

EL JOVEN ARTURO

Año 500 después de Cristo. La aventura de la Torre de la Hiedra.

Nos encontramos en el verano del año quinientos, cinco más tarde de la muerte del rey Uther. Britania sigue sumida en el caos, la espada sigue clavada en la piedra y nadie ha reunido la suficiente fuerza para alzarse en el trono de la Isla de los Poderosos. La maldición lanzada por Merlín, según la cual una época de dolor y anarquía seguiría a las discusiones de los nobles para elegir un monarca se han cumplido, y algunos empiezan a creer que no surgirá nadie capaz de extraer la espada y coronarse rey.

A todo esto rumores circulan por los caminos que dicen que un grupo de continentales, conocidos como anglos, han cruzado el mar y se han asentado al este de la isla.

Nos encontramos en un día soleado. Ninguna nube oscurece el cielo, y para ser finales de abril el tiempo es más calido que de costumbre. Cabalgando por el camino que conduce hasta Bath los pjs se encuentran detenidos delante, a unos doscientos metros enfrente en el camino, un grupo de viajeros. El bosque es espeso. Los árboles son altos, de gruesas ramas, los arbustos llegan hasta el mismo límite del sendero y los sonidos de animales se propagan a través de la espesura. A medida que se vayan acercando verán que se trata de un grupo de cuatro personas montadas en un carro. Dos se encuentran sentadas, una de ellas con las riendas en la mano (una mujer, siendo la otra una niña de unos seis años), otra está sentada en la parte posterior (un anciano de unos sesenta años), repleta ésta de bultos, mientras otra, un hombre de mediana edad, discute con la mujer de pie a un lado del carromato. Cuando se vayan acercando, la discusión que mantienen el hombre y la mujer cesará y se quedarán esperando a que los pjs se acerquen. Podrán ver como el hombre echa mano de un hacha de leñador que llevaba en un lateral del carro.

Se trata de la familia de John de Thetford, y los otros son su mujer Martha, su hija Loraine y el padre de la mujer, Borth.

“Perdonad, nobles señores. Somos extraños en estas tierras y nos alarmamos al veros –dirá mientras baja el hacha que sostiene en sus manos –apareciendo por el sendero. Venimos del este en busca de un lugar donde instalarnos y ganarnos la vida. Por este motivo estamos aquí. Vamos dirección a Wells, donde espero encontrar trabajo y mantener a mi familia”.

El hombre agradecerá poder viajar en compañía de los caballeros, pero no hará ningún comentario sobre tal posibilidad a menos que los pjs lo saquen a colación (recibiendo una marca en Generoso el que proponga la posibilidad). Una posibilidad es preguntar a la familia sobre los acontecimientos que tienen lugar en la zona donde han desembarcado los anglos.

“Llegaron hace unos meses. Al parecer provienen del continente, donde sus tierras fueron ocupadas por unos a los que denominan daneses. Son multitud, y han ocupado la tierra. Ha habido algunos enfrentamientos, pero tal es su superior número que los que allí vivíamos no nos ha quedado otro remedio que marchar o adoptar sus costumbres. Lo hemos discutido con mi mujer, y a pesar de la oposición de su padre al final optamos por dirigimos al oeste”.

Vayan o no en compañía de la familia de Thetford, el viaje prosigue sin ningún contratiempo durante un par de jornadas más. Pero al llegar el tercer día tras este encuentro, el grupo llega a un desvío. Un camino conduce hasta Wells y el otro gira al norte en dirección a Bath. Atrás queda ya el bosque de Selwood. Viajen acompañados o no, los pjs pueden hacer un alto en la ciudad de Wells y pasar noche a cubierto, lo cual, tras varias jornadas durmiendo a la intemperie siempre es de agradecer.

Wells es una ciudad de mediano tamaño, con lo cual encontrar alojamiento no será ningún problema. Los precios son los justos, y a pesar que las camas no son ninguna maravilla siempre dormirán más cómodamente que sobre el duro suelo.

Tras descansar los pjs ya estarán listos para proseguir viaje rumbo a Bath. Ciertamente es que en las cercanías se encuentra la abadía de Glastonbury, y tal vez algún pj decida visitarla. Si así es, aquel que haga la propuesta de visitar la primera iglesia cristiana de la isla recibirá una marca en Devoto.

Sea como sea, más tarde o temprano el grupo enfilará camino al norte. Para ello deberán retroceder un poco, entrando de nuevo en el bosque de Selwood, para luego tomar rumbo a Bath. Cuando se encuentren en pleno Somerset, el primer día de viaje y cuando sea el atardecer, verán a un lado del camino un castillo situado en una pequeña colina, con diversas casas a sus pies. No es mal lugar para pasar noche. Cuando se acerquen, con una tirada de Administración verán que el lugar parece bastante pobre.

El camino de tierra conduce hasta la entrada de la torre. Cuando el grupo se aproxime a la puerta, ésta se abrirá y en el umbral aparecerá un hombre de unos cincuenta años, ropas raídas por el paso de los años, aspecto cansino y espalda encorvada.

“Saludos, nobles viajeros. Mi nombre es Urdred, y consideraos bienvenidos a la Torre de la Hiedra. Estaría muy contento que aceptarais compartir mi humilde mesa con mi persona”.

Suponemos que los pjs aceptarán, sino, a ver que hacen aquí. El tal Urdred los conducirá al interior, pero antes dará orden a un par de muchachos que lleven los caballos a los establos que hay abajo, en el pueblo. Lamentablemente, la torre no es más que eso, y no goza ni de caballerizas ni ningún lugar donde alojar los caballos. Por supuesto, únicamente los caballeros podrán acceder al interior de la torre, no los escuderos. Urdred ya dará órdenes para que sus necesidades sean satisfechas.

Al igual que el aspecto de su dueño parecía indicar, el interior de la torre esta acorde con él. Las comodidades son escasas. A pesar de todo, el señor de la torre hará un esfuerzo por contentar a sus huéspedes y ofrecerles una cena digna de un caballero. Si cualquiera de ellos menciona que su personaje intenta comportarse y comer poco, para no abusar de la hospitalidad ofrecida, recibirá una marca en Frugal.

Tanto si sacan a colación el tema de la escasez, como si no (en este caso cuando la velada esté avanzada) Urdred les explicará lo siguiente:

“Desde hace años, al menos desde que tengo memoria, cada primero de mayo, fecha en la que nos encontramos precisamente hoy, una extraña maldición azota mis tierras. Algún encantamiento duerme a todo el mundo, y al día siguiente ha desaparecido la mitad del grano almacenado y la mitad de todas las terneras. Eso es así siempre, cada año. Sin duda se trata de algo relacionado con el Mundo Mágico, aunque ignoro el qué exactamente. Por ello agradezco vuestra llegada. Os pido que intentéis librarnos de la maldición. Si lo lográis, os daré aquello que me pidáis y que esté en mi mano daros”.

Tanto el grano como las terneras se encuentran en las casas que están al pie de la torre. Todos los habitantes del lugar son conscientes de la maldición, pero nunca nadie ha sido capaz de permanecer despierto para descubrir que sucede exactamente.

Poco irá haciéndose de noche. La oscuridad baña los campos, la temperatura desciende y la quietud reina en el ambiente. Todos, de forma inexorable, a pesar de los esfuerzos que realicen por permanecer despiertos, irán notando que se les cierran los ojos.

Para permanecer despierto un personaje debe pasar tres tiradas consecutivas de Enérgico, la primera normal, la segunda con un modificador de -5 y la tercera con un -10. Quien falle caerá dormido y no se despertará bajo ninguna circunstancia.

Aquel que logre permanecer despierto empezará a oír ruidos de pasos en el exterior de las casas. Si echa un vistazo verá una extraña criatura. Ésta, de aspecto humanoide, viste ropajes más bellos que los que haya visto nunca el personaje. Su piel es pálida, su constitución delgada, una espada de oro cuelga del cinto mientras sus pasos cortos pero decididos la conducen hacia el granero. Se trata de aquel que se lleva la mitad del grano y los animales del lugar, tal como podrá comprobar el pj si permanece a la expectativa. El ser cargará todo en un carro, abrirá las verjas y los animales lo seguirán. Si no hace nada para impedirlo, una vez el último ternero haya salido del cercado todos empezarán a desaparecer, esfumándose delante las mismas narices de los personajes.

Si por el contrario decide darle el alto, la criatura se lo quedará mirando, con aspecto de sorpresa.

“¿Quién eres tu, mortal, que osas interrumpirme?”.

Para hablar con la criatura [Tirada de Conocimiento Mágico. Éxito: un elfo del otro lado] y que esta se digne a responder será necesaria una tirada de Cortesía o bien Oratoria, cualquiera de las dos bastará.

Si el pj logra alguna, el ser responderá:

“Mi nombre es Lidianan, y estoy cobrando el tributo tal y como lo vengo haciendo desde hace generaciones de tu raza ¿Por qué me interrumpes?”.

Lograr que el elfo se avenga a razones y deje de explotar a los pobres campesinos será difícil. Para ello, estaría bien visto apelar a su Clemencia. Si se logra, la criatura atenderá los razonamientos de los pjs y dará por finalizada la recolecta.

Si esta opción no funciona, otra es la fuerza. Vencer al elfo dará por terminada la maldición que azota a la Torre de Hiedra.

Elfo

TAM 14	Movimiento 3	Herida Grave 12
DES 25	Daño 5d6	Inconsciente 6
FUE 15	Velocidad de Curación 3	Derribo 14
CON 12	Puntos de Golpe 26	Armadura 12
APA 24		

Ataque: Espada 25

Rasgos destacados: Clemente 14.

Gloria por matarlo: 75.

Si los pjs logran acabar con la maldición, Urdred les quedará muy agradecido, y dará cumplimiento a su palabra. Si algún pj rechaza la oferta recibirá una marca en Generoso.

Gloria: Por acabar con la maldición 50 puntos.

Por hacerlo apelando a la clemencia del elfo 100 puntos más.