

## EL JOVEN ARTURO

### **Año 495 después de Cristo.**

Hasta el castillo donde se encuentran los diferentes personajes jugadores, llegan unos mensajeros enviados por el Conde de Salisbury, donde se les pide que se reúnan con él lo mas pronto posible en su castillo, llevando con ellos todo su equipo para la guerra:

Apreciado amigo

Acabo de recibir un mensaje urgente de nuestro Uther Pendragon en el que nos conmina a todos a reunirnos con él en el castillo que Sir Rogthern posee en las proximidades de Saint Albans. Es por ello que te solicito que vengas a mi castillo lo mas rápido que puedas, equipado con todos tus pertrechos para la batalla.

Parece que por fin ha llegado la hora de expulsar a esos malditos sajones de nuestras tierras.

Esperando tu pronta llegada, te saludo

SIR ROBERT.

El castillo de Sir Robert, o en su defecto de quien sea el señor feudal de los personajes, se encuentra aproximadamente a unas dos jornadas como mucho de viaje a caballo por unos caminos estrechos y peligrosos, sin vigilancia y totalmente rodeados por bosques oscuros y de tupida maleza. El castillo de los personajes (si disponen de él) no será más que un montículo rodeado por un patio de armas reforzado.

En caso que los personajes sean todos dependientes de Sir Robert, o bien que haya más de uno es posible que se encuentren por el camino mientras se dirigen al castillo. Partan cuando partan, llegarán al castillo de Sir Robert cuando falten pocas horas para que se haga de noche.

## **EL CASTILLO**

Situado en una pequeña cima, aún no es el castillo que llegará a ser de aquí unos años. Actualmente se trata de un torreón de piedra rodeado por una empalizada de madera. A medida que se vayan acercando se irán encontrando con otros caballeros que también han respondido a la llamada efectuada por Sir Robert. Cuando tengan el castillo por fin a la vista verán que bastantes caballeros han ido llegando a lo largo del día, y están montando una especie de campamento alrededor de la pared de madera, para acoger a todos los hombres, sus escuderos y sus monturas. De momento son aproximadamente unos diez o doce caballeros los que ya han llegado, aunque su número aumentará paulatinamente a lo largo de la jornada.

Cuando los personajes lleguen a las puertas del castillo serán recibidos por el mismo Sir Robert. Éste es poco más que un joven, de unos veinticinco años más o menos. Su padre, de nombre Phelot, fue muerto en unas de las batallas que se produjeron durante la rebelión del duque Gorlois de Cornualles contra el rey Uther el año 491.

El joven Robert se hizo cargo de conducir los extensos territorios que recibió en herencia de su padre. Consiguió controlar algún intento de rebelión de alguno de sus vasallos, usando mano de hierro, muestra que había aprendido bien las lecciones de su padre, y finalmente consiguió ser respetado por todos los hombres que vivían en sus dominios. No sólo esto, sino que incluso en los últimos años ha logrado aumentar la extensión de sus tierras en un par de señoríos.

Los jugadores se encontrarán ante un muchacho de veinticinco años, de mediana estatura, cabellos castaños y con una musculatura bastante importante, aunque sin llegar a ser exagerada. Saludará uno por uno a todos los caballeros a medida que se vayan presentando ante él, y los hará pasar al interior de la cerca de madera que rodea el torreón. Una vez allí, los pjs irán encontrándose con otros caballeros de Sir Robert que ya han llegado, y los cuales también serán presentados: Sir Yolains de Devizes, Sir Eudalf de Upavon, Sir Nywthon, Sir Sawel, Sir Uren y Sir Seriol. El resto de caballeros serán para ellos completamente desconocidos. Los pjs serán invitados a entrar en el salón principal, donde tendrá lugar la cena. Durante el transcurso de ésta Sir Robert les explicará a todos lo que sucede, el motivo por el que los ha hecho llamar –en este punto pasar al discurso que hará después el joven conde a todos los guerreros el día siguiente –y lo que espera de ellos. Una vez acabado el parlamento, la fiesta seguirá hasta que sea ya bien entrada la noche y todos se retiren a dormir.

## **EN CASO DE PERSONAJES NO CABALLEROS.**

Si se produce el caso, bastante probable en personajes recién creados, que alguno de ellos no haya sido aún nombrado caballero, la noticia que Sir Robert está reclutando a todos los hombres disponibles de la región para ponerse bajo las órdenes del Pendragón les puede llegar por diferentes vías:

- Pueden encontrarse por el camino a un caballero de la región que se dirige con todo su material de guerra hacia el castillo de Sir Robert. Cuando se crucen por el camino, el caballero preguntará al personaje hacia donde va, y como es que no se dirige en la misma dirección para responder a la llamada realizada por Sir Robert. En caso que el jugador responda que desconocía la llamada, el caballero le ofrecerá que se junte con él y lo acompañe, mientras le explica que es lo que sucede.
- Otra opción es que mientras el jugador se encuentra en un pueblo descansando, llegue una especie de juglar que, al calor de un buen fuego, explicará que se dirige hacia el castillo de Sir Robert para acompañar a los caballeros que allí se encuentran hacia la batalla contra los sajones, y así poder cantar sus gestas.
- La tercera opción que hay es que se encuentren dos personajes, y que uno de ellos explique, gracias a que conoce los hechos a través de uno de los dos puntos anteriores, al otro jugador que es lo que sucede, surgiendo la posibilidad que viajen juntos.

El caso es que finalmente los jugadores llegarán al castillo de Salisbury cuando hay toda la gran reunión de los caballeros y los guerreros de la región que han respondido a la solicitud lanzada por el joven conde. Allí, los criados de Sir Robert ofrecerán a los asistentes una suculenta cena consistente en carne de cerdo regada con abundante vino.

Cuando todos estén satisfechos su anfitrión saldrá del torreón y les hará el siguiente discurso:

*“Amigos, ante todo daros las gracias por la prontitud con la que habéis respondido a mi llamamiento. Como bien sabéis, hace ahora dos años los dos reyes sajones que habían sido capturados en el 490, Octa y Eosa, escaparon del cautiverio al que los teníamos sometidos tras haberlos capturado en el campo de batalla. Pues bien, estos dos perros sajones han comenzado una rebelión, y ahora los sajones amenazan con extender su dominio por nuestras tierras de Britania. Nuestro rey, Uther Pendragón ha mandado llamar a todos sus fieles súbditos para plantar cara a esos malditos sajones y expulsarlos de nuestras tierras. Se está reuniendo un gran contingente de hombres cerca de Saint Albans, y nosotros nos dirigiremos hacia allí para combatir al lado de nuestro rey. Partiremos todos juntos mañana por la mañana, dos horas después de que rompa el alba. Así pues, estad preparados. Tened listas vuestras armas para bañarlas en sangre sajona.”*

Una vez Sir Robet acabe de hacer su discurso, todo el campamento estallará en gritos de animo y de animadversión contra los sajones. La gente se retirará a dormir para descansar para el día siguiente. Cuando amanezca, todos harán un desayuno y después se prepararán para partir. Al frente de todo irá el conde, con todos sus caballeros detrás. La parte final del grupo la constituyen los sargentos y los guerreros, es decir, todos aquellos que no son caballeros. El viaje se realizará a través de caminos en bastante malas condiciones, lo que retrasará el grupo ligeramente. Su destino es la ciudad de Londres, en la ribera del Támesis, tardando un total de seis días hasta llegar con el ritmo que llevan. A medida que se acerquen a la ciudad se irán encontrando con más grupos de guerreros y caballeros, además de campesinos que van a participar en la batalla.

Finalmente, en el mediodía del sexto día, llegarán a las afueras de la ciudad. El grueso de las fuerzas del rey Uther se encuentra acampado en las afueras de las murallas de Londres. Una pequeña ciudad de tiendas rodea la villa. Cuando lleguen, los hombres de Sir Robert acamparán todos juntos, mientras el conde se dirige a presentar sus respetos al rey.

Los dos días siguientes será de calma, a la espera de recibir la orden de partir. Todos los hombres han recibido órdenes de no entrar en la ciudad, ejercitándose en el uso de las armas, y no separarse demasiado de su campamento.

Finalmente, a las diez de la mañana del tercer día desde su llegada, el conde llamará a todos sus hombres a un pequeño montículo donde les dirá lo que sigue:

*“Por fin ha llegado el momento que tanto hemos estado esperando. Ya han llegado todos los hombres, y el rey ha dado la orden de partir. Preparad vuestras cosas. Salimos de aquí a media hora. Reuníos todos bajo mi estandarte, que se encuentra en la cima de aquel pequeño montículo.”*

Dicho esto, todos los hombres saldrán disparados para desmontar las tiendas y coger sus pertenencias, dirigiéndose hacia donde se encuentra el estandarte del conde. Una vez estén todos listos formarán en un grupo con Sir Robert al frente. Desde donde están podrán ver como el grueso del ejército va avanzando hasta pasar por su lado. A la cabeza, montado en un caballo negro, va el rey Uther Pendragon seguido de sus caballeros más importantes. Cuando pase, hará un gesto con la mano hacia el conde, el cual le devolverá el saludo. Entonces, este último se girará y ordenará avanzar a sus hombres camino de Saint Albans.

Si alguno de los jugadores saca una tirada de Percepción con un -5 tendrá la impresión que el rey iba atado a su caballo para impedirle caer. En caso que lo comente con alguien, éste dirá que no ha visto nada, y que sin duda el pj se ha fijado mal. Si por el contrario lo que hace es ir a hablar con Sir Robert, éste le hará un gesto para que calle y le dirá en voz baja que aquello que ha visto lo olvide de momento, que después ya tendrá tiempo de explicarse.

El camino hasta la ciudad de Saint Albans dura aproximadamente un día, así que el ejército deberá hacer noche en medio del camino. Cuando estén todos acampados, un ayudante de Sir Robert irá a buscar al pj que haya hablado con él –en caso que éste lo haya hecho –y le explicará lo que sigue:

*“Antes de nada, lo que viste antes no lo comentes con nadie. El Rey Uther se encuentra enfermo. No es nada grave, pero lo tiene bastante debilitado. Es por eso por lo que va atado con una cuerda a su caballo; es mas que nada como precaución. En caso de combate, difícilmente podría aguantarse sólo en el caballo. Es conveniente que nadie lo sepa, pues podría afectar la moral de los hombres de cara a la batalla.”*

Es de esperar que el pj acepte lo que se le pide. En este caso, después de la conversación verán una figura que se acerca: se trata del mismo Uther en persona. Cuando lo vea, Sir Robert lo saludará y le presentará al pj. Una vez hecho esto, le pedirá si los puede dejar, pues han de discutir los planes para la batalla contra los sajones. En caso que el personaje decida quedarse y escuchar se dará cuenta que eso es exactamente lo que están haciendo.

Al día siguiente, de buena mañana, sonarán las trompetas y los pjs podrán ver un jinete que se aproxima al galope desde la zona donde supuestamente se encuentran los sajones. Cuando llegue al centro del campamento el jinete desmontará del caballo y se dirigirá corriendo hacia la tienda del rey Uther.

Tras unos cinco minutos el rey saldrá, hablará unos momentos con sus ayudantes –entre los cuales se encuentra Sir Robert – y después volverá a entrar en la tienda.

Sir Robert se dirigirá donde se encuentran sus seguidores y les explicará:

*“Coged vuestras armas y montad en vuestros caballos. Los sajones están a menos de una hora de la ciudad. Cuando estéis listos, dirigíos hacia aquel viejo roble. Allí formaremos nuestro grupo. Vamos, daos prisa. Los sajones nos están esperando.”*

Todos los hombres del campamento se han dirigido a buscar sus armas y ponerse sus armaduras. Cada señor ha cogido un lugar donde se reúnen con todos sus hombres. Cuando estén todos listos –no más de cinco minutos –verán al rey Uther aparecer montado a caballo –aquí repetir las tiradas anteriores para ver si se dan cuenta que va atado para no caer –con su equipo de batalla preparado. Uther se coloca al frente de su ejército y empieza a avanzar por el camino en dirección a los sajones.

La batalla tendrá lugar en un pequeño valle, muy cerca de la ciudad de Saint Albans. Las características de la batalla son las que siguen:

#### **Antes de la batalla.**

**Comandantes:** Rey Uther (batalla 21), Rey Octa (batalla 17).

**Tamaño de la batalla:** Enorme.

**Modificadores:** Uther tiene mejores tropas.+5.

**Duración de la batalla:** Siete asaltos.

**Tirada de los comandantes:**

Uther = 18, crítico.

Octa = 6, éxito.

#### **El combate.**

- Primer asalto: los hombres de Uther reciben una bonificación de +5.
- Segundo -Cuarto asalto: tiradas normales.
- Quinto asalto: muere el rey Eosa. Modificadores = +5 a la Tabla de Sucesos de la Unidad.
- Sexto asalto: muere el rey Octa. Modificadores = +10 a la Tabla de Sucesos de la Unidad.
- Séptimo asalto: El enemigo se bate en retirada y el ejército de Uther lo persigue.

#### **Después de la batalla.**

Ganador: Uther, victoria clara.

Botín: 1 caballo de guerra, 6 libras en mercancías.

Gloria: 60 x asalto, más x 2 por victoria clara.

Una vez finalizado el combate Uther reúne sus hombres victoriosos y se dirigen a celebrar el triunfo al castillo situado en las afueras de Saint Albans. Una vez allí, mientras los escuderos se dirigen a cuidar el equipo y los caballos de sus señores, éstos van al salón a celebrar un festín por la victoria. La fiesta se prolongará hasta altas horas de la noche.

Si algún pj está por el exterior, verá como una figura se escabulle entre las sombras. Al salir del castillo para seguirlo se deberá pasar una tirada de Percepción. Si se pasa con un -5, el pj se dará cuenta que el hombre es un sajón. En caso que ningún pj intervenga en la escena, será un pnj quien descubrirá al hombre. El sajón se dirige hacia un pequeño bosque de las proximidades, donde tiene escondido el caballo para tratar de huir.

**Características del sajón:**

TAM: 10

PG: 28

HABILIDADES: Espada: 16

DES: 16

INCONSCIENTE: 7

Daga: 12

FUE: 14

EQUIPO: Armadura normanda: 10 puntos.

CON: 18

Caballo de guerra.

En principio deberían llevar al sajón hasta la presencia del rey, si es que consiguen capturarlo. Si lo registran, le encontrarán encima una pequeña bolsa con unas extrañas hierbas. Los pjs no sabrán para qué sirven bajo ningún concepto, aunque si mal piensan acertarán. Se trata de unas hierbas venenosas que causan la muerte de quien las ha probado. La gran mayoría de los que estaban en la cena de celebración morirán durante la siguiente semana, muy debilitados por las heridas de la batalla.

Cuando lo lleven a presencia de Uther, verán que se trata de un sajón disfrazado de sanador. Si intentan hacerlo hablar, se negará bajo cualquier concepto. El rey entrará en cólera y mandará que lo encierren para interrogarlo el día siguiente.

Cuando los guardias vayan a buscarlo al día siguiente, a primera hora, lo encontrarán muerto en la celda. En este momento llegará un soldado gritando que Sir Gweygoth ha sido encontrado muerto en su cama. Todos se dirigirán rápidamente hacia allí. Cuando lleguen a su tienda verán que se encuentra estirado en su cama, pero sin ningún tipo de violencia en su cuerpo. Un registro indicará que no parece faltar nada. Sir Gweygoth era un caballero de ya avanzada edad, que vivía en el norte del país. Sus tierras no eran muy ricas, y únicamente tenía un heredero vivo, su tercer hijo. Los otros dos habían muerto durante una batalla contra los sajones.

Durante la tarde se producirá otra muerte, la de Sir Kerehat, un hombre de unos treinta años, herido de gravedad en la lucha contra los invasores en un brazo. Por la noche morirán dos caballeros más, estos ancianos. Por los alrededores del campamento se empezará a hablar de una maldición.

Al día siguiente, durante la mañana, los pjs verán salir un personaje extraño de la tienda del rey. Con un Reconocer +5 se darán cuenta que se trata de Merlín. Éste se adentrará en el bosque y desaparecerá (por si algún pj intenta seguirlo). Si hablan con Sir Robert éste les comentará, si sacan una tirada de intrigar con un -5, que Merlín ha comentado que el saco que llevaba el sajón eran unas hierbas venenosas, y que es demasiado tarde para que él pueda hacer nada, pero que eso no lo comenten con nadie. Durante el resto del día se irán celebrando torneos donde los caballeros mostrarán sus habilidades y, donde según las circunstancias, podrían participar los pjs. Pero cuando llegue la noche se producirán dos nuevas muertes más. Éstas se irán repitiendo durante los siguientes tres días, y el desánimo se instalará en el campamento. La presencia eclesiástica, que llegará durante el segundo día para celebrar la victoria contra los sajones, no tendrá en la práctica ningún resultado, aunque servirá para elevar ligeramente la moral de los hombres. Pero la noche del tercer día verán a Sir Robert que corre hacia las estancias principales del castillo de Saint Albans. Si lo siguen para ver que sucede descubrirán que él no es el único caballero que corre hacia allí. Todos se dirigen a las estancias reales, pero allí no podrán entrar, pues cuatro soldados lo impiden. Pasarán cinco minutos durante los cuales irán llegando los caballeros que han sobrevivido a la cena, y entre ellos hará su aparición Merlín. Por supuesto, él sí podrá pasar. Veinte minutos después irán saliendo todos con una expresión desconsolada, algunos incluso con los ojos llorosos.

Sir Robert se dirigirá hacia ellos y les dirá:

*“Nuestro rey ha muerto”.*

Afuera, mientras tanto, suenan unas trompas. Si se asoman al exterior verán que el patio del castillo está lleno de soldados y caballeros, mientras reina en el ambiente un aire de expectación e incluso de miedo. Las trompas vuelven a sonar, y en una tarima de madera situada en un lateral sube Sir Knots, uno de los pocos que aún sobreviven.

*“Escuchadme, tengo una noticia que daros”.*

La gente estalla cortando su discurso.

*“¿Está vivo el rey? ¿Qué sucede?”.*

Sir Knots intenta continuar entre los murmullos generales:

*“Como bien sabéis, estamos aquí celebrando nuestra victoria contra los ejércitos de los sajones – exclamaciones de entusiasmo de los hombres –a los que expulsamos de nuestras tierras. Como bien sabéis también, durante la cena de celebración capturamos un sajón que se hacia pasar por sanador y que apareció muerto el día siguiente en los subterráneos. Desde entonces, diversos caballeros han aparecido muertos sin motivo aparente. Una maldición, dijeron algunos, pero pronto averiguamos que habían sido envenenados. Lamentablemente, entre los últimos en caer víctima de la traición sajona se encuentra nuestro rey...”*

En este momento los gritos ahogan el discurso de Sir Knots, el cual se ve incapaz de controlar a la gente. Algunos se arrodillan implorando al cielo quien sabe qué, mientras otros sacan su espada y piden sangre sajona a gritos. Empujones y carreras convierten el patio en un caos. Sir Robert se acerca a vosotros y con gestos os indica que lo sigáis. Cuando lográis salir del patio de armas os explica cuales son sus intenciones:

*“Será mejor que nos vayamos de aquí antes que esto estalle definitivamente. El resto de caballeros también están desmontando el campamento –dice mientras señala con el dedo para corroborar sus palabras –y retornando a sus tierras. Ahora se acerca el invierno, pero supongo que luego nos reuniremos para discutir el tema sucesorio, pero ahora no es el momento. El mal tiempo se acerca y nos necesitan en nuestras tierras. Lo único que podemos es esperar y rezar para que el periodo de anarquía que se acerca sea lo más corto y menos desastroso posible”.*

Aquí acaba el año 495, con el regreso de los psj a sus tierras para pasar la época invernal lo mejor que puedan, y a la espera de los acontecimientos futuros que han de marcar el camino que seguirá el reino.