

...y sus Humildes Servidores



Un juego de rol de esperpento artúrico

Créditos

"Los caballeros andantes de la Mesa Redonda. Los acompañantes del rey Arturo, primeros entre los hombres de armas, inigualables en su fiereza para con el malvado y su ternura para con el desvalido. Románticos, espirituales, valientes y tímidos, sus almas puras parecen haber nacido para este ideal que persiguen día a día. Su búsqueda de la verdad, la pureza y el bien no se detiene nunca y parten cada día de Camelot en busca de nuevas aventuras, cuitas y peticiones que desfacen. Con papel y pluma, cuando tienen tiempo para el solaz, el descanso, escriben castos versos a su dama que les espera con un suspiro en los labios. Siempre fieles a su rey, confabulados por la causa de Dios, nunca verás relucir tanto los dorados muros de Camelot como brillan los corazones de estos nobles caballeros..."

-Sir Patrick Sausage, historiador oficial de la Corte de Camelot-

"¡Paparruchas! ¡Una panda de fanáticos vende madres y chapuceros mercenarios de postín, todos ellos!"

-Trovador anónimo, oculto en algún lugar de Canterbury-

Texto

Jacobo Peña Conversa

Imagen de la portada

Viktor Vasnetsov

Maquetación y Diseño

Alberto de Torres

Imágenes del interior

Viktor Vasnetsov, N.C. Wyeth, Gustave Dore

Todo el texto de esta obra se ofrece bajo licencia Creative Commons 2.5 Attribution Share-Alike. Todas las imágenes de esta obra están bajo dominio público.



...y sus Humildes Servidores

Un juego de rol de esperpento artúrico



Índice

El típico texto inicial que sí es de lectura obligatoria.....	4
Si eres nuevo en esto.....	4
Si no eres nuevo en esto.....	4
Introducción.....	5
Cómo se juega.....	6-9
Tiradas.....	7
Circunstancias especiales.....	7-8
Críticos y Pifias.....	8
Combate.....	8-9
Las armas.....	9
Armaduras y escudo.....	9
Combate a caballo.....	9
Modos de combate.....	9
Curación.....	9

Creación de Personaje.....	10-17
Elección de caballero andante.....	10
El concepto inicial.....	13-14
Grupo étnico.....	14
Valores de juego.....	14-16
Puntos de vida y esencia.....	16
Listado de equipo.....	16-17
Experiencia.....	17
Enemigos y Monstruosidades.....	18-19
Magia.....	20-23
Druidas (y brujos).....	20
Duendes.....	20
Demonios.....	20-21
Listado de hechizos.....	21-22
Normas de la magia.....	22
La fe.....	22-23
Objetos mágicos.....	23
Reglas Narrativas.....	24-25
Cuenta la leyenda.....	25
Hoja de Personaje.....	26



El típico texto inicial que sí es de lectura obligatoria

Si eres nuevo en esto

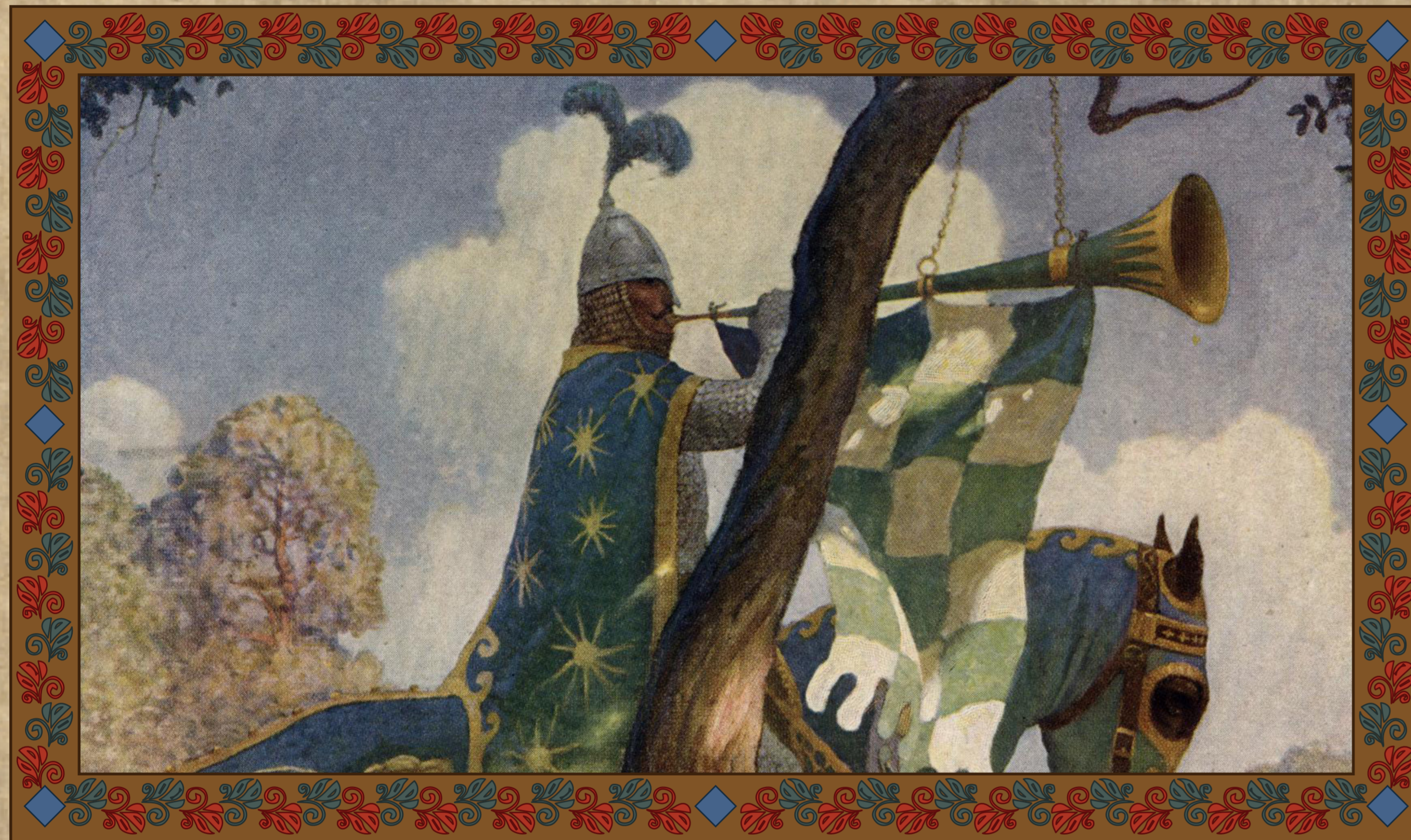
Si has llegado a descargar o imprimir este documento sin saber qué son los juegos de rol, empecemos por advertirte que este está basado en otro anterior. Me explico: por ahí podrías encontrar un juego llamado "Rápido y fácil", en cuyo sistema se basa el que ahora estás leyendo. En este sentido, "...y sus humildes servidores" está pensado para jugadores que no sean enteramente novatos, que al menos sepan en qué consisten los juegos de rol. Una vez que hayas leído "Rápido y fácil" u otro juego de rol pensado para empezar desde cero, puedes volver a "...y sus humildes servidores" y usarlo para desarrollar aventuras so-

bre los Caballeros de la Tabla Redonda. Puedes encontrar Rápido y Fácil y muchos otros juegos relacionados de esta web:

www.rapidoyfácil.es

Si no eres nuevo en esto

Jugadores veteranos de Rápido y fácil: atención, algunas de las reglas de este manual difieren en detalles puntuales de las reglas de RyF. Léedlas con cuidado para encontrar las diferencias. No os preocupéis, son pocas y las señalo subrayando el texto que las comprende.



Introducción

La verdad es que el Rey Arturo estaba en serios problemas desde su nacimiento. Apenas un bebé, su padre, Uther Pendragón, lo vendió al druida Merlín, en pago por servicios mágicos que le habían permitido acostarse con algunas de las más famosas damas de la época. Merlín tenía pensado utilizarlo como sirviente o, si era despierto, como aprendiz. Pero cuando estalló una guerra intestina entre diversas facciones por el control de toda Britania, siendo el padre de Arturo el principal pretendiente a la categoría de rey, Merlín vio su oportunidad de hacer algo grande con el chaval. Así que al morir el padre de Arturo asesinado, Merlín clavó con su magia una espada en la piedra y en-

vió un sueño a los principales caballeros haciéndoles creer que quien la sacase de la roca sería el nuevo rey, por deseo de Dios.

Después, entregó a Arturo al cuidado de unos nobles con instrucciones de educarle en las normas de la caballería. Cuando el chico llegó a ser el escudero de Sir Kay, Merlín montó la ya de sobra conocida escena en la que Arturo llegó a sacar por dos veces la espada de la piedra, con el poder de Merlín detrás para permitirlo en el momento oportuno. Tras unas cuantas luchas más con algunos rebeldes, el reino quedó unificado bajo la mano del joven Arturo y la capital se trasladó a

Camelot, ciudad construida en tiempo récord, con la dirección arquitectónica de Merlín.

Sin embargo, haber unido a toda una región en guerra bajo su solo mandato con la excusa de haber sacado una espada sagrada de una piedra no iba a ser suficiente cuando, al finalizar la guerra empezasen a aparecer las consecuencias de la misma: soldados de todos los bandos errando sin una paga, nobles que lo han perdido todo, magos sin señor, monstruos liberados por estos últimos y seres mágicos que se atreven a sacar la cabeza ahora que la amenaza de ver sus bosques quemados a disminuido. Pronto, todos estos, sumados al hambre y a la falta de mano de obra, que yace muerta en las praderas de batalla o vuelve a casa mutilada o sin conocer más oficio que el de la muerte, pintan un panorama peligroso para cualquier rey que quiera mantenerse en el poder procurando el bienestar de sus súbditos.

Ese es en realidad el propósito de la fundación de la Mesa Redonda, tener un grupo de soldados de élite, los mejores entre los mejores, dedicado a vagar por las tierras artúricas desfaciendo entuertos y cortando algunas cabezas malvadas. La idea en sí no es mala. Pero ¿quiénes son estos hombres de armas destacados? En realidad, sus éxitos están relacionados con su capacidad para matar mucho o para permanecer con vida mientras otros mueren. Lo uno requiere valor, pero no suele ir de la mano de la inteligencia y lo segundo requiere inteligencia, pero suele reñirse con el valor.

"...y sus humildes servidores" es una ambientación que pretende contar una versión de la historia de los Caballeros de la Mesa Redonda, sin embellecerla con los trinos de los trovadores ni las mentiras de los historiadores. Poco más que mercenarios a sueldo con una buena excusa, esta solda-

desca V.I.P. se paseará por las tierras de las leyendas artúricas comportándose a veces como brutos sin cerebro y otras como inconscientes sabandijas psicópatas.

No te entusiasmes, los jugadores no se encarnarán en la piel de tan nobles bellacos, sino en la de sus criados, sin los cuales la leyenda de estos caballeros terminaría pronto. ¿Por qué? Era de esperar que unos tipos tan extremos en sus actos lograsen una gloria rápida y una muerte aún más brusca sin alguien a su lado que les saquen de líos, apuñalen por la espalda a sus enemigos, embellezcan sus hazañas, les encuentren armas mágicas y paguen para liberarles de sus captores. Este sucio trabajo será el de los personajes jugadores: interpretar a todo el apoyo logístico de un caballero andante, que consiga convertir a un ególatra violento y zelote en una leyenda artúrica que sus descendientes tendrán que estudiar en clase de filología inglesa hasta desear escupir sobre el nombre de Thomas Malory.

A su vez, el director de juego tendrá la satisfacción de interpretar al ególatra caballero andante, como eje central de las aventuras de los jugadores. A veces le acompañarán en sus aventuras y otras serán las numerosas taras y compulsiones de su señor las que les hagan enredarse en líos infernales.

Aviso: habrá quien piense, a pesar de las puntualizaciones de la introducción, que este es un juego de rechufra amable. "Oh, genial, ¡chistes de princesas feas! ¡Bromas sobre hombres con mallas!" Bien, pues no. Es evidente que todos tenemos películas que se toman la época artúrica a risa como referentes inevitables e inolvidables. Y, en el sentido en que tanto ellas como esta ambientación son parodias en clave de humor de las historias artúricas, están relacionadas.

Sin embargo, mientras que gente como los Monty Python dibujaron una leyenda surrealista, donde un castillo podía ser una maqueta, un conejo blanco una bestia feroz y un caballo un par de cocos, ese no es el caso de "...y sus humildes servidores." De hecho, el humor de este juego deberá ser muy negro e incluso puede llevarse sin humor ninguno. Lo que pretende "...y sus humildes servidores" es crear una sensación

de humor y horror simultáneos al poner las embellecidas leyendas artúricas en un contexto más realista, donde los personajes son seres humanos envilecidos o superados psicológicamente por su propio poder y circunstancias personales y palabras como violación, sangre, mutilación, incesto, barro, pobreza moral y traición se utilizan sin un pestaño. Los caballos son caballos, los castillos son castillos y la gangrena es gangrena.

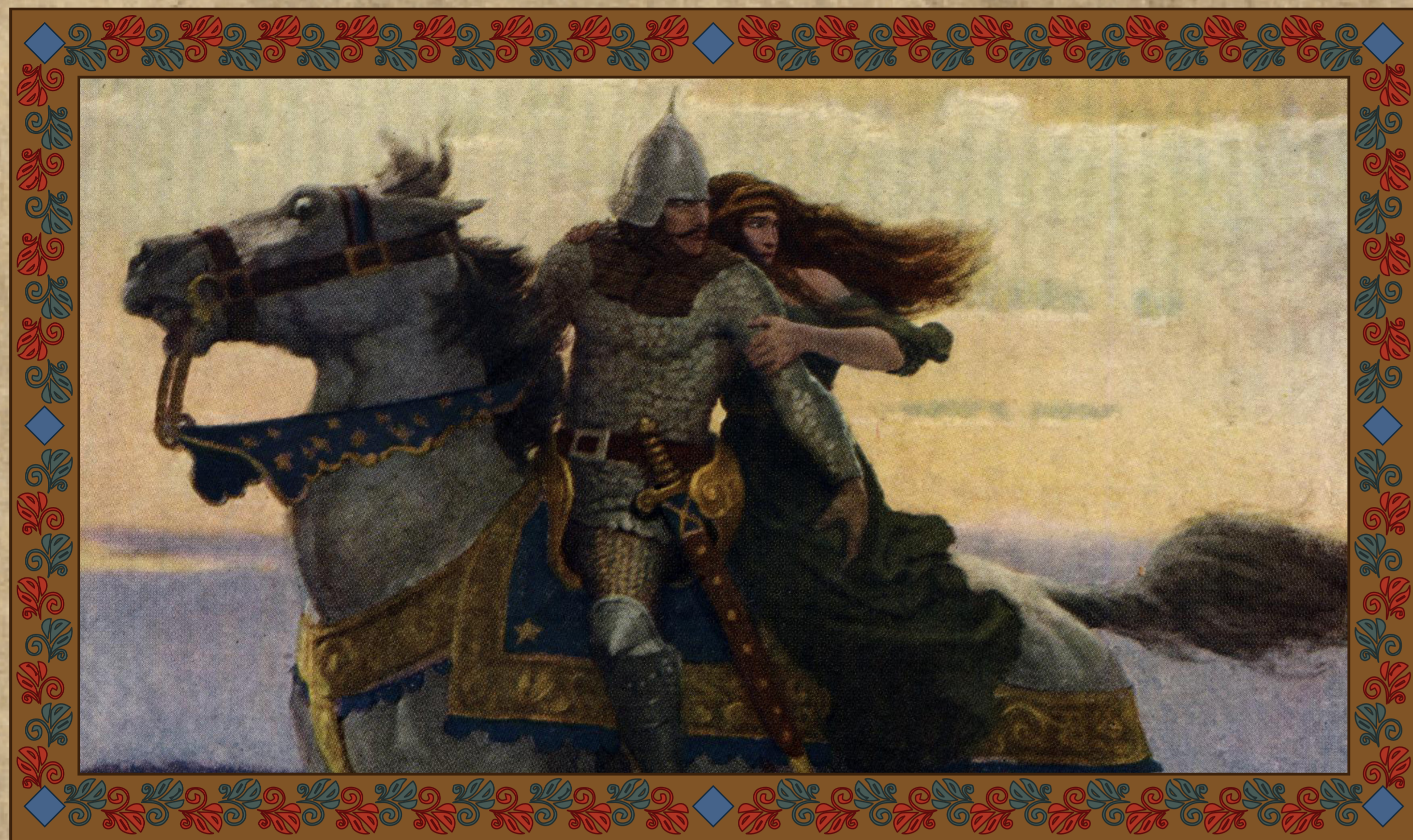


Como se juega

En los juegos de rol como ...y sus humildes servidores has de interpretar las acciones de un personaje dentro del contexto que te plantee el director de juego, como si dicho contexto fuera real para tu personaje. Dependiendo de tu estilo personal o del de tu mesa de juego, estarán más o menos basadas en el carácter de los personajes, en sus habilidades, en decisiones tácticas o en el contexto narrativo supuesto (social, cultural o histórico). No importa, mientras te diviertas, aunque para jugar a ...y sus humildes servidores yo recomendaría en especial las decisiones basadas primero en el contexto narrativo, luego en la personalidad de los personajes y luego ya en todo lo demás.

En una partida normal, el jugador dirá cuáles son las acciones de su personaje y el director de juego le dirá cuál es el resultado de las mismas. Tu personaje abre la puerta de la izquierda o la de la derecha y el director de juego te dice qué hay detrás de la puerta elegida.

En general, conviene evitar hacer tiradas de dados para decidir el resultado de las acciones de los personajes. El criterio ideal sería lanzar los dados solo cuando haya dudas sobre la calidad del resultado de una acción o discrepancias sobre si un personaje puede o no hacer algo.



Creación de Personaje

Elección del caballero andante

El caballero andante es el personaje que el director de juego interpretará durante las partidas y que será el detonante y/o hilo conductor de las aventuras. Qué caballero en concreto será al que sirvan los jugadores es por tanto crucial para el tono de las historias, dado que cada uno posee personalidades y motivaciones singulares.

Nada impide elegir a dos caballeros y ponerles a viajar juntos, formándose el grupo de personajes por acompañantes de uno u otro, pero tened en cuenta que esto puede complicar las cosas

cuando ambas personalidades entre en conflicto. Claro, que, ¿no sería divertido para los jugadores que interpretan a los sirvientes intentar que Sir Perceval no se dé cuenta de que Sir Tristán se ha ido al prostíbulo más cercano en lugar de quedarse a rezar? Tomad esta decisión en cada mesa de juego.

A continuación se detallan las personalidades y detalles de algunos de los caballeros que pueden servirnos como línea de aventuras, pero siempre podéis escoger cualquier otro, extraído de las leyendas artúricas, o incluso inventar el vuestro propio, intuyendo que la historia habrá

dejado a muchos héroes menores por el camino sin mencionarlos siquiera.

Como se verá en sus fichas, cada caballero tiene algo especial, un objeto o una dote que explican un poco más que, a pesar de todo, hayan sobrevivido a sus propios desmanes y sigan siendo de utilidad para Arturo. También se observará que hay algunos detalles de su historial que no se desvelan del todo. ¿Qué tiene Mordred contra Arturo? ¿De dónde salió realmente la pareja formada por Tristán e Isolda? Al dejarlos sin aclarar permitimos que se vea a los caballeros desde el punto de vista de sus sirvientes pero también que sea el propio grupo de jugadores y director de juego el que, a lo largo de las aventuras, descubra lo que ocurre. Dado que “..y sus humildes servidores” se inspira en las leyendas artúricas, conocerlas un poco no viene mal, pero no es determinante, ya que estas son idealizaciones de lo que en realidad ocurrió, que es lo que vivirán los personajes jugadores.

SIR LANZAROTE DEL LAGO

“Veamos, ¿qué le pasa a este idiota? ¿No tiene bastante con tumbar sobre las pajas a toda moza de buen ver que se le cruza gracias a su cara bonita, que tiene también que hacérselo con la mismísima esposa del Rey? Maldición, que es el mejor amigo de Arturo. Nos las vemos y deseamos para ocultar sus idas y venidas al Castillo de la Alegre Guardia o sus urgentes revolcones a la orilla de un río. Un cuarentón atractivo como él no tendría por qué andar haciendo esas locuras. Hasta cierto punto, nos sentimos capaces de espantarlo a los familiares enfurecidos que le persiguen por toda Britania y parte de Normandía con un bebé rubio en brazos pero, antes o después, nos tememos que Arturo llegue a notar el escozor de la cornamenta. Ese, día no sé yo si se conformará con cortar

el miembro a Lanzarote o nos cortará también el pescuezo a sus encubridores.”

Físico 9 Destreza 9 Inteligencia 6 Percepción 8

Puntos de vida: 36

Defensa: 16 (19 con la armadura)

Iniciativa: 17

Advertir/Notar3

Armas C. a C.6

Armas a distancia3

Atletismo5

Cabalgar5

Conocimiento sobrenatural3

Esquivar2

Etiqueta4

Leyes4

Música4

Cortejar5

Ventaja: defensor sublime. Lanzarote viste una armadura de placas que NUNCA se quita (excepto en circunstancias amorosas, salvo que a la dama le resulte excitante) y que añade un +3 a su Defensa, sin afectar a la Absorción o al Estorbo.

Dinero inicial: 1800 mpt

SIR PERCEVAL DE GALES

“Pobre desgraciado. Siempre rezando, siempre anhelando, siempre preguntando de convento en convento por el Santo Grial, siempre rechazando a las novicias que se le meten en la cama con romántico desdén. Dice no tener más amor que el de su querida Blancaflor pero seamos serios, hace años que no la visita y nos llegan noticias de que la flor ya ha sido desflorada hace mucho, una vez que Perceval hubo eliminado, influido por la hermosa, a los enemigos políticos del padre de ella. De todas formas, ¿qué puede esperar la chica de la virilidad de

un tipo que fue criado en exclusiva por su madre en un bosque hasta los quince años? Poca cosa. Y mira que es un buen partido, el chico. Un príncipe, hijo del Rey Pellinore de Gales. Pero es un pusilánime florido, obsesionado solo con su búsqueda santa hasta el punto de no ver más allá. No sé ni cómo se las arreglaría de no tenernos a nosotros apuñalando a sus enemigos por la espalda."

Físico 8 Destreza 8 Inteligencia 8 Percepción 9
Puntos de vida: 32
Defensa: 16
Iniciativa: 17

Advertir/Notar	5
Armas C. a C.	5
Buscar	4
Cabalgar	4
Esquivar	3
Etiqueta	2
Leyes	3
Nadar	2
Rastrear	5
Religión	6
Rumores	3
Tradición/Historia	4

Ventaja: amor verdadero. En su espada lleva una liga de Blancaflor que le permite, cuando la esgrime, ignorar el daño del primer ataque con éxito que reciba en un combate.

Dinero inicial: 1700 mpt

SIR TRISTÁN DE LEONIS

"Aquí me tenéis, al servicio de un irlandés gordo, mentiroso y trapacero, capaz de comerse un buey asado entero un día, para contar semanas después que aquello fue un combate sin cuartel, el enemigo un minotauro, la taberna un laberinto y el cocinero, un heredero en apuros. Cientos de

gestas se le conocen a Tristán y solo a Lanzarote se le considera más valeroso. Lo cual sería una valoración acertada si al menos una sola de las aventuras de mi señor fuesen ciertas; en los casos más acertados, son burdas exageraciones del bardo de nuestro grupo. Aunque no le regaño por ello: bastante finta suda ya el pobre para camuflar decentemente las "proezas" del gordo e inventar los más floridos eufemismos para describir a Isolda, la mujer que le acompaña a todas partes desde que abandonó Cornualles. Cuentan que no puede volver a esa ciudad porque le persigue el "administrador" del prostíbulo de donde sacó a la rubia, un tal Mark no sé qué... Espera. ¿No se llama Mark el rey de Cornualles? Vaya, vaya..."

Físico 7 Destreza 8 Inteligencia 9 Percepción 9
Puntos de vida: 28
Defensa: 13
Iniciativa: 17

Armas a distancia	5
Armas C. a C.	3
Cabalgar	3
Comercio	2
Etiqueta	5
Leyes	3
Música	4
Rumores	5
Sigilo	4
Cortejar	6
Supervivencia/cazar	4

Ventaja: podrido de dinero. Sir Tristán no solo tiene mucho dinero, sino que multiplica por dos el resultado de la tirada de dinero inicial de los personajes.

Dinero inicial: 4000 mpt

Tal y como sugiere su historial, entre los juga-

dores conviene que haya una Dama en apuros (la poco apurada Isolda) y un Bardo.

SIR GALAHAD

"No, si yo entiendo que ya tiene que ser bastante malo ser uno de los muchos hijos bastardos que habrá dejado Lanzarote por ahí, lograr llegar a caballero y aun así tener que andar callando el tema. Tampoco debe ser fácil de tragar que tu padre te tenga manía porque al bueno del Rey Arturo le dio por decir que eres "el más grande caballero del mundo" en una noche de borrachera que los bardos han ocultado bajo una bonita historia nada original sobre que también sacaste una espada de una piedra. Y claro, tampoco tiene que ser lo menos traumático del mundo estar embarcado en una competición a ver quién encuentra antes el Grial y quién descabeza más gigantes desde que uno apenas tenía pelo en el pecho. Pero asumámoslo, este tipo está como una cabra y que no lo confiese en público no significa que yo no le escuche cuando duerme y murmura en voz alta que es la reencarnación de Jesucristo, que el Apocalipsis está ahí mismo y que ha llegado la hora de la siega. Y luego, también está lo de matar por las buenas a todo aquel que huelga a no cristiano o a criatura sobrenatural. ¿El resto del tiempo? Un chaval a la par que majo, tímido."

Físico 9 Destreza 9 Inteligencia 8 Percepción 6
Puntos de vida: 36
Defensa: 18
Iniciativa: 15

Armas C. a C.	6
Atletismo	5
Fauna	3
Cabalgar	5
Conocimiento sobrenatural	3
Esquivar	4

Rastrear	4
Religión	5
Sanación/hierbas	2
Supervivencia/cazar	4
Tradición/historia	3

Ventaja: Guiado por su pureza. Galahad puede añadir una vez al día su puntuación de Religión a cualquier tirada, incluyendo las de iniciativa y daño.

Dinero inicial: 1700 mpt

SIR KAY EL SENESCAL

"Vamos, vamos, Sir Kay. Todos sabemos que estás en la Mesa Redonda por tu relación con Arturo, porque él fue tu escudero antes de que sacase la maldita espada de la piedra. Ahora le hace gracia tenerte cerca y a su servicio para ser él quien te devuelva todas las bromas crueles que le gastaste cuando erais unos niños. Por lo menos, él tolera que gastes energías adiestrando y vejando a los aspirantes a escudero, que te han puesto todo tipo de motes, incluyendo "mulo maloliente" y "abrazacabras". Por supuesto que planeas traicionar miserablemente a Arturo, ¿y quién no en tu situación? Pero no te atreves a dar ni un paso por ti mismo en esa dirección y nunca lo darás. Además, no tienes tiempo: viajando constantemente de recadero, llevando mensajes aquí y allá o rescatando a las princesas por las que otros caballeros no muestran interés... Para colmo de males, eres rematadamente estúpido. Muy, muy estúpido. Tanto que mañana, cuando te despiertes con resaca, dudo que recuerdes mis palabras."

Físico 9 Destreza 8 Inteligencia 6 Percepción 8
Puntos de vida: 36
Defensa: 18
Iniciativa: 16