren rápidos y cantarines. Pero las provisiones han llegado a escasear, y los habitantes de Caer Gwent están cansados de ese largo invierno, por lo que el príncipe Corbin ha propuesto una actividad que aúna al mismo tiempo diversión y necesidad: una cacería por los cercanos bosques en busca de jabalíes o ciervos.

Así que, poco después del amanecer, lord Corbin y los invitados a su cacería, se preparan para abandonar Caer Gwent en las afueras de la empalizada que rodea la ciudad. Con el sol aún bajo en el cielo, el viento del norte sopla frío y forma nubes de vaho con el aliento de los Héroe, que, por supuesto, estarán entre los invitados a la cacería.

### LA CACERÍA

El bosquecillo al que el príncipe Corbin va a dirigir la cacería es una densa arboleda que se extiende al suroeste de Caer Gwent, entre esta población y el Mar del Severn (el actual Estuario de Bristol), un denso bosque de hayas, roble albar, olmos y algunos árboles de acebo, recorrido por numerosos arroyos, y con el suelo lleno de siglos de vegetación en descomposición. Por supuesto, el bosque está lleno de liebres y otros pequeños animales, pero aunque nadie en las cocinas de la fortaleza rechazará un buen puñado de conejos, el príncipe Corbin quiere volver al anochecer llevando con él un par de jabalíes o un puñado de ciervos. Así se lo hará saber a los participantes, y ofrecerá además como recompensa un brazalete de bronce tallado para el cazador que presente la primera pieza de caza, y una espada corta con un ópalo en la empuñadura para el que lleve el ciervo con un mayor número de puntas, o el jabalí con los mayores colmillos. Un éxito en una tirada de **Sapiencia** permitirá reconocer que ninguno de los dos objetos tiene un gran valor, más allá de agasajar a los ganadores en una fiesta al final del día.

En el bosque, la partida se divide en grupos, de modo que uno puede estar integrado por los Héroe, conformando su pequeña partida de caza propia. Todos los participantes tienen buen ánimo, todos intentan dejar el rigor del invierno y la posible cercanía de una guerra a un lado y disfrutar de un día que promete ser, al menos, divertido. Aunque centrados en la caza, los Héroe pueden escuchar canciones procedentes de diversos puntos del bosque y, en algunos grupos, a pesar de lo pronto que es, ya apuran pellejos de sidra o cerveza. La cacería puede ser tan intensa o ligera como quieran los Héroe, y puede ser una buena manera de templar las tiradas y las opciones del juego. Puedes pedir a los héroes tiradas de **Destreza** para saltar un arroyo, de **Personalidad** para mantener firme el paso de una montura que se haya puesto nerviosa, o **Dedución** para que puedan seguir el rastro de un gran ciervo o jabalí. De hecho, si quieres probar el sistema de combate, el rastro podría llevar a un inesperado encuentro con un oso que busca salmones en los arroyos o miel en los árboles, y que pueda dar un buen susto a los héroes.

### ¿¿Y QUIÉN LLEVA LOS ESTANDARTES??

La cacería es un buen momento para establecer el color que vayas a querer utilizar en El Rey del Invierno, sobre todo si esta va a ser una partida introductoria para una campaña... pero que tampoco te agobie si después decides modificarlo. Gwent no es una de las regiones centrales de Britania: no es ni la más rica ni la más poderosa, ni va a marcar ninguna tendencia. Si decides dar a tu aventura un entorno más histórico, la partida de caza será relativamente discreta, con los guerreros de Caer Gwent ataviados con armaduras de cuero y armados con largos arcos y lanzas de caza, algunos perros y un puñado de sirvientes. Si prefieres darle un toque más cercano a la obra de Thomas Malory, los caballeros de Gwent se unirán a la cacería ataviados con ropas elegantes (pero anticuadas), jaurías de caza, juglares, acompañantes y con los altos estandartes del príncipe Corbin ondeando al viento.

## UN ENCUENTRO INESPERADO

De una forma o de otra, en algún momento de la cacería, los héroes escucharán un ruido repentino, y de entre los árboles, aparecerá una cierva herida, con el pelaje plateado y los ojos de un color azul sorprendentemente claro. Dos flechas se han hundido profundamente en su lomo, y la sangre cae, manchando de rojo su costado. Los Héroes que se fijan en el animal podrán ver algo sorprendentemente humano en su mirada, y que esta se clava de pronto en el Héroe que pertenece al linaje de las Orcadas.

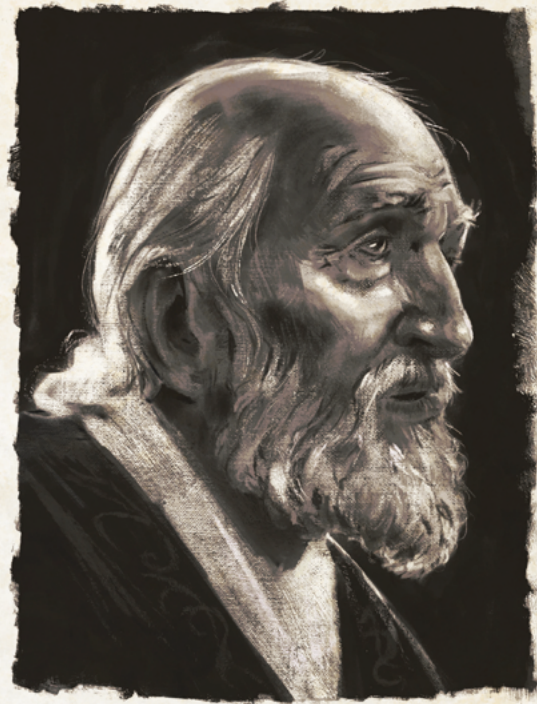
Entonces, su magia se disipa y cambia de forma, convirtiéndose en una mujer anciana y vestida con simples ropas de piel de ciervo sin curtir, que cae a los pies de los héroes con los ojos fijos en el miembro del linaje de Gawain. La mujer, de piel curtida y ojos azules, luce varios tatuajes en su rostro (**Sapiencia** para identificarlos como propios de las tribus del norte de Gales, de las montañas de Gwynedd), y lleva varias herramientas y abalorios, todos de hueso y madera. Por supuesto, los Héroes pueden intentar rematar a la cierva. En ese caso, sufrirá nuevas heridas mientras se transforma.

«*Sangre de Gawain*», dice la anciana, mientras tiende sus manos hacia el Héroe al que buscaba. Sus palabras quedarán interrumpidas por la aparición en el claro de los guerreros del príncipe (son ellos quienes han herido a la cierva, sin saber que realmente era una sacerdotisa transformada), pero guardarán un completo silencio cuando vean a la mujer herida de muerte por las flechas del propio Corbin. La mujer se llama Isewyn, y como han podido averiguar por sus tatuajes, proviene de las cercanías de Caer Seiont, en el norte de Gales. Lleva semanas viajando hacia el sur para buscar a un descendiente de la sangre de Gawain. Salvo que alguno de los Héroes pueda realizar magia de curación, la sacerdotisa tiene el tiempo contado. **Sapiencia** (*Sanar*) les permitirá evaluar la herida y deducir que, efectivamente, las flechas del príncipe son letales.

## LA HISTORIA DEL CABALLERO VERDE

Isewyn puede trasladar a los héroes la siguiente información, y responderá tantas preguntas como consideres (si los Héroes sanan a la mujer, la conversación será muy distinta y mucho más tranquila, aunque una vez entregado su mensaje, Isewyn no acompañará al grupo, sino que volverá al norte):

- ☛ Isewyn es una sacerdotisa de Cernunnos, el dios de los bosques al que los celtas adoraban en la Britania prerromana (los paganos romanos pueden asociarlo con uno de sus propios dioses, Vertumno; para los cristianos, Cernunnos es la imagen más evidente del diablo de sus creencias). En los últimos años, Isewyn ha visto extraños presagios, y sus lecturas del vuelo de las aves y los hígados de los animales que cazaba apuntaban todos en una dirección: el Gran Bosque, el reino de Cernunnos en Otromundo,



Lord Corbin

sufría por una ausencia. En los últimos meses, Isewyn ha soñado en varias ocasiones con el Gran Bosque, y cómo sus árboles comenzaban a pudrirse y morir. En esos sueños, ha visto una y otra vez a un hombre verde con un yelmo astado que abandonaba el bosque en dirección a un inmenso castillo. Antes de desaparecer, el Caballero Verde se giraba hacia ella y decía: «*La sangre de Gawain podrá liberarme*».

- ☛ Aunque Isewyn desconoce los detalles de los encuentros entre el rey Arturo, el Caballero Verde y Gawain, sí que ha reconocido al Caballero Verde de sus sueños como uno de los aspectos del propio Cernunnos. Esto le lleva a deducir que su ausencia del Gran Bosque puede ser el motivo de que este esté padeciendo la enfermedad y el desequilibrio, y que solo el regreso del Caballero Verde resolverá ese problema, y probablemente, el extraño clima que ha sacudido Britania en los últimos años. Con estas palabras en sus labios, salvo que los héroes hayan podido evitarlo, Isewyn morirá.

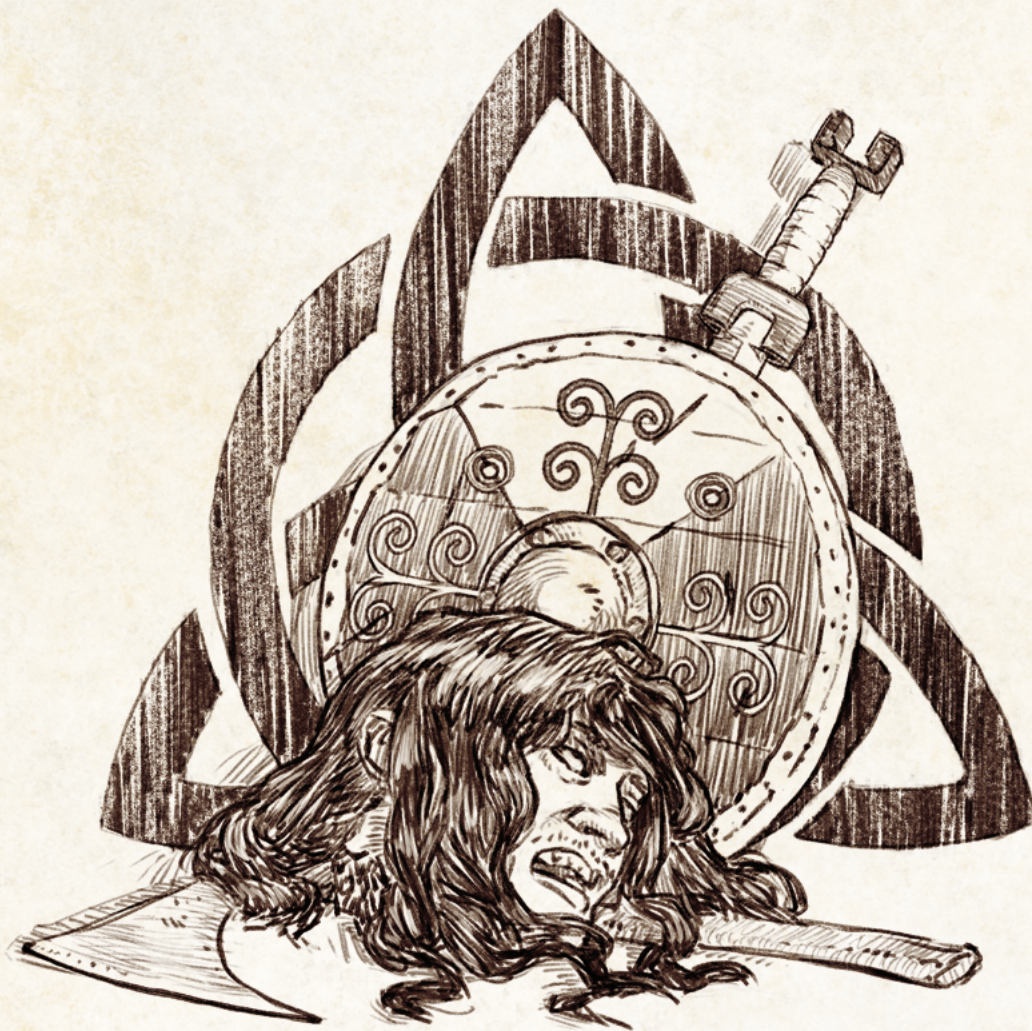
El sorprendido príncipe Corbin puede completar la historia del Caballero Verde, pues su padre, Teudrig, estaba en Camelot cuando Bertilak se presentó. Según contaba su padre, Bertilak había llegado a Camelot en representación de los viejos dioses para juzgar el trono de Arturo, pero fue Gawain quien se ofreció para afrontar las pruebas en nombre de Arturo. Teudrig no supo nunca en qué consistieron esas pruebas, pero cuando regresó a Camelot, el príncipe de

Lothian afirmó haberlas superado. A partir de ese momento, el propio clima pareció favorecer al reinado de Arturo. De una forma u otra, Teudrig siempre creyó que el Reino del Verano había comenzado con la llegada de Bertilak, y aunque en sus últimos días, el padre de Corbin se había convertido al cristianismo celta, siempre había estado seguro de que el Caballero Verde era algún tipo de manifestación de los poderes antiguos de Britania.

Si los héroes no lo deducen por sí mismos, Corbin puede inducirles a pensar que, si Bertilak había acudido para poner a prueba al rey Arturo (desconoce la intervención de Morgana, y probablemente la historia acabe sin que los Héroes lo sepan, salvo que posteriormente se encuentren en

algún momento con la señora de Ávalon), quizá haya intentado hacer lo mismo con Mordred... y de ahí, la desaparición de Bertilak y el extraño clima que ha golpeado Gales, Cornualles o Rheged en los últimos años.

Si Isewyn muere, Corbin se encargará de darle un entierro pagano (lo que enfurecerá a su capellán cristiano). Tras la ceremonia, pedirá a los Héroes (encabezados por el miembro del linaje de las Orcadas) que le ayuden a aliviar su culpa por la muerte de Isewyn investigando la desaparición del Caballero Verde. Para ello, instará a los Héroes a dirigirse a la capital de los dominios de Mordred... la mismísima Venga Belgarum. Desde allí deberían poder seguir el rastro de Bertilak, si es que realmente fue a ver al rey Mordred.





# CANTO II

## LA CIUDAD DEL REY TRAIADOR



Mordred estableció su capital en Venta Belgarum después de entregar la ciudad de su padre, Camelot, al rey no muerto Rience. Se trata de una ciudad antigua, fundada antes de la llegada de los romanos a las islas por la tribu de los belgas, aprovechando una colina en la que construyeron su fortaleza. Los romanos la tomaron como base para construir una urbe, a la que llamaron Venta Belgarum (la Ciudad de los Belgas) y, poco a poco, se fue convirtiendo en la ciudad más importante de Roma en Britania. De hecho, en el futuro (si es que Britania no se desliza para siempre en la Oscuridad de mano de la reina Morgawse), Venta Belgarum se convertirá en la Wintaceaster de los sajones, la ciudad de Alfredo el Grande, y, por lo tanto, la Winchester que ejercería la capital del reino anglosajón de Inglaterra hasta los tiempos de los Plantagenet. Pero para que eso ocurra, si es que llega a ocurrir, queda mucho tiempo.

Por ahora, la Venta Belgarum del rey Mordred es la ciudad más grande de Britania, y uno de sus principales mercados, a pesar de no disponer de salida al mar. El río Isca (actual Itchen) corre cerca de la ciudad, lo que permite cierto tráfico fluvial y que la ciudad cuente con suficiente aprovisionamiento de agua y fuerza para sus numerosos molinos y batanes. Pero, sobre todo, Venta Belgarum conecta a través de vías terrestres con el puerto de Clausentum, uno de los más importantes de Britania, desde el que llegan a la ciudad mercancías procedentes de todas partes no solo de Britania, sino de toda Europa. Esto permite que el reino de Mordred esté conectado con los reinos de los frankos, los godos, los vándalos o los sajones, e incluso con la grandiosa Constantinopla. No obstante, la situación en Britania es mucho menos segura que en tiempos de Arturo, lo que ha afectado también al comercio.

### EL CAMINO A LA CIUDAD

El rey Mordred no es ningún estúpido, y pese a haberse rodeado de personajes de dudosa catadura moral y estar dispuesto a aplastar a todos aquellos que se resisten a su dominio, mantiene férreamente la paz y las leyes dentro del triángulo formado por Venta Belgarum, Clausentum y Sorviodunum. Los soldados del Alto Rey recorren los caminos y los mantienen libres de bandoleros o salteadores, aunque

en muchas ocasiones ellos mismos son bandoleros y salteadores. A pesar de que no les gusta llegar a las armas (salvo que tengan las de ganar... son pocos los guardias del Alto Rey que ven problemas en hacer desaparecer para siempre el cadáver de alguien que se resistió demasiado), ni tratarán de engañar o amedrentar a grandes nobles o comerciantes, no tendrán tantos miramientos con los viajeros solitarios o las pequeñas cuadrillas, que de pronto pueden encontrarse «siendo convencidos» para abonar unas altas tasas por transitar los caminos reales.

El camino a Venta puede cambiar dependiendo de dónde vengan los Héroes. Aquí se describen los encuentros que ocurren en el camino desde Caer Gwent, pero deberías poder adaptarlos con poco trabajo a otras rutas.

El camino a caballo puede llevar de cuatro a siete días, dependiendo del clima, teniendo en cuenta que tendrán que cruzar en estuario del río Severn (cualquier pescador o barquero puede llevarlos a la otra orilla por unas pocas monedas), y que pueden ocurrir los siguientes eventos (y tantos más como consideres apropiado).

### EL CRUCE DEL ESTUARIO

A su llegada a la orilla del Severn, encontrarán a un barquero tuerto que está preparando una barcaza de fondo plano para partir en breve. Cuatro o cinco viajeros están esperando mientras el hombre y dos chiquillos cargan varias bolsas y baúles en la parte trasera de la barcaza. Si preguntan a cualquiera les dirán que se trata de Finn, un antiguo pirata iernés que ahora se dedica a llevar gente y cargas de un lado al otro del estuario. La barcaza tiene espacio suficiente para los Héroes y sus monturas. De primeras, Finn (que habla britón con un fuerte acento de Ierna) pedirá una cantidad extraordinariamente alta y mirará con desconfianza a los caballos. Si uno de los Héroes hace una tirada de **Personalidad** (puede ser relevante la especialización *Comerciar*) y tiene un éxito, conseguirá una notable rebaja. Si intentan participar en la negociación más de un Héroe, Finn se mostrará irritado y se negará a mover el precio de los pasajes, por lo que los Héroes tendrán que pagarlo o buscar otra forma de cruzar.

A la barcaza suben también dos monjas (Fabia y Danila) que se dirigen a su convento en la orilla oriental del Severn, y un orfebre (Ciardan) y su guardaespaldas (Gwynn), que se dirigen hacia el sur para comprar plata. Es preferible que

ninguno de los viajeros se dirija a Venta, para que los Héroeos no puedan formar parte de una caravana que intimide a los soldados del Alto Rey.

En la barca, las dos monjas comenzarán a hablar en latín en voz baja, y aunque en un principio pudiera parecer que están rezando, no es difícil descubrir que se trata más bien una conversación. Si uno de los PJ sabe latín, se entera de lo que están hablando; si nadie sabe latín, pueden reconocer nombres de lugares y quizá alguna palabra suelta en galés que haga referencia a tormentas o galeras. Al parecer, las dos hermanas han recorrido buena parte de Gales y están hablando del extraño tiempo con el que se han encontrado, y esperan que al entrar en tierras cristianas y bajo la tutela del buen Dios, todo vuelva a la normalidad. Si alguno de los personajes tiene una buena idea para comenzar una conversación o, en su defecto, una tirada exitosa de **Personalidad**, permite que los Héroeos obtengan historias tan extrañas como nevadas en abril en Caerdydd, cosechas perdidas de Gwynedd o riadas por deshielo temprano cerca de las nieves de Eryri. Y, por supuesto, si quieres, puedes incluir tantos hechos forceanos como desees, desde lluvias de ranas a extrañas tormentas de polvo en lugares donde no debería haber polvo. Los Héroeos pueden asociar estos eventos con el uso del poder de Bertilak por parte del Alto Rey Mordred. La conversación permite dilucidar que todos los lugares que mencionan las hermanas son, siendo generosos, poco afectos al gobierno de Mordred.

### ENCUENTRO CON LA PATRULLA

A una jornada de Venta, los Héroeos se encontrarán con la primera de las patrullas de Mordred en el camino real. La patrulla estará formada por tantos soldados de Mordred como el doble de los Héroeos (estos soldados se sentirán cómodos en esa proporción de 2 a 1), y el capitán dará el alto a los Héroeos. Sus preguntas son superficiales (de dónde vienen, a dónde van, qué buscan, transportan algo de valor, cuanto tiempo van a estar en Venta, a dónde se dirigirán después...), y una vez que hayan respondido a cuatro o cinco de las preguntas del capitán, este echará una cuenta de cabeza y reclamará a los héroeos el pago de los impuestos por el uso de los caminos reales. Y es un precio realmente alto. Con un éxito en **Sapiencia** los Héroeos sabrán que no existen esos impuestos, ya que el mantenimiento de esas vías se paga con los portazgos y otros impuestos, pero no se repercuten a los viajeros. La cuestión es: ¿están dispuestos a plantar cara a los hombres de Mordred? Si los Héroeos confrontan sus conocimientos con la exigencia del capitán, este estallará en carcajadas y dirá que son leyes nuevas (es evidente que miente).

Un enfrentamiento directo llevará a un intercambio armado en proporción 2 a 1,

aunque los soldados de Mordred huirán cuando la mitad de ellos hayan sido derrotados. Si los soldados llegan a la ciudad y ponen sobre aviso a las autoridades, los Héroeos pueden encontrarse problemas a su llegada a Venta Belgarum. Habrá soldados que los buscarán en las puertas de la ciudad y tendrán que entrar de forma furtiva (con tiradas de **Sapiencia**, **Dedución**, **Destreza** o **Personalidad** pueden esconderse en un carromato, sobornar a la guardia, cambiar su aspecto o cualquier otra cosa que se les ocurra). En el caso que no quieran cruzar las puertas de la ciudad, siempre habrá una granja, una posada o viajeros donde obtener información importante que los reconduzca o los guíe.

### LLEGADA A LA VENTA BELGARUM

Finalmente llegan a la ciudad de Venta Belgarum, que bajo el reinado de Mordred, se ha extendido mucho más allá de la colina que ocupaba en los tiempos de los belgas, a lo largo de la amplia planicie que separa la colina y el valle del Isca. Venta Belgarum cuenta con una buena muralla de piedra (quizá la primera de este tipo que ven los Héroeos), y sobre la colina se alza la fortaleza del rey Mordred, coronada con sus emblemas (dependiendo de la ambientación que quieras darle a tu mesa de *El Rey del Invierno*, serán grandes pendones de seda, o bien escudos redondos de madera) que lucen el águila bicéfala de la casa de Lothian (el emblema del rey Lot, el hombre que lo crio como si fuera su padre), y la doble corona dorada de Arturo (su auténtico padre). Otros lugares de interés en la ciudad son la basílica de San Pedro (una iglesia de tipo niceno cerca de la ciudadela) y el gran mercado, donde se puede encontrar prácticamente de todo y que se ocupa varias calles y plazas entre la ciudadela y el río.



Encontrar información sobre Bertilak en Venta Belgarum no es tan sencillo como llegar a alguna de las plazas y preguntar si alguien ha visto al Caballero Verde, y puede ser especialmente confuso para los Héroes que no estén acostumbrados a entornos urbanos. El ruido, los olores, los gritos... todo ello puede resultar tan confuso para ellos que, en el caso de Héroes que hayan pasado su vida en los bosques o en ciudades pequeñas, podrían tener un penalizador de -1d a todas sus tiradas de **Dedución**, **Sapiencia** y **Personalidad** mientras se encuentren en las calles de Venta. Además, dependiendo de sus reacciones con los soldados que han encontrado en el camino y de cómo hayan entrado en la ciudad, quizá tengan que realizar pruebas de **Destreza** (con *Sigilo* como especialización relevante) o **Personalidad** (*Embaucar*) para pasar desapercibidos o moverse sin ser vistos. Por supuesto, son libres de elegir a dónde dirigirse en la ciudad o a quién preguntar, pero ten en cuenta que en Venta Belgarum hay muchos fieles a Mordred, y probablemente no se tomen bien que unos extraños vayan preguntando por las actividades o acciones del Alto Rey (en ese caso, ten guardado un grupo de soldados más preparados que los que se enfrentaron a ellos en el camino, pertenecientes a la guardia de élite de Mordred). Además, hay que tener en cuenta que hace ya un tiempo (tres años, pero esto los héroes probablemente no puedan precisarlo) que Bertilak fue a Venta, por lo

que seguramente nadie en las puertas de la ciudad recuerde su entrada, por ejemplo... suponiendo siquiera que entrara por las puertas.

Los Héroes deberán buscar a gente del entorno del Alto Rey en los años pasados que pueda haber estado lo suficientemente cerca de Mordred para conocer su encuentro con el Caballero Verde. Hay tres candidatos viables, y sus nombres se pueden conseguir en diferentes lugares: las tabernas, el mercado, consiguiendo una audiencia con alguno de los caudillos de Mordred... incluso si acaban encerrados en las celdas que hay bajo el castillo podrían encontrarse con un viejo guardia al que los traicioneros seguidores de Mordred han acusado en falso y que podría dirigir a los héroes hacia cualquiera de estas tres personas.

En cualquier caso, acercarse a uno de los tres candidatos requerirá que una tirada combinada de **Personalidad** con 7 éxitos en total, en la que cada Héroe debe entrevistarse con gente diferente, como si fueran escenas cortas de una película. Anota cada resultado de 1 que vaya apareciendo en las tiradas de los jugadores; si en algún momento el total de 1 es superior al total de éxitos, las pesquisas del grupo llaman la atención de la guardia (dependiendo de cómo haya ido la aventura con los guardias del camino o los de la puerta de entrada, no será difícil que nuestros Héroes acaben en las mazmorras).



**LOS TRES CANDIDATOS**

Las tres personas que pueden saber los detalles del encuentro de Mordred con el Caballero Verde son:

✿ **Claudia la Númida:** La concubina de Mordred durante bastantes años. Es una mujer de estirpe romana, descendiente de legionarios llegados de África y Egipto a Britania. Hoy en día, ha sido apartada del rey Mordred por las manipulaciones de su esposa, la reina Nuala, que consideraba a Claudia como competencia. Sin embargo, Claudia es feliz de haber salido del castillo de Mordred con la cabeza aún sobre los hombros, y ha medrado bajo el gobierno del Alto Rey, así que no hablará con los Héroes si considera que pueden hacerle algún daño. Claudia regenta un prostíbulo en una gran villa de corte romano cerca del Isca, y aunque muchos de sus vecinos lanzan maledicciones sobre su impudicia... son aún más los que acuden en busca de sus hombres y mujeres. Claudia prefiere hablar en latín, y le gustan los héroes de aspecto rico y que al menos simulen ser fieles a Mordred. Si consiguen que hable, recuerda a un visitante extraño, que llegó una noche unos tres años atrás. Los guardias trataron de detenerle, pero simplemente se quedaron paralizados y no pudieron evitar que llegara hasta el Alto Rey. Lo que ocurrió entre Mordred y ese extraño hombre de la armadura verde, quedó entre ellos... ¿o había alguien más allí? En

el último momento, Claudia recordará que el confesor de Mordred, el hermano Gildas, estaba allí. Si le preguntan dónde pueden encontrarlo, dice que hace algún tiempo que fue reemplazado por el abad Martinus de San Pedro, pero cree que Gildas se integró en el monasterio de San Sergio y San Baco, a un día de viaje desde Venta Belgarum hacia el este.

✿ **Nicolás de Arelate:** Comerciante galorromano que se asentó en Britania después de escapar de los saqueos de los frankos en la antigua Galia romana. Pronto se convirtió en uno de los principales valedores del rey Mordred a la hora de negociar con comerciantes extranjeros. Nicolás es ya un anciano, que pasa el tiempo retirado en una villa en la zona norte de Venta Belgarum, lejos de la corte del Alto Rey por su rápido deterioro mental. Pero, sobre todo, está arrepentido por su apoyo a Mordred, después de haber descubierto los muchos horrores que puede provocar la Reina del Aire y las Tinieblas, y teme haber condenado su alma. Si los Héroes acceden a Nicolás, requerirán de latín o gallo para entenderse con él (solo chapurrea el britón), y se sentirá especialmente cómodo si hay sacerdotes o hermanas cristianas, independientemente de su credo (como director de juego será tu labor revisar que, si los jugadores hacen sus propios personajes, alguno de ellos tenga uno de estos idiomas en su hoja de



*Claudia la Númida*



*Nicolás de Arelate*



personaje). Nicolás recuerda con particular detalle al extraño Hombre Verde que llegó procedente de los bosques en la fiesta de San Juan de hace tres años, y cómo desafió al Alto Rey ante varios cortesanos... pero todos fueron expulsados, salvo el confesor real, el hermano Gildas. Nicolás no recuerda que fue del hermano Gildas, pero era un personaje lo suficientemente importante en la ciudad como para poder averiguarlo haciendo una investigación superficial al respecto, lo que les guiará de nuevo al monasterio de San Sergio y San Baco.

- ☛ **Aelfgifu Wulfstandottir:** Antigua guerrera de una tribu de los anglos que se alió a Cerdic, y por tanto a Mordred, en los años de Camlann. Aelfgifu luchó en Camlann y, durante años, ha sido la líder de la guardia de élite del Alto Rey. Sin embargo, en los últimos años, se ha visto desplazada a una posición de guardia en una de las puertas de la fortaleza. Aelfgifu culpa de su desgracia a la reina Nuala (es cierto), y también a Mordred, su señor, por lo que arde de odio contra ellos. Se mostrará especialmente colaborativa si hay sajonos entre los héroes, o estos parecen dispuestos a hacérselo pasar mal al Alto Rey. Aelfgifu estaba de guardia la noche en la que Bertilak (ella recuerda su nombre) llegó al castillo de Venta Belgarum, y recuerda cómo le fue imposible retenerlo: «*Como intentar frenar el agua de un arroyo o una brisa de verano*». Bertilak exigía reunirse con el Alto Rey, y los guardias no pudieron impedirlo. Sin embargo, Mordred no parecía estar asustado y aceptó encontrarse a solas con Bertilak en el salón del trono de la ciudadela; solo su confesor, el hermano Gildas, pudo quedarse con él. Aelfgifu nunca supo que había ocurrido, pero sí que poco después, el hermano Gildas decidió dejar la corte



*Aelfgifu Wulfstandottir*

(quizá cansado de la tiranía y la maldad del rey y su nefasta madre, opina ella), y se recluyó en el monasterio de San Sergio y San Baco.

De todo esto se deduce que, salvo que quieran hablar directamente con Mordred, el único testigo de lo ocurrido (suponiendo que no haya muerto por los avatares de la edad...) es un anciano monje del monasterio de San Sergio y San Baco.





# CANTO III

## LAS PALABRAS DE UN VIEJO BARDO



curiosamente, a pesar de que la Reina del Aire y las Tinieblas es una figura eminentemente pagana, el rey Mordred ha favorecido a los cristianos desde que se convirtió en el Alto Rey. De hecho, siempre se ha sentido cómodo rodeado de hombres de fe, manteniendo incluso un confesor, quizá porque le gusta ver cómo reaccionan los hombres santos a sus depravados actos. Buscar información sobre Gildas entre los habitantes de Venta es fácil; muchos le recuerdan y todos ellos lo tienen por un hombre verdaderamente pío y santo, aunque con unas ideas curiosas, y que tenía constantes enfrentamientos con los enviados del obispo de Londinium (Gildas, así como todo el monasterio de San Sergio y San Baco, es cristiano priscilianista, y si el obispo de Londinium pudiera, los arrojaría a una hoguera. Por suerte para ellos y para los Héroes, no puede).

### EL MONASTERIO

El pequeño monasterio de San Sergio y San Baco es una pequeña construcción en su mayor parte de madera, que comprende una pequeña iglesia de piedra, algunos establos y corrales, y una tosca residencia para los monjes. Todo el recinto está decorado con tallas y pinturas murales de poca calidad que representan escenas de las vidas de los santos que dan nombre al monasterio: dos soldados romanos que servían bajo las órdenes del emperador Maximiano que se negaron a participar en los ritos oficiales de los dioses romanos, por lo que fueron acusados de ser cristianos y condenados en Siria. Sergio fue decapitado, y Baco, flagelado hasta la muerte. En el monasterio, hay una gran proliferación de decoraciones en forma de cabezas cortadas (lo que puede llevar a un personaje observador a hacer una tirada de **Sapiencia** con -1d para saber que el culto a las cabezas cortadas era propio de los pueblos celtas anteriores a Roma).

Aunque el monasterio no cuenta con vigilancia como tal, acceder a él no es exactamente fácil. Los monjes de San Sergio y San Baco siguen estrictamente la regla agustina, y prefieren mantener sus contactos con el exterior en mínimos, dedicados sobre todo a la oración y el estudio, por lo que a los monjes no les gustan demasiado los visitantes. Por supuesto, se pueden derribar las puertas (tirada extendida de 4 éxitos de **Vigor**) y se pueden escalar las murallas (tirada

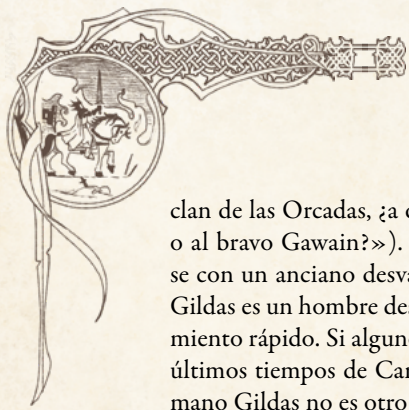
extendida de 2 éxitos de **Destreza** ayudándose de la especialización *Trepar*), pero lo primero va a poner en su contra a todos los hermanos del monasterio (incluido el propio Gildas), y lo segundo les obligará a moverse en sigilo y a escondidas. Se puede convencer a los porteros de que permitan el acceso al interior con una tirada de **Personalidad**, ajustando la dificultad según lo receptivo de los monjes, o como último recurso, los héroes podrían fingir necesitar asilo, algo a lo que los hermanos agustinos no pueden negarse, ya que la caridad es parte de su regla (esto lo podrían averiguar con un éxito en **Sapiencia** con -1d).

Una vez dentro del monasterio, y si cuentan con el beneplácito de los agustinos, podrán disfrutar de una cena algo escuálida (vino aguado, pan duro y un guiso poco espeso de cebada). No será demasiado difícil que alguno de los novicios o el propio padre prior les indique quién es Gildas, y aunque los monjes viven retirados, el hermano Gildas no ha hecho voto de silencio.

Pero, como podrán comprobar pronto, lo más peligroso del monasterio no son los monjes. En su momento, cuando Gildas abandonó Venta Belgarum, Morgawse sugirió a su hijo que pusiera fin a la vida del monje. Mordred se negó, quizá porque en el fondo de su corazón sentía cierto apego a aquel hombre que conocía desde su infancia (lo veremos un poco más adelante), o quizá porque los muertos no sufren, y la Reina del Aire y las Tinieblas, sabiendo que en algún momento alguien podría buscar a Gildas para que contara lo que recuerda, envió a sus propias criaturas, espíritus del viento y la oscuridad, para vigilar al antiguo confesor. En cuanto los Héroes lleguen al monasterio, estas criaturas avisarán de su presencia a Morgawse. Salvo que los Héroes utilicen magia, los espíritus son indetectables.

### EL MONJE GILDAS

Gildas es simplemente un monje más, vestido con un hábito negro, delgado y con un espeso cabello de color gris plateado y unos penetrantes ojos verdes, sorprendentemente despiertos. Durante todo el tiempo que estén compartiendo sala con Gildas y el resto de la congregación, el monje mantendrá su mirada clavada en los PJ, y cuando se encuentre en privado con ellos, lo primero que hará será identificarlos por sus linajes («puedo ver en ti los ojos de Perceval...», «solo un sajón de Aelle caminaría así», «vuestra apostura es la del



clan de las Orcadas, ¿a quién os parecéis, al traicionero Lot o al bravo Gawain?»). Si los Héroe esperaban encontrarse con un anciano desvalido, se llevarán una gran sorpresa. Gildas es un hombre despierto, inteligente y con un razonamiento rápido. Si alguno de los Héroe vivió en su niñez los últimos tiempos de Camelot, se dará cuenta de que el hermano Gildas no es otro que el mismísimo Aneirin, el bardo de la corte de Arturo. Si ninguno de los Héroe puede recordarlo, el propio Gildas, pensando en que la presencia allí de un grupo de descendientes de los guerreros de Camelot solo puede ser síntoma de que el Reino del Verano rebrota, no tardará en revelar su identidad a los Héroe (aunque como el antiguo bardo que es, se sentirá mucho más halagado si son ellos quienes le reconocen).

Hay un Aneirin histórico, el poeta que escribió el poema *Y Gododdin*, que narra la lucha entre los celtas del reino de Gododdin y su enfrentamiento con los sajones en la batalla de Catraeth, pero ese Aneirin es posterior a esta historia, y su nombre sería un homenaje a este Aneirin, el bardo de Arturo. Por cierto, también hay un Gildas, o san Gildas, un cronista galés que escribió *La ruina y conquista de Britania* y que sí podría ser contemporáneo de nuestros personajes, pero que tampoco es este Gildas.

### LO QUE GILDAS PUEDE CONTARLES

Por supuesto, Gildas puede relatar con cierto disfrute cualquier hecho de la historia artúrica que consideres reseñable, estuvo allí en muchos de ellos y escuchó aquellos que ocurrieron antes de su llegada a Camelot. De hecho, hace constantes alusiones a todo lo que vivió (si hubiera, por ejemplo, miembros de los clanes de Lothian y Benoic, recordará la muerte de Gareth durante el rescate de la reina Ginebra, aunque hará énfasis en la tristeza de Lanzarote cuando se dio cuenta de lo ocurrido). Pero además, puede contarles su propia historia. Estos son los hechos que puede relatar.

Gildas escapó de Camlann gracias a Morgana, como muchos otros, y durante algún tiempo, buscó refugio en Gwynedd, en las tierras del rey Aglovan, donde esperaba que se reunieran los fieles a Arturo. Cuando se hizo evidente que eso no iba a ocurrir, trató de buscar las puertas a Ávalon en el País del Verano. Y esa fue su perdición. En el camino, fue hecho prisionero por una batida de soldados de Mordred, y tuvo la mala suerte de ser reconocido por el Alto Rey. En ese momento, cuando Mordred iba a condenarlo a una muerte horrible, Gildas entregó su alma a Dios, y el Alto Rey detuvo la ejecución, pensando que una vida dedicada al espíritu sería un castigo mayor que la muerte para un hombre tan vano

y fatuo como había sido el bardo de Arturo. Así que Gildas vistió los hábitos, pero en lugar de enviarlo lejos, Mordred lo mantuvo a su lado, como su confesor.

Por supuesto, durante todos estos años, Mordred ha torturado a Gildas de una forma totalmente diabólica, narrándole todas y cada una de las atrocidades que ocurrían a su alrededor: cómo poco a poco iba eliminando a todos aquellos que habían sobrevivido a Camlann, cómo los no muertos de Rience dominaban Camelot, cómo la Cacería Salvaje flagela los caminos del País del Verano... cada ardid y maldad tramados por Mordred y Morgawse, su larga y lenta venganza contra todo lo que Arturo había significado.

Que Mordred ordenara que Gildas permaneciera junto a él durante su encuentro con Bertilak no deja de ser otra forma de tortura. Gildas conocía el relato del encuentro de Gawain con Bertilak, y aquello le daba esperanzas de que el desafío del Caballero Verde acabara con Mordred. Pero resultó ser una de las peores experiencias de su vida: tuvo esperanzas, y poco después, el Alto Rey se las arrancó. Bertilak desafió a Mordred en nombre del reino, como en su día había hecho con Arturo, y Mordred aceptó. Cuando estuvieron solos, Bertilak le dio a Mordred la oportunidad de darle un golpe, como años antes había hecho con Gawain, a cambio de la promesa de que un año después él regresaría para devolverle el mismo golpe. Mordred decapitó a Bertilak de un solo tajo, pero si años atrás el cuerpo y la cabeza del Caballero Verde habían desaparecido, en este caso, la Oscuridad de la Reina Morgawse hizo su aparición de inmediato, destruyó el cuerpo de Bertilak y aprisionó su cabeza, impidiendo así que esa manifestación del dios de los bosques volviera a unirse a su origen.

Gildas sabe que Mordred ha seguido utilizando la cabeza de Bertilak para manipular el clima y las cosechas contra sus enemigos, y que, además, la cabeza cortada es un oráculo capaz de hacer predicciones, por lo que sospecha que podría avisar, quizá de forma involuntaria incluso, al Alto Rey de cualquier conspiración o movimiento que surgiera contra él. Hay escribas que recogen todas y cada una de las palabras de Bertilak y se las envían al Alto Rey, y una vez cada estación, el propio Mordred viaja hasta la cárcel donde Morgawse confinó la cabeza del Caballero Verde. Como burla definitiva, Mordred decidió utilizar para encerrar la cabeza de Bertilak un profanado santuario de Cernunnos, de modo que el mismo dios y su propio aspecto pudieran sentirse uno a otro, pero no volver a estar juntos, creando así una herida que permanecerá siempre abierta.

Gildas había pedido en repetidas ocasiones a Mordred poder alejarse de Venta Belgarum, y unos meses después de lo ocurrido con Bertilak, finalmente el Alto Rey aceptó su marcha, aunque ordenó su enclaustramiento en el monasterio cercano a la ciudad. Gildas sospecha (acertadamente) que, de alguna manera, fue Bertilak quien manipuló sus pro-

fecías para alejar al monje de Mordred, y convenció al rey de que no lo matara (es cierto: Bertilak necesitaba a Gildas apartado de Mordred y de Morgawse; por eso profetizó que, si Gildas moría, el Alto Rey se le uniría nueve días después, y esta profecía es lo que le ha salvado y ha permitido que los Héroes le encuentren...).

Y por supuesto, Gildas puede ofrecer a los héroes la ubicación de la cabeza de Bertilak: el círculo de las Piedras Altas, en la isla de Vectis.

Una vez que Gildas haya narrado su historia a los Héroes, estos pueden decidir aguardar en el monasterio algún tiempo más o partir inmediatamente hacia Vectis, en busca de la cabeza. Si piden a Gildas que los acompañe, salvo que tú decidas otra cosa, el antiguo bardo no tiene deseos de salir de San Sergio y San Baco. Realmente aún le aterroriza que Mordred o Morgawse tomen represalias (**Deducción** para percibir este temor), así que se limitará a desearles suerte cuando se marchen.

### EL ATAQUE DE MORGAWSE

Salvo que los Héroes detectaran a los espías de Morgawse antes de entrar al monasterio, su presencia allí habrá marcado el destino de la pequeña congregación, pues llevará a Morgawse a atacar a los monjes para acabar con los Héroes y llevarse a Gildas al túmulo de Maes Howe. El ataque llegará

a medianoche. Si para entonces, los Héroes ya han abandonado San Sergio y San Baco, la Reina del Aire de la Noche tendrá éxito automáticamente en sus planes, destruyendo el monasterio y haciendo que sus seguidores lleven a Gildas hasta ella a través de los senderos de Otromundo.

Si los Héroes se encuentran aún en el monasterio como huéspedes, oirán las campanas sonar con un toque apresurado y, probablemente, el propio Gildas los mire sorprendido y diga: «Nos atacan». Si los Héroes se disponen a luchar, Gildas insistirá en que deben abandonar el monasterio y continuar su camino, y los llevará a una vieja poterna para que salgan a un arroyo cercano atravesando una serie de túneles. Una docena de guerreros no muertos y ocho espíritus de la oscuridad atacan el monasterio. Enfrentarse a ellos es básicamente un suicidio, así que Gildas debería ser convincente para que los Héroes lo sigan. Si lo hacen, tendrán que superar una tirada de **Vigor** con un penalizador de -1d para cruzar el patio en dirección a la salida sin atraer la atención de 1d3 espíritus de la oscuridad.

Ya sea por el camino, si no se quedan a hacer noche en el monasterio, o bien través de túneles y cuevas, los Héroes dejarán San Sergio y San Baco... y lo harán seguidos por las huestes de Morgawse.





# CANTO IV

## UNA ISLA OLVIDADA POR EL TIEMPO



Independientemente de cómo abandonen los personajes el monasterio, para Morgawse será evidente muy pronto que los Héroes a los que buscaba han escapado, por lo que pronto enviará media docena de espíritus de la oscuridad a perseguirlos. Si usan la magia (especialmente cualquier tipo de magia de adivinación) los Héroes serán conscientes de que les siguen, lo que iniciará una persecución.

### ESCAPADA HACIA CLAUSENTUM

Un éxito en **Sapiencia** permitirá a los Héroes saber que la mejor manera de llegar a la isla de Vectis es embarcándose en el puerto de Clausentum, el más importante del sur de Britania. Para conseguir llegar al puerto antes de ser alcanzados por los espíritus de Morgawse, se requiere de una tirada extendida de **Vigor** (*Resistencia*) o **Destreza** (*Equitación*) con 8 éxitos, para representar el agotamiento de la galopada (o incluso de la carrera si no escapan del monasterio con sus monturas), siempre que a los jugadores no se les haya ocurrido esconder sus rastros de alguna forma.

Hay unas ocho horas (la mitad a caballo) entre el monasterio y Clausentum. Si alcanzan la ciudad sin enfrentarse a los espíritus de la oscuridad, estos se desvanecerán de

inmediato, pero reaparecerán tan pronto como desembarquen en Vectis, ya que para la Reina del Aire y las Tinieblas es obvio a dónde se dirigen los Héroes. Por supuesto, entrar en Clausentum en plena noche (si llegan de noche), no es tarea fácil. La ciudad cuenta con una recia muralla muy complicada de escalar (15 éxitos en **Vigor** y combatir con al menos una veintena de guardias para intentar derribar las puertas; 8 éxitos en **Destreza** (*Trepar*) para evitar a los vigilantes y saltar por la muralla, con el riesgo de sufrir una caída o ser descubiertos). La mejor opción es convencer a los guardias, muertos de sueño y sorprendidos por la llegada de los Héroes, de que les permitan entrar, para lo cual será necesario una tirada de **Personalidad** (*Convencer*) o un buen soborno.

Si logran entrar, los héroes estarán seguros dentro de Clausentum, y si han recibido heridas en algún momento del camino, este es un buen momento para descansar y recuperarse. Incluso dormida, la ciudad parece vibrar con cierta expectación, y aunque no hay movimiento en el puerto durante la noche, la actividad comienza antes del amanecer. La ciudad cuenta con un buen número de posadas y tabernas, así que los Héroes no tendrían demasiadas dificultades en encontrar un lugar donde descansar antes de dirigirse al puerto y buscar a alguien que acceda a llevarlos a Vectis.

### ¿Y SI MIS HÉROES QUIEREN EXPLORAR CLAUSENTUM?

En esta aventura no se ofrece información adicional sobre Clausentum (la actual Southampton), ya que se trata de una localización de paso. Los Héroes ya deberían ser conscientes de que van a contrarreloj, pues si se demoran demasiado, Morgawse podría fortificar o cambiar la ubicación de la cabeza de Bertilak. Además, la ciudad es tan fiel a Mordred como Venta Belgarum, por lo que cuenta con su propia guardia urbana que podría iniciar una búsqueda de los Héroes pocas horas después de su llegada. Demorarse en Clausentum es una idea realmente mala, pero en fin... en el caso de que eso ocurra, simplemente ten presente que Clausentum es una ciudad con un gran puerto a donde llegan navíos procedentes de muchos puntos de Europa, en la que se pueden ver a refinados comerciantes bizantinos o a violentos escoltas vándalos, y que cuenta con una fortaleza dominada por uno de los fieles de Mordred, varias iglesias adscritas al credo niceno, las ruinas de un viejo *mitreum* junto al mar y una cantidad escandalosa de almacenes en los que se guarda todo tipo de productos.

## CAMINO A VECTIS

A estas alturas, probablemente los Héroes tendrán ya suficientes problemas como para complicarles el viaje hasta Vectis, aunque no son muchos los barcos que parten desde Clausentum hasta la isla. Probablemente, la opción más interesante (bastaría un par de preguntas en el puerto para llegar a ella) sea que hablen con Eadric el Sajón. Realmente, Eadric no es un sajón, sino un juto, y es precisamente a causa de los jutos que no hay muchos que quieran ir a Vectis, ya que la isla ha sido prácticamente dominada por estos, y los habitantes de Clausentum miran con desconfianza a los nuevos pobladores de Vectis. Si entre los Héroes hay algún sajón podrían descubrir el verdadero origen de Eadric cruzando apenas algunas palabras con él, y si reconocen la diferencia entre su pueblo y los sajones, se sentirá especialmente propenso a ayudarlos.

Eadric realiza cada tres días el trayecto entre su aldea, situada al noroeste de la isla, y Clausentum con su barca de pescador (en la que no caben caballos) para vender pescado en salazón. Eadric habla sajón (sí, él no es sajón, pero en términos de juego, vamos a suponer que los jutos, los anglos y los sajones tienen lenguas lo suficientemente parecidas como para que esto no suponga un problema), y chapurrea el britón, por lo que la comunicación con él es bastante fluida. Si los Héroes le solicitan transporte a Vectis, aceptará llevarlos a su aldea. Si averiguaron el origen juto de Eadric, aceptará llevarles hasta la costa norte de Vectis, en las bocas del río Medeana. De igual forma, si no descubren que es juto, pero le dicen que quieren ir al norte, los llevará allí. Descubran o no que es juto, e independientemente de donde los lleve, si mencionan el círculo de las Piedras Altas, escupe y toca un amuleto, un pequeño colgante de marfil que lleva al cuello del tamaño de una moneda y que muestra una tosca grabado de lo que parece ser una letra (un personaje sajón o con 2 éxitos en **Sapiencia** podrá identificarlo como un amuleto consagrado a Rán, una diosa marítima de los sajones), indicando que es un lugar maldito. De cualquier forma, Eadric pedirá un precio realmente justo por el viaje hasta Vectis, y en el momento en que termine sus negocios en Clausentum, iniciará el trayecto de vuelta, llevando con él a los Héroes.

Un éxito en **Personalidad** (*Convencer* o *Embaucar*) permitirá a los Héroes interrogar a Eadric por el motivo de su desconfianza hacia el círculo de las Piedras Altas. Aunque en principio se mostrará reacio (e incluso verterá parte del contenido de un pellejo de cerveza al mar), terminará contando que ocurren cosas extrañas en los alrededores de aquel lugar, donde los jutos piensan que el *Bretwalda Mordred* (el equivalente sajón al Alto Rey) ha encerrado a un viejo demonio con el que hace oscuros tratos. Lluvias repentinas y tormentas golpean continuamente el entorno del círculo, se han visto extraños colores en el cielo y muchos han escuchado extraños rugidos y sonidos procedentes de ese lugar, has-



*Eadric el Sajón*

ta el punto de que el chamán de su aldea, el viejo Godric, ha prohibido a sus seguidores acercarse allí, so pena de inflamar la ira del mismísimo Woden (si le preguntan a Eadric por esta prohibición, se encogerá de hombros y dirá que él no va a acercarse a las piedras; dejará a los Héroes lo suficientemente lejos como para no arriesgarse a despertar la ira de nadie, incluso si le identificaron como juto y va a dejarlos en la desembocadura del Medeana).

## RUMBO AL CÍRCULO

Si los Héroes desembarcan en la aldea de Eadric, tendrán unas cuatro horas de viaje por un terreno escarpado para llegar al círculo, y en este caso, los espíritus de la oscuridad hostigarán al grupo durante todo su viaje. Los espíritus enviados por Morgawse no son estúpidos y tratarán de evitar atacar directamente a los Héroes; su objetivo es mermarlos para que lleguen lo más débiles posible al círculo, donde esperan que el guardián de Bertilak se encargue de ellos. Describe el penoso avance por los bosques, sujeto a ataques y emboscadas de los espectros, y deja que los dados nos digan el coste de este viaje. Cada PJ de enfrenta a 4d de daño y dispone de dos tiradas para mitigarlo. La primera, será de **Vigor** (*Marcha* o *Resistencia*) para aguantar el intenso ritmo del viaje. Y la segunda queda a su elección, pero deberá contribuir de algún modo al avance del grupo: **Dedución** (*Orientación*) para seguir el rumbo, **Personalidad** (*Lide-*





*razgo*) para animar a sus compañeros, **Vigor** (*Proezas de Fuerza*) para retirar obstáculos del camino o **Sapiencia** (*Naturaleza*) para reconocer las emboscadas son algunos ejemplos.

*Por cada éxito obtenido en estas dos tiradas, el PJ restará 1d al daño causado por la emboscada de los espectros oscuros.*

Por el contrario, si Eadric deja a los Héroes en la desembocadura del Medeana, estarán a menos de una hora del círculo de las Piedras Altas, que se encuentra sobre una colina en la orilla oriental del río. En ese caso, los espíritus dispondrán de menos tiempo para hostigar al grupo, por lo que el daño potencial de sus triquiñuelas es menor: tan solo 2d. De igual modo, la marcha es menos dura y los Héroes no necesitan hacer tirada de  para resistirla. Pídeles que describan cómo contribuyen al avance, y que una tirada por la Capacidad que mejor se adapte. Cada éxito, igual que arriba, reduce en 1d el daño.





# CANTO V

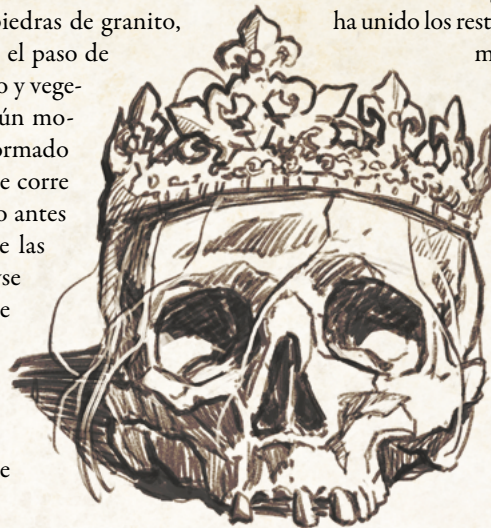
## DONDE LOS CIERVOS SUFREN



El santuario de Cernunnos en la isla de Vectis, el círculo de las Piedras Altas (*Clanchan Ard* si prefieres el gaélico), fue abandonado hace más de cuatro siglos. Vectis fue tomada por Roma cuando el general Vespasiano, antes de convertirse en emperador, dirigió a las legiones hacia Britania, hacia el 46 d. C. Algunos lugareños asociaron el culto de Cernunnos con el culto a Vertumno, el dios romano de los bosques, pero, al contrario que otros lugares de culto importantes, las Piedras Altas quedaron prácticamente olvidadas. Cuando los jutos tomaron Vectis, comenzaron a mirar con desconfianza aquel lugar. Sus temores se hicieron realidad cuando la reina Morgawse encerró la cabeza de Bertilak en el santuario. Desde entonces se han venido sucediendo los extraños eventos que Eadric ha narrado a los Héroes, y es que la presencia de Bertilak convierte ese lugar en un punto donde nuestro mundo choca violentamente con Otromundo, lo que provoca extrañas luces, ruidos y violentas tormentas. Cuando los Héroes se acercan, el cielo sobre el santuario del círculo de las Piedras Altas parece estar teñido de un extraño amanecer de color verde y púrpura, y extraños relámpagos circulares centellean sin truenos asociados. Inquietantes fuegos de San Telmo resplandecen sobre las piedras, y pueden llegar a sobresaltar a los héroes, apareciendo ante ellos, o incluso sobre sus armas o escudos.

### EL SANTUARIO

El círculo está formado por seis piedras de granito, dos de las cuales se han caído con el paso de los años y están cubiertas de musgo y vegetación, y una se ha partido en algún momento. En el centro del círculo formado por las piedras, nace un arroyo que corre raudo para unirse al Meleana poco antes de salir al mar. Sobre las rocas de las que brota el agua, la reina Morgawse construyó un pequeño templo de madera enrejada en cuyo interior se encuentra la cabeza de Bertilak. No muy lejos, en el suelo, y cubierto de herrumbre y musgo, se encuentra el yelmo de



Bertilak, tallado con las astas de un ciervo. A un lado del círculo, hay un pequeño refugio para dos escribanos al servicio de Morgawse, que se van turnando de modo que siempre haya uno de ellos sentado junto a la jaula, tomando notas de las palabras de Bertilak. Ninguno de los dos escribanos es un guerrero, y aunque intentarán que los Héroes no entren en el círculo amenazándolos en nombre de la reina Morgawse y del rey Mordred, no tienen habilidades de ataque y mueren al recibir una sola herida. De hecho, si cualquiera de los Héroes pone un pie en el interior del círculo, los escribanos palidecerán y tratarán de huir lo más lejos posible, ya que saben que la reina dejó un guardián protegiendo a Bertilak, y no tienen ninguna intención de descubrir cuál es si pueden evitarlo. Los Héroes podrán ver, incluso antes de entrar en el círculo, algunos ciervos que comienzan a aparecer, procedentes de los bosques cercanos, y que miran con ojos intranquilos hacia el interior del mismo.

### EL GUARDIÁN DE BERTILAK

En cuanto cualquiera de los Héroes entre en el círculo, se despertará el Guardián. Cuando Morgawse dejó la cabeza de Bertilak en la isla de Vectis, decidió utilizar uno de sus recursos naturales para custodiarla: los fósiles. Y es que la Isla de Wight, hoy, es uno de los principales yacimientos paleontológicos de Gran Bretaña, contando incluso con especies propias, como el *Vectipelta Barretti*, el primer dinosaurio acorazado de la isla de Wight. Morgawse no era paleontóloga, pero ha unido los restos de varios grandes «dragones» para formar su propio guardián, que fluiría desde la tierra, encarándose con los Héroes que intenten conseguir la cabeza.

El Guardián de Bertilak es una criatura formada por grandes huesos unidos por la magia, de unos doce metros de largo, con una afilada espina dorsal en forma de aleta, una coraza ósea en los cuartos traseros, y las afiladas fauces de una criatura semejante a un cocodrilo, y como puedes ver en el apéndice de enemigos, atacará dos veces por turno, una con sus fauces y otra con su cola.



### ¡USA EL ENTORNO!

Este será un combate difícil, especialmente si nuestros Héroes se dedican solo a atacar de frente. Es un gran momento para recordarles que es posible apoyarse entre sí realizando acciones para distraer al Guardián, aprovechar el entorno o prestar ayuda a sus aliados.

- ☼ Tirada de **Vigor** (*Trepar*) para trepar a una de las piedras o a un árbol, ganando una posición elevada y +2d al uso de las armas de disparo.
- ☼ Tirada extendida de **Vigor** (*Proezas de Fuerza*) para derribar una de las piedras sobre el Guardián para causar tanto daño como los éxitos acumulados. Mínimo, cuatro éxitos.
- ☼ Tirada de **Destreza** (*Sigilo*) para esconderse en la espesura. Los éxitos adicionales se suman a tu siguiente ataque por sorpresa.
- ☼ Tirada de **Personalidad** (*Embaucar*) para distraer al Guardián. Tus éxitos adicionales se restan de la próxima tirada de combate del monstruo.

Estas son solo algunas ideas, seguro que tu grupo de juego puede encontrar su propio camino para obtener ventajas tácticas contra un enemigo muy peligroso en combate directo.

Una vez sumergidos en el combate, los Héroes se darán cuenta de que cada vez más y más ciervos se reúnen alrededor del círculo. En el cuarto asalto de combate, los ciervos irrumpirán repentinamente, dirigiendo sus ataques contra el Guardián. Los ciervos han acudido a la llamada del aspecto del Hombre Verde, y su objetivo es ayudar a los Héroes a liberar a su señor. Mientras los ciervos estén en el círculo, el Guardián no atacará a los Héroes y recibirá cada turno 2d de daño (que no se verá reducido por sus características de Masivo y Protección), pero los Héroes tendrán que esquivar a los ciervos en su ataque para no recibir 1d de daño accidental al ser corneado, golpeado o pisoteado por la manada (si la intención de los Héroes es atacar al Guardián, esta será una tarea encadenada en términos de reglas, primero una prueba de **Destreza** (*Esquivar*) para después poder atacar). Los ciervos resistirán tres turnos antes de verse superados por el Guardián, así que este quedará por completo en manos de los Héroes.

# CANTO VI

## ALLÁ DÓNDE EL MAL NO LLEGA



Una vez vencido el Guardián, los Héroes podrán acceder sin problemas a la jaula de Bertilak. Esta está cerrada con llave, pero bastará un golpe de espada para romper el candado y acceder a la cabeza. Bertilak reirá cuando los Héroes lo saquen de la jaula. Tiene la apariencia de un hombre de unos cuarenta años, con la piel de un matiz verdoso, barbas que parecen musgo y unos imposibles ojos que mezclan el verde oscuro de las hojas de los pinos, el plateado de la corteza de los sauces y el rojo del acebo. El propio Bertilak puede pedir a los Héroes que lo saquen del círculo, ya que ha sido corrupto por la magia de los Viejos Dioses sin Nombre a los que sirve la Reina del Aire y las Tinieblas, y puede (o no), lanzarse a un monólogo profético que te sirva para encauzar las aventuras de los Héroes a partir de este momento. Por ejemplo, si después de «El Lay del Caballero Verde» vas a jugar *El libro de Mordred*, Bertilak podría aconsejar a los Héroes que busquen refugio en Rheged, bajo la protección del Guerrero del León (Owein, el actual rey de Rheged y enemigo declarado de Morgawse y Mordred), y que allí serán convocados para la canción que puede poner fin a la oscuridad. Bertilak puede ser tan enigmático o claro como tú desees, ya que aunque dominado por la magia de la reina, es el aspecto de un dios, y si ha sido poco claro, ha mentido y ha ocultado información a Mordred, ha sido por su voluntad.

De cualquier modo, los Héroes tampoco tienen mucho tiempo para demorarse en Vectis, pues en cuanto la Reina del Aire y las Tinieblas perciba la desaparición de Bertilak, pondrá en movimiento a todas sus huestes (y Mordred a sus ejércitos) para perseguir a los Héroes. De hecho, sus acciones tendrán consecuencias, y si por algún motivo vuelven a pasar por San Sergio y San Baco, se encontrarán con que el monasterio ha sido destruido y todos sus habitantes (incluido el propio Gildas) crucificados. Para liberar del todo a Bertilak, deberían quemar su cabeza... y hacerlo cuanto antes, pues precisamente es la cabeza de Bertilak lo que revela su ubicación a la Reina del Aire y las Tinieblas (esto lo puede explicar el propio Bertilak). De una forma o de otra, los Héroes se han convertido ahora en objetivos de Morgawse, y quizá sea un error regresar a sus hogares, quizá su presencia allí provoque el estallido de una nueva guerra entre el Alto Rey y los señores del sur de Gales, o quizá regresen para encontrarse con que Caer Gwent ha sufrido un destino semejante al de San Sergio y San Baco...

Los Héroes han herido a Mordred y a su madre... y puede que encontrar un lugar donde no reine la oscuridad sea una misión que no puedan conseguir.







# APÉNDICES

## CRIATURAS Y PERSONAJES NO JUGADORES

### OSO

**Destreza** 2  
**Lucha** 2  
**Masivo** 1  
**Vitalidad** x1,5

#### ARMAS

*Garras* 3d

### GUARDIAS DE CAMINOS

**Destreza** 1  
**Lucha** 1  
**Armas de proyectiles** 1  
**Vitalidad** x0,5 ([1-2] [3-4] [5] [6], 2 casillas de INC)

#### ARMAS

*Espada corta* (corte) 2d  
*Arco corto* (proyectiles), 20m, 2d Trauma 6

#### PROTECCIÓN

*Armadura de cuero* -1d de daño

### CAPITÁN DE LA GUARDIA DE CAMINOS

**Destreza** 2  
**Lucha** 2  
**Armas de proyectiles** 1  
**Vitalidad** x1

#### ARMAS

*Espada corta* (corte) 2d  
*Arco corto* (proyectiles), 20m, 2d Trauma 6

#### PROTECCIÓN

*Armadura de cuero* -1d de daño

### MONJES DE SAN SERGIO Y SAN BACO

**Destreza** 2  
**Lucha** 1  
**Vitalidad** x0,5 ([1-2] [3-4] [5] [6], 2 casillas de INC)

#### ARMAS

*Ninguna* 1d No Letal

### GUERREROS NO MUERTOS

**Destreza** 2  
**Lucha** 2  
**Vitalidad** x1

#### ARMAS

*Espada larga* (corte) 3d  
*Lanza* (lanzas) 3d Trauma 6

#### PROTECCIÓN

*Coraza* (rígida) -1d de daño, Resistencia 1, -1 DES, -1 INI

*No muertos:* Ignoran los efectos del Trauma

### ESPÍRITUS DE LA OSCURIDAD

**Destreza** 4  
**Lucha** 2

**Vitalidad** Especial. Son inmunes al daño convencional, pero se disipan si reciben Daño a causa del fuego o armas de hierro frío.

#### ARMAS

*Garras* 2d

#### PROTECCIÓN

*Parcialmente etéreo* -1d de daño

#### MAGIA

Sufre Cansancio mágico con resultados de 6; casillas de Cansancio = 6

*Provocar miedo* Crear + Vista 3d: Conjura alguna horrible visión para paralizar a sus enemigos. Causa tantos dados de penalización como la Magnitud de la tirada. Puedes repartirlos entre varios objetivos.

*Mover objetos* Manipular + Objetos pequeños 2d: Manipula objetos más pequeños que un puño sin necesidad de tocarlos. Puede hacerlo suavemente o a gran velocidad. Si se usa como ataque, tira tantos dados de daño como la magnitud obtenida en la tirada -1.



### CARA A CARA CON LOS ESPECTROS

*La aventura no está pensada para que los personajes combatan directamente con los espíritus de la oscuridad. Son más bien un obstáculo en el asalto a la abadía de San Sergio y San Baco y en la marcha por la isla de Vectis. Pero si quieres meterlos en una pelea directa, debes ser consciente de que los PJ pueden tener problemas para dañarlos, a excepción de Lucio Agrícola con su hechizo de Halo de Fuego. Si quieres igualar las cosas, haz que el premio que el príncipe Corbin otorga por la cacería sea una vieja daga de hierro frío.*

## GUARDIA REAL (ÉLITE), GUERREROS DE MORDRED

**Destreza** 2  
**Lucha** 2  
**Armas de proyectiles** 2  
**Vitalidad** x1

### ARMAS

*Espada larga* (corte) 3d

### PROTECCIÓN

*Coraza* (rígida) -1d de daño, Resistencia 1, -1 DES, -1 INI

## CAPITÁN DE LA GUARDIA REAL (ÉLITE)

**Destreza** 3  
**Lucha** 3 (Maestría: Corte)  
**Armas de proyectiles** 1  
**Vitalidad** x1

### ARMAS

*Espada larga* (Corte) 3d

### PROTECCIÓN

*Coraza* (rígida) -1d de daño, Resistencia 1, -1 DES, -1 INI

## EL GUARDIÁN DEL CÍRCULO

**Destreza** 1  
**Lucha** 3  
**Masivo** 2  
**Vitalidad** x2

### ATAQUES (puede usar ambos cada turno)

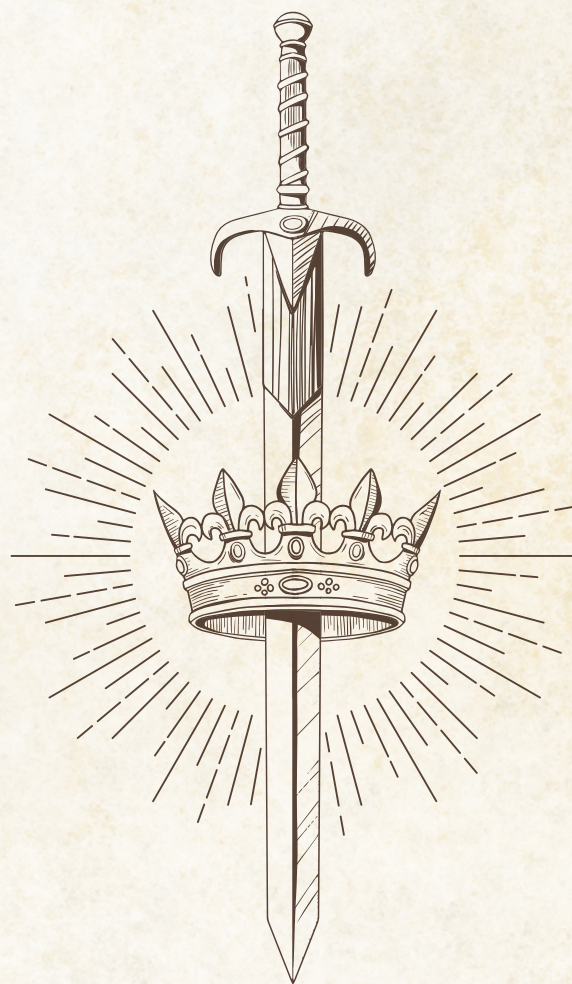
*Mordisco* (Corte) 3d

*Cola* (Contundente) 2d Trauma 6

### PROTECCIÓN

*Huesos* (rígida) -2d de daño, Resistencia 2

*Esqueleto* -2d de daño frente a fuego y veneno







# APÉNDICE 2

## PERSONAJES PREGENERADOS

### GWENDOLEN UI GALVYN

**CONCEPTO:** Noble

**LINAJE:** Clan de Lothian.

**DESCRIPCIÓN Y RASGOS:** Gwendolen tiene el cabello de color rojo fuego y los ojos verdes del clan de Lothian, herencia de su bisabuela, la temible reina Morgawse. Es rápida en la ira, y aún más rápida en la risa, carácter que parece haber heredado del más célebre de sus antepasados, el mismo Gawain.

**CAPACIDADES:**

**Vigor:** 3 (Marcha)

**Destreza:** 2 (Flexible, Equitación)

**Sapiencia:** 1

**Personalidad:** 3 (Liderazgo)

**Dedución:** 2

**Lucha:** 1

**Armas de proyectil:** 3

**Protección:** Escudo, previene 1d de daño cuando se usa

**Idiomas:** Britón, latín

**Equipo:** Caballo, ropas nobles, escudo, flechas

**Armas:** Espada corta (filo, 1 mano, 2d de daño), Arco (proyectiles, 2 manos, 3d Trauma 6\*, 20 metros)

(\*Trauma solo se aplica en impactos hasta 20 metros)

**BREVE TRASFONDO:** Gwendolen descende de Gaheris, el tercero de los hijos del rey Lot y la reina Morgawse. Tras la batalla de Camlann, Galvyn, el padre de Gwendolen, abandonó Lothian y huyó con su esposa y sus hijos hacia el sur. Temiendo el influjo de la Reina del Aire y las Tinieblas, encontró refugio en Dyfed, al sur de Gales. Allí, Galvyn obtuvo el dominio de ciertas tierras y fortalezas, y de ese modo, consiguió continuar en el sur de Gales la historia del clan de Lothian. Como su segunda hija, Gwendolen probablemente esté llamada a cerrar con un matrimonio una herida que lleva décadas abiertas, el enfrentamiento entre el clan de Gales y el clan de Lothian, y quizá así pueda poner fin al odio suscitado por las muertes del rey Lot y Lamorak... Pero eso, será en el futuro... O no.

### SELWYN DE CAER GWENT

**CONCEPTO:** Guerrero.

**LINAJE:** Clan de Gales.

**DESCRIPCIÓN Y RASGOS:** Selwyn es una guerrera al servicio del señor de Caer Gwent. Es una mujer de hombros anchos y piel curtida, que suele jugar con un puñal en sus manos, y que lo observa todo casi sin parpadear. En su rostro y muñecas luce los tatuajes tribales de la antigua tribu de los ordovices.

**CAPACIDADES:**

**Vigor:** 3 (Tregar, Fuerza bruta)

**Destreza:** 3 (Reflejos)

**Sapiencia:** 1

**Personalidad:** 2 (Intimidar)

**Dedución:** 2

**Lucha:** 4

**Armas de proyectil:** 0

**Protección:** Armadura completa (rígida) -2d de daño, Resistencia 4, Escudo (1d).

**Idiomas:** Britón. Galés

**Equipo:** Caballo, armadura completa, amuleto de Morrigan

**Armas:** Espada (filo, 1 mano, 3d de daño).

**BREVE TRASFONDO:** Selwyn descende de la antigua y misteriosa tribu de los ordovices, que en tiempos remotos, habitaron las zonas centrales de lo que hoy es Gales, y que tuvieron varios enfrentamientos a lo largo de los siglos con los invasores romanos. Hace décadas que la familia de Selwyn se ha asentado en Caer Gwent, y han servido con fidelidad a lord Corbin ap Teudrig, bajo cuyo gobierno se le ha encomendado la tutela y el cuidado de lady Gwendolen ui Galvin...

## LUCIO AGRÍCOLA

**CONCEPTO:** Hereje pelagiano (practicante).

**LINAJE:** Clan de Benoic.

**DESCRIPCIÓN Y RASGOS:** De origen armoricano, Lucio es un sacerdote que cuida de una pequeña ermita dedicada a san Marcial en Caer Gwent. Es un hombre alto y delgado, ataviado normalmente con sencillas ropas grises o pardas, y de aspecto humilde, que llama sobre todo la atención por su hablar pausado y la cruz de madera que cuelga de su cuello.

### CAPACIDADES:

**Vigor:** 2 (Incansable)

**Destreza:** 1 (Reflejos)

**Sapiencia:** 4 (Instruido)

**Personalidad:** 1 (Perspicaz)

**Deducción:** 3 (Textos, Observación)

**Lucha:** 1

**Armas de proyectil:** 1

**Idiomas:** Armoricano, Britón, Latín, Galés.

**Equipo:** Asno, crucifijo, , agua bendita, óleos santos, textos pelagianos (escondidos)

**Armas:** Maza (contundente, 1 mano, 2d de daño – Trauma 6).

**MAGIA:** Cristiana

### Hechizos habituales:

#### Sanar/Agravar

**Tirada:** Manipular + Heridas: 4d.

**Efecto:** Sanar cura X puntos de Vitalidad, siendo X la cantidad de éxitos en la tirada para realizar el hechizo. (Se recupera/provoca un punto de INC cuando el punto de Vitalidad marcado o desmarcado es par). En el caso de Agravar, es necesario que el objetivo ya esté herido.

#### Comida revitalizante

**Tirada:** Manipular + Alimentos: 3d.

**Efecto:** Comer los alimentos hechizados permite recuperar X puntos de Vitalidad, siendo X la cantidad de éxitos en la tirada para realizar el hechizo. (Se recupera/provoca un punto de INC cuando el punto de Vitalidad marcado o desmarcado es par).

#### Detectar espíritus

**Tirada:** Leer + Fuego: 5d.

**Efecto:** Detección de presencias del más allá en función de la Magnitud obtenida. 1= en contacto físico. 2= radio de 10 metros. 3= radio de 50 metros.

### Diagnosticar

**Tirada:** Leer + Heridas: 5d.

**Efecto:** Permite entender el daño causado, otorgando la receta sanadora para una rápida recuperación del herido. Cada punto de Magnitud es un dado extra que puede lanzarse en la siguiente tirada de primeros auxilios o curación no mágica del individuo.

### Halo de fuego

**Tirada:** Manipular + Fuego: 4d.

**Efecto:** Utilizando un fuego ya existente, se provoca que un halo de llamas se extienda hasta el/los objetivo/s designados por el mago, en función de la Magnitud obtenida. 1= en contacto físico. 2= radio de 10 metros. 3= radio de 50 metros. El contacto con el fuego genera Xd de daño, siendo X la Magnitud del hechizo.

**\*Magnitud sobrante:** En todos los conjuros, si el mago pretendía alcanzar una Mgn concreta antes de la tirada y obtiene más éxitos de los necesarios, puede decidir aumentar la Mgn efectiva o renunciar a los éxitos extra para evitar el cansancio que provocan.

**Cansancio Mágico (5, 6):** O, O, O, O, O, O

**BREVE TRASFONDO:** Lucio Agrícola llegó a Britania en los años siguientes a la derrota de Camlann, procedente de Armórica, donde sus padres habían vivido algunos años después de la caída de Benoic en manos de los frankos. Temiendo un nuevo ataque de los seguidores de Claudas, decidieron finalmente cruzar a Britania. Pertenecientes de forma distante a la familia real armoricana (a través de su madre, Lucio está relacionado con las esposas del rey Ban y el rey Bors), la familia de Lucio siempre han sido devotos pelagianos, y aunque en secreto, como sacerdote de San Marcial, Lucio sigue propagando sus creencias.

## DEOCHAN DIENTERROJO

**CONCEPTO:** Cazador (practicante)

**LINAJE:** Seguidores de Aelle.

**DESCRIPCIÓN Y RASGOS:** Deochan es un hombre de aspecto salvaje y rudo, de cabello rubio pajizo, ojos claros y nariz chata, que luce con orgullo las marcas y cicatrices de su vida. Guarda como un tesoro sus brazaletes de bronce en los que aparecen un lobo dando caza al sol y otro a la luna. El lobo es el animal totémico de Deochan.

### CAPACIDADES:

**Vigor:** 3 (Supervivencia en los bosques)

**Destreza:** 2 (Silencioso)

**Sapiencia:** 2 (Comerciante)

**Personalidad:** 1 (Caer bien)

**Dedución:** 1

**Lucha:** 2

**Armas de proyectil:** 2

**Protección:** Armadura de cuero, previene 1d de daño

**Idiomas:** Sajón, britón

**Equipo:** Ropas de piel, 3 venablos, hacha

**Armas:** Lanza (lanzas, 1 o 2 manos, 2d de daño y Trauma 6) Gracias a tu Maestría con la lanza, puedes reducir en 1 el valor de Masivo del enemigo. (Lee más sobre esto en el libro básico de *El Rey del Invierno*).

**MAGIA:** Sajona (animal totémico: lobo)

### Hechizos habituales:

#### Seguir/Borrar rastros

**Tirada:** Leer/Destruir Movimiento: 3d.

**Efecto:** El hechizo Leer permite identificar quién y cuándo dejó un rastro, en función de la Magnitud obtenida. 1= un objetivo. 2= 3 objetivos. 3= 5 objetivos. Al borrar un rastro (Destruir), la Magnitud del hechizo se convierte en los dados de penalización que sufre en su tirada quien intente seguirlo en el futuro.

#### Convencer por el bien común

**Tirada:** Manipular Manada: 2d.

**Efecto:** La Magnitud lograda representa la cantidad de muescas que se mueve a la audiencia hacia aquello que se les quiere contar o invitar a hacer... La escala es opuesto-reticente-neutral-favorable-convencido. El director de juego debe determinar cuál es el estado inicial de la audiencia, antes de que se realice la tirada. No es necesario que revele este estado inicial al mago.

### Asegurar la presa

**Tirada:** Destruir miedo: 5d.

**Efecto:** La presa elegida se tranquiliza ante ti, facilitando dar el golpe de gracia. La Magnitud representa la cantidad de muescas que se mueve a la presa hacia la tranquilidad alarmado-asustado-neutral-confiado-amigable. La Magnitud también indica la cantidad de objetivos (como en Leer rastro).

**\*Magnitud sobrante:** En todos los conjuros, si el mago pretendía alcanzar una Magnitud concreta antes de la tirada y obtiene más éxitos de los necesarios, puede decidir aumentar la Magnitud efectiva o renunciar a los éxitos extra para evitar el cansancio que provocan.

**Cansancio Mágico (5, 6):** O, O, O, O, O, O

**BREVE TRASFONDO:** No muchos sajones pueden, como Deochan, afirmar que su familia descende del mismísimo Aelle. Durante el Reino del Verano, la familia de Deochan vivió en el sur de Britania, en las tierras que rodeaban Venta Belgarum y Clausentum. El padre de Deochan, así como su hermano mayor y algunos de sus tíos y tías, murieron en Camlann luchando junto a Arturo. Después de que Mordred ocupara Venta Belgarum, la familia de Aelle buscó refugio al otro lado del Severn, en Caer Gwent. Allí, Deochan ha ejercido como cazador para los señores de la ciudad y sus invitados.

# EL REY DEL INVIERNO



PUNTOS DE EVOLUCIÓN

INICIATIVA

DEDUCCIÓN

IDIOMAS

Britón

Latín

EQUIPO

Caballo

Ropas nobles

Escudo

Espada corta

Arco y flechas



**NOMBRE**

GWENDOLEN UI GALVYN

**CONCEPTO**

NOBLE

**LINAJE**

CLAN DE LOTHIAN

**HITO**

1d        2d           3d               4d            5d

*Descripción y rasgos*

Gwendolen tiene el cabello de color rojo fuego y los ojos verdes del clan de Lothian, herencia de su bisabuela, la temible reina Morgawse. Es rápida en la ira, y aún más rápida en la risa, carácter que parece haber heredado del más célebre de sus antepasados, el mismo Gawain.

*Breve trasfondo*

Gwendolen descende de Gaheris, el tercero de los hijos del rey Lot y la reina Morgawse. Tras la batalla de Camlann, Galvyn, el padre de Gwendolen, abandonó Lothian y huyó con su esposa y sus hijos hacia el sur. Temiendo el influjo de la Reina del Aire y las Tinieblas, encontró refugio en Dyfed, al sur de Gales. Allí, Galvyn obtuvo el dominio de ciertas tierras y fortalezas, y de ese modo, consiguió continuar en el sur de Gales la historia del clan de Lothian. Como su segunda hija, Gwendolen probablemente esté llamada a cerrar con un matrimonio una herida que lleva décadas abiertas, el enfrentamiento entre el clan de Gales y el clan de Lothian, y quizá así pueda poner fin al odio suscitado por las muertes del rey Lot y Lamorak... Pero eso, será en el futuro... O no.

**CAPACIDADES**

**VIGOR**

3

Esp. Marcha

Esp.

Esp.

**DESTREZA**

2

Esp. Flexible

Esp. Equitación

Esp.

**SAPIENCIA**

1

Esp.

Esp.

Esp.

**PERSONALIDAD**

3

Esp. Liderazgo

Esp.

Esp.

**LUCHA**

1

Maestrías

FILO

CONTUNDENTES

DE ASTA

LANZAS

ESCUDO

ARMADURA COMPLETA

**ARMAS DE PROYECTIL**

3

Maestrías

PROYECTILES

ARROJADIZAS

**VITALIDAD**

1 2 2 3 3 4 5 6

**INCAPACITACIÓN**

Arma	Categoría	Manos que ocupa	Daño base	Alcance	Notas
Espada corta	Filo	1 mano	2d daño		
Arco	Proyectiles	2 manos	3d daño	20 metros	Trauma 6. Solo se aplica en impactos hasta 20 metros
Armadura	Vigor necesario	Dados de daño			
Escudo		-1d al daño	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**PROTECCIÓN**



## MAGIA

(Elige un tipo de magia)

**OTROMUNDO**

**CRISTIANA**

**SAJONA**

**MITRAS E ISIS**

## DOMINIO DE LA MAGIA

**PRACTICANTE**

(3 Objetivos / Cansancio por cada 5 o 6 / Magnitud máxima 3)

**ERUDITO**

(5 Objetivos / Cansancio por cada 6 / Magnitud máxima sin límite)

## ACCIONES MÁGICAS





## OBJETIVOS

---



---



---



---



---

## CANSANCIO







## MAGNITUDES DE LA MAGIA

	DISTANCIA Y VISIBILIDAD	PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO	TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS	TIEMPO
<b>1</b>	CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO	CAMBIA UNA MUESCA	PERSONAL / 1 OBJETIVO	< 2 MINUTOS
<b>2</b>	VISIBLE Y/O < 10 METROS	CAMBIA DOS MUESCAS	CABALLO / 3 OBJETIVOS	< 1 HORA
<b>3</b>	VISIBLE Y/O < 50 METROS	CAMBIA TRES MUESCAS	CARRETA / 5 OBJETIVOS	< 1 DÍA
<b>4</b>	VISIBLE Y/O < 100 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS	CHOZA / 10 OBJETIVOS	< 1 SEMANA
<b>5</b>	VISIBLE Y/O < 150 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE	CASERÓN / 30 OBJETIVOS	< 1 MES

## GRIMORIO PERSONAL

(Inscribe tus fórmulas de conjuros en el grimorio)

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

# EL REY DEL INVIERNO



PUNTOS DE EVOLUCIÓN

INICIATIVA

DEDUCCIÓN

## IDIOMAS

Britón   
Galés

## EQUIPO

Caballo   
Armadura completa   
Espada   
Amuleto de Morrigan



<b>NOMBRE</b>	SELWYN DE CAER GWENT
<b>CONCEPTO</b>	GUERRERO
<b>LINAJE</b>	CLAN DE GALES
<b>HITO</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 1d <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 2d <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 3d <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 4d <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 5d

*Descripción y rasgos*  
Selwyn es una guerrera al servicio del señor de Caer Gwent. Es una mujer de hombros anchos y piel curtida, que suele juguetear con un puñal en sus manos, y que lo observa todo casi sin parpadear. En su rostro y muñecas luce los tatuajes tribales de la antigua tribu de los ordovices.

*Breve trasfondo*  
Selwyn desciende de la antigua y misteriosa tribu de los ordovices, que en tiempos remotos, habitaron las zonas centrales de lo que hoy es Gales, y que tuvieron varios enfrentamientos a lo largo de los siglos con los invasores romanos. Hace décadas que la familia de Selwyn se ha asentado en Caer Gwent, y han servido con fidelidad a lord Corbin ap Teudrig, bajo cuyo gobierno se le ha encomendado la tutela y el cuidado de lady Gwendolen ui Galvin...

## CAPACIDADES

**VIGOR** 3

*Esp.* Tregar

*Esp.* Fuerza bruta

*Esp.*

**DESTREZA** 3

*Esp.* Reflejos

*Esp.*

*Esp.*

**SAPIENCIA** 1

*Esp.*

*Esp.*

*Esp.*

**PERSONALIDAD** 2

*Esp.* Intimidar

*Esp.*

*Esp.*

**LUCHA** 4

*Maestrías*

**ARMAS DE PROYECTIL** 0

*Maestrías*

**FILO**

**PROYECTILES**

**CONTUNDENTES**

**ARROJADIZAS**

**DE ASTA**

**VITALIDAD**

1 2 2 3 3 4 5 6

**LANZAS**

**INCAPACITACIÓN**

**ESCUDO**

**ARMADURA COMPLETA**

Arma	Categoría	Manos que ocupa	Daño base	Alcance	Notas
Espada	Filo	1 mano	3d daño		

Protección	Armadura	Vigor necesario	Dados de daño		
Armadura completa			-2d al daño	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Escudo			-1d al daño	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



## MAGIA

(Elige un tipo de magia)

**OTROMUNDO**

**CRISTIANA**

**SAJONA**

**MITRAS E ISIS**

## DOMINIO DE LA MAGIA

**PRACTICANTE**

(3 Objetivos / Cansancio por cada 5 o 6 / Magnitud máxima 3)

**ERUDITO**

(5 Objetivos / Cansancio por cada 6 / Magnitud máxima sin límite)

## ACCIONES MÁGICAS

**LEER**

**MANIPULAR**

**CREAR**

**DESTRUIR**

## OBJETIVOS

---



---



---



---



---

## CANSANCIO

---



---



---



---



---

## MAGNITUDES DE LA MAGIA

	DISTANCIA Y VISIBILIDAD	PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO	TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS	TIEMPO
<b>1</b>	CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO	CAMBIA UNA MUESCA	PERSONAL / 1 OBJETIVO	< 2 MINUTOS
<b>2</b>	VISIBLE Y/O < 10 METROS	CAMBIA DOS MUESCAS	CABALLO / 3 OBJETIVOS	< 1 HORA
<b>3</b>	VISIBLE Y/O < 50 METROS	CAMBIA TRES MUESCAS	CARRETA / 5 OBJETIVOS	< 1 DÍA
<b>4</b>	VISIBLE Y/O < 100 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS	CHOZA / 10 OBJETIVOS	< 1 SEMANA
<b>5</b>	VISIBLE Y/O < 150 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE	CASERÓN / 30 OBJETIVOS	< 1 MES

## GRIMORIO PERSONAL

(Inscribe tus fórmulas de conjuros en el grimorio)

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

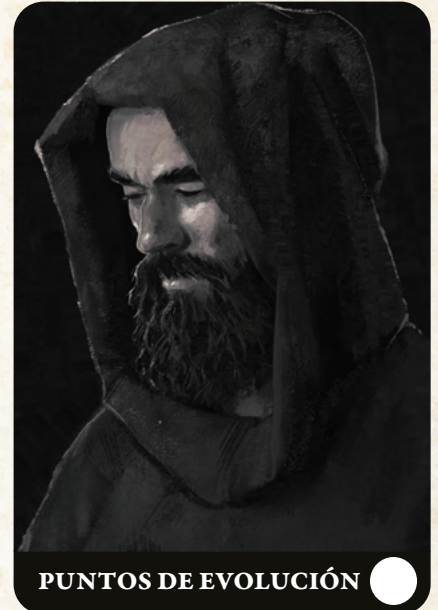
**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

# EL REY DEL INVIERNO



PUNTOS DE EVOLUCIÓN

<b>NOMBRE</b>	LUCIO AGRÍCOLA
<b>CONCEPTO</b>	HEREJE PELAGIANO (PRACTICANTE)
<b>LINAJE</b>	CLAN DE BENOIC
<b>HITO</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1d <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 2d <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 3d <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 4d <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 5d

*Descripción y rasgos*  
De origen armoricano, Lucio es un sacerdote que cuida de una pequeña ermita dedicada a san Marcial en Caer Gwent. Es un hombre alto y delgado, ataviado normalmente con sencillas ropas grises o pardas, y de aspecto humilde, que llama sobre todo la atención por su hablar pausado y la cruz de madera que cuelga de su cuello.

*Breve trasfondo*  
Lucio Agrícola llegó a Britania en los años siguientes a la derrota de Camlann, procedente de Armórica, donde sus padres habían vivido algunos años después de la caída de Benoic en manos de los frankos. Temiendo un nuevo ataque de los seguidores de Claudas, decidieron finalmente cruzar a Britania. Pertenecientes de forma distante a la familia real armoricana (a través de su madre, Lucio está relacionado con las esposas del rey Ban y el rey Bors), la familia de Lucio siempre han sido devotos pelagianos, y aunque en secreto, como sacerdote de San Marcial, Lucio sigue propagando sus creencias.

## CAPACIDADES

**VIGOR** 2 **DESTREZA** 1

*Esp.* Incansable *Esp.* Reflejos  
*Esp.* *Esp.*  
*Esp.* *Esp.*

**SAPIENCIA** 4 **PERSONALIDAD** 1

*Esp.* Instruido *Esp.* Perspicaz  
*Esp.* *Esp.*  
*Esp.* *Esp.*

**INICIATIVA**

**DEDUCCIÓN** 3

*Esp.* Textos  
*Esp.* Observación  
*Esp.*

**LUCHA** 1 **ARMAS DE PROYECTIL** 1

*Maestrías* *Maestrías*

**FILO**  **PROYECTILES**

**CONTUNDENTES**  **ARROJADIZAS**

**DE ASTA**  **VITALIDAD**

**LANZAS**  1 2 2 3 3 4 5 6

**ESCUDO**  **INCAPACITACIÓN**

**ARMADURA COMPLETA**

## IDIOMAS

Armoricano  
Britón  
Latín  
Galés

## EQUIPO

Asno  
Crucifijo  
Maza  
Agua bendita  
Óleos santos  
Textos plegianos (escondidos)

Arma	Categoría	Manos que ocupa	Daño base	Alcance	Notas
Maza	Contundente	1 mano	2d daño		Trauma 6

Armadura	Vigor necesario	Dados de daño
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



## PROTECCIÓN





## MAGIA

(Elige un tipo de magia)

OTROMUNDO

CRISTIANA

SAJONA

MITRAS E ISIS

## DOMINIO DE LA MAGIA

PRACTICANTE

(3 Objetivos / Cansancio por cada 5 o 6 / Magnitud máxima 3)

ERUDITO

(5 Objetivos / Cansancio por cada 6 / Magnitud máxima sin límite)

## ACCIONES MÁGICAS

LEER  3

MANIPULAR  2

CREAR

DESTRUIR

## OBJETIVOS

Heridas 2

Alimentos 1

Fuego 2

## CANSANCIO

## MAGNITUDES DE LA MAGIA

	DISTANCIA Y VISIBILIDAD	PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO	TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS	TIEMPO
1	CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO	CAMBIA UNA MUESCA	PERSONAL / 1 OBJETIVO	< 2 MINUTOS
2	VISIBLE Y/O < 10 METROS	CAMBIA DOS MUESCAS	CABALLO / 3 OBJETIVOS	< 1 HORA
3	VISIBLE Y/O < 50 METROS	CAMBIA TRES MUESCAS	CARRETA / 5 OBJETIVOS	< 1 DÍA
4	VISIBLE Y/O < 100 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS	CHOZA / 10 OBJETIVOS	< 1 SEMANA
5	VISIBLE Y/O < 150 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE	CASERÓN / 30 OBJETIVOS	< 1 MES

## GRIMORIO PERSONAL

(Inscribe tus fórmulas de conjuros en el grimorio)

NOMBRE: Sanar/Agravar

TIRADA

4

ACCIÓN: Manipular

OBJETIVO: Heridas

EFECTO: Sanar cura X puntos de Vitalidad, siendo X la cantidad de éxitos en la tirada para realizar el hechizo.

(Se recupera/provoca un punto de INC cuando el punto de Vitalidad marcado o desmarcado es par). En el caso de Agravar, es necesario que el objetivo ya esté herido.

NOMBRE: Comida revitalizante

TIRADA

3

ACCIÓN: Manipular

OBJETIVO: Alimentos

EFECTO: Comer los alimentos hechizados permite recuperar X puntos de Vitalidad, siendo X la cantidad de éxitos en la tirada para realizar el hechizo.

(Se recupera/provoca un punto de INC cuando el punto de Vitalidad marcado o desmarcado es par).

NOMBRE: Detectar espíritus

TIRADA

5

ACCIÓN: Leer

OBJETIVO: Fuego

EFECTO: Detección de presencias del más allá en función de la Magnitud obtenida. 1= en contacto físico. 2= radio de 10 metros. 3= radio de 50 metros.

NOMBRE: Diagnosticar

TIRADA

5

ACCIÓN: Leer

OBJETIVO: Heridas

EFECTO: Permite entender el daño causado, otorgando la receta sanadora para una rápida recuperación del herido.

Cada punto de Magnitud es un dado extra que puede lanzarse en la siguiente tirada de primeros auxilios o curación no mágica del individuo.

NOMBRE: Halo de fuego

TIRADA

4

ACCIÓN: Manipular

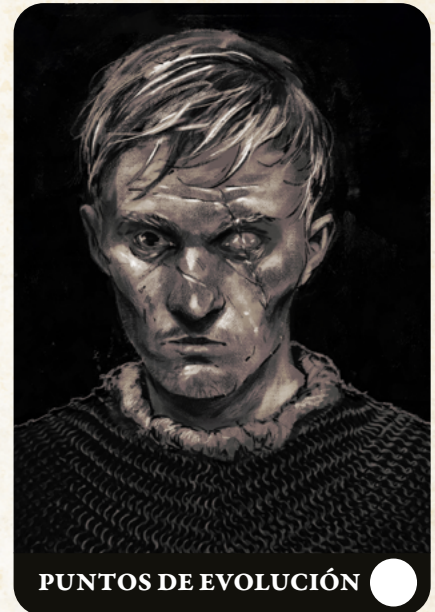
OBJETIVO: Fuego

EFECTO: Utilizando un fuego ya existente, se provoca que un halo de llamas se extienda hasta el/los objetivo/s designados por el mago, en función de la Magnitud obtenida. 1= en contacto físico. 2= radio de 10 metros. 3= radio de 50 metros.

El contacto con el fuego genera Xd de daño, siendo X la Magnitud del hechizo.

\*Magnitud sobrante: En todos los conjuros, si el mago pretendía alcanzar una Magnitud concreta antes de la tirada y obtiene más éxitos de los necesarios, puede decidir aumentar la Magnitud efectiva o renunciar a los éxitos extra para evitar el cansancio que provocan.

# EL REY DEL INVIERNO



PUNTOS DE EVOLUCIÓN

<b>NOMBRE</b>	<b>DEOCHAN DIENTERROJO</b>
<b>CONCEPTO</b>	<b>CAZADOR (PRACTICANTE)</b>
<b>LINAJE</b>	<b>SEGUIDORES DE AELLE</b>
<b>HITO</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>1d</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>2d</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>3d</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>4d</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>5d</b>

*Descripción y rasgos*  
Deochan es un hombre de aspecto salvaje y rudo, de cabello rubio pajizo, ojos claros y nariz chata, que luce con orgullo las marcas y cicatrices de su vida. Guarda como un tesoro sus brazaletes de bronce en los que aparecen un lobo dando caza al sol y otro a la luna. El lobo es el animal totémico de Deochan.

*Breve trasfondo*  
No muchos sajones pueden, como Deochan, afirmar que su familia descende del mismísimo Aelle. Durante el Reino del Verano, la familia de Deochan vivió en el sur de Britania, en las tierras que rodeaban Venta Belgarum y Clausentum. El padre de Deochan, así como su hermano mayor y algunos de sus tíos y tías, murieron en Camlann luchando junto a Arturo. Después de que Mordred ocupara Venta Belgarum, la familia de Aelle buscó refugio al otro lado del Severn, en Caer Gwent. Allí, Deochan ha ejercido como cazador para los señores de la ciudad y sus invitados.

## CAPACIDADES

**VIGOR** **3**  
*Esp.* Supervivencia en los bosques  
*Esp.*  
*Esp.*

**DESTREZA** **2**  
*Esp.* Silencioso  
*Esp.*  
*Esp.*

**SAPIENCIA** **2**  
*Esp.* Comerciante  
*Esp.*  
*Esp.*

**PERSONALIDAD** **1**  
*Esp.* Caer bien  
*Esp.*  
*Esp.*

**INICIATIVA**

**DEDUCCIÓN** **1**  
*Esp.*  
*Esp.*  
*Esp.*

**LUCHA** **2**  
*Maestrías*

**ARMAS DE PROYECTIL** **2**  
*Maestrías*

**FILO**

**PROYECTILES**

**CONTUNDENTES**

**ARROJADIZAS**

**DE ASTA**

**VITALIDAD**  
1 2 2 3 3 4 5 6

**LANZAS**

**INCAPACITACIÓN**

**ESCUDO**

**ARMADURA COMPLETA**

**IDIOMAS**  
Sajón  
Britón

**EQUIPO**  
Ropas de piel  
3 venablos  
Hacha  
Lanza

Arma	Categoría	Manos que ocupa	Daño base	Alcance	Notas
Lanza	Lanzas	1 o 2 manos	2d daño		Trauma 6
Venablos	Arrojadizas	1 mano	2d daño	15 metros	Trauma 6

Gracias a tu Maestría con la lanza, puedes reducir en 1 el valor de Masivo del enemigo. (Lee más sobre esto en el libro básico de El Rey del Invierno).

**PROTECCIÓN**  
Armadura de cuero | Vigor necesario | Dados de daño -1d al daño





## MAGIA (Elige un tipo de magia)

OTROMUNDO

CRISTIANA

SAJONA

Animal Totémico: Lobo

MITRAS E ISIS

## DOMINIO DE LA MAGIA

PRACTICANTE

(3 Objetivos / Cansancio por cada 5 o 6 / Magnitud máxima 3)

ERUDITO

(5 Objetivos / Cansancio por cada 6 / Magnitud máxima sin límite)

## ACCIONES MÁGICAS

LEER 2

MANIPULAR 1

CREAR 0

DESTRUIR 2

## OBJETIVOS

Movimiento 1 \_\_\_\_\_

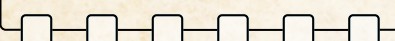
Manada 1 \_\_\_\_\_

Miedo 3 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## CANSANCIO



## MAGNITUDES DE LA MAGIA

	DISTANCIA Y VISIBILIDAD	PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO	TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS	TIEMPO
1	CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO	CAMBIA UNA MUESCA	PERSONAL / 1 OBJETIVO	< 2 MINUTOS
2	VISIBLE Y/O < 10 METROS	CAMBIADOS MUESCAS	CABALLO / 3 OBJETIVOS	< 1 HORA
3	VISIBLE Y/O < 50 METROS	CAMBIA TRES MUESCAS	CARRETA / 5 OBJETIVOS	< 1 DÍA
4	VISIBLE Y/O < 100 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS	CHOZA / 10 OBJETIVOS	< 1 SEMANA
5	VISIBLE Y/O < 150 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE	CASERÓN / 30 OBJETIVOS	< 1 MES

## GRIMORIO PERSONAL

(Inscribe tus fórmulas de conjuros en el grimorio)

NOMBRE: Seguir/Borrar rastros **TIRADA** 3

ACCIÓN: Leer/Destruir **OBJETIVO:** Movimiento

**EFEECTO:** El hechizo Leer permite identificar quién y cuándo dejó un rastro, en función de la Magnitud obtenida. 1= un objetivo. 2= 3 objetivos. 3= 5 objetivos. Al borrar un rastro (Destruir), la Magnitud del hechizo se convierte en los dados de penalización que sufre en su tirada quien intente seguirlo en el futuro.

NOMBRE: Convencer por el bien común **TIRADA** 2

ACCIÓN: Manipular **OBJETIVO:** Manada

**EFEECTO:** La Magnitud lograda representa la cantidad de muescas que se mueve a la audiencia hacia aquello que se les quiere contar o invitar a hacer... La escala es opuesto-reticente-neutral-favorable-convencido. El director de juego debe determinar cuál es el estado inicial de la audiencia, antes de que se realice la tirada. No es necesario que revele este estado inicial al mago.

NOMBRE: Asegurar la presa **TIRADA** 5

ACCIÓN: Destruir **OBJETIVO:** Miedo

**EFEECTO:** La presa elegida se tranquiliza ante ti, facilitando dar el golpe de gracia. La Magnitud representa la cantidad de muescas que se mueve a la presa hacia la tranquilidad alarmado-asustado-neutral-confiado-amigable. La Magnitud también indica la cantidad de objetivos (como en Leer rastro).

NOMBRE: **TIRADA** 0

ACCIÓN: **OBJETIVO:**

**EFEECTO:**

**\*Magnitud sobrante:** En todos los conjuros, si el mago pretendía alcanzar una Magnitud concreta antes de la tirada y obtiene más éxitos de los necesarios, puede decidir aumentar la Magnitud efectiva o renunciar a los éxitos extra para evitar el cansancio que provocan.