

## EL JOVEN ARTURO

### **Año 498 después de Cristo. La aventura de la dama presa.**

Tras pasar la pertinente fase de invierno, los pjs parten de aventuras después de realizar la obligatoria visita a su señor en Salisbury.

El tiempo es agradable, el cielo despejado y la hierba crece en los campos. Cabalgando por las campiñas británicas, los pjs llegan a un pequeño pueblo, de nombre Wylle, a pocas jornadas de Sarum. Allí deberán buscar un lugar donde alojarse y pasar noche, pero teniendo en cuenta que aún no existen las posadas habrán de conformarse con pedirlo a algún habitante de la localidad. Por supuesto, a la vista de nobles caballeros tendrán las puertas abiertas, pero deberán conformarse con una cena frugal, pues la comida escasea en estas tierras. Si por casualidad alguno de ellos pregunta sobre el señor de las tierras, los campesinos le explicarán que a poca distancia de allí se encuentra la plaza fuerte de Sir Grant.

*“Años ha nuestro señor era una persona justa. Trabajamos la tierra y pagábamos lo que correspondía, pero hace cuatro meses las cosas empezaron a cambiar. Subió los impuestos hasta casi matarnos de hambre, empezó a aplicar una justicia como nunca se había visto en estas tierras. Varios han sido los ajusticiados por negarse a cumplir lo que desde el castillo se ordena. Vasallos como somos no nos queda mas remedio que obedecer, a pesar la dureza con que nos vemos sometidos; el miedo atenaza nuestros corazones y carga nuestras espaldas con el dolor de la injusticia”.*

Todo aquel que se ofrezca a intentar averiguar que sucede exactamente en la villa recibirá automáticamente una marca en Justo. Si se dan una vuelta por los alrededores, ya sea ahora o bien cuando se dirijan hacia el castillo verán que las tierras no son pobres, sino que producen con abundancia, lo cual no explicaría la escasez que sufren esas pobres gentes.

Si siguen las indicaciones de los campesinos tomarán un camino serpenteante que asciende entre colinas hasta llegar a un pequeño castillo. Se trata de una empalizada de madera con una torre central de piedra. Las puertas principales están cerradas, y antes que éstas se abran los guardias solicitarán a los personajes quienes son y que los trae por esas tierras. Al identificarse como caballeros las puertas serán abiertas y el grupo podrá pasar al interior donde los mozos les guardarán los caballos mientras son recibidos por el senescal. Éste, de nombre Guilbert, los conducirá hasta el salón principal, donde se encuentran cuatro caballeros más. Los pjs no los reconocen, pero estos se presentarán como Sir Swyngate, Sir Lywve, Sir Baire y Sir Bograine. Según la hora de su llegada éstos se encontrarán o bien comiendo copiosamente o bien charlando animadamente en la estancia. Tras realizar las presentaciones hará su aparición una presencia inesperada. Una dama de majestuosa belleza, de cerca de una veintena de años, descenderá por las escaleras acompañada de un caballero. Alta, rubia, rostro blanquecino y piel suave, portando un vestido azul claro, su rictus de seriedad parece fuera de lugar en una figura como la suya. El caballero que va con ella, un hombre de unos cuarenta años, barba recortada y ceño fruncido, mira a los pjs con cara de pocos amigos, aunque tan solo un breve instante, cambiando rápidamente su faz a una sonrisa. Para darse cuenta de esto último será necesaria una tirada de Percepción.

Cuando lleguen abajo realizarán las presentaciones de rigor. Él es Sir Bowen, un amigo de Sir Grant. Ella es la dama Adwin, hija del señor del castillo. Todos podrán notar la tensión que reina en el ambiente, especialmente alrededor de lady Adwin. A preguntas sobre su padre no será ella quien conteste, sino Sir Bowen.

*“Lamentablemente, mi buen amigo Sir Grant está enfermo. Lleva así varias jornadas, sin que ningún remedio pueda aliviar su dolor. Es por ello por lo que no puede bajar a recibirnos y daros la bienvenida a su castillo. No obstante, me envía sus saludos y pide lo excuséis por no poder daros los saludos que os merecéis”.*

Lo que en realidad ocurre es que Sir Bowen, y los otros cuatro hombres que lo acompañan, tienen prisionero al pobre Sir Grant en los subterráneos del castillo, preso allí para asegurarse la complicidad de lady Adwin bajo la amenaza de matar a su pobre padre. Los caballeros llegaron aquí hace cuatro meses acompañados de un grupo de mercenarios, huyendo de las tierras del norte donde eran perseguidos por traicionar a su señor. Se instalaron en el castillo de Wylle, retuvieron a Sir Grant, chantajearon a lady

Edwin con la amenaza de matar a su padre, y empezaron a dictar sus propias leyes para su beneficio. Como decíamos, actualmente mantienen Sir Grant encerrado en las mazmorras, y lady Adwin permanece la mayor parte del tiempo cautiva en lo alto de la torre, únicamente en compañía de una criada. Al principio unos soldados, fieles a sus legítimos señores, intentaron liberarlos del yugo al que eran sometidos, pero fueron muertos y sus cuerpos arrojados a los perros, lo cual acabó con los ánimos del resto. Es seguro que si los pjs intentan rescatar al auténtico señor del castillo, los leales soldados se rebelarán y los ayudarán a acabar con los ocupantes.

Como se las arreglarán los pjs para llevar a cabo el rescate ya es cuestión suya, aunque un buen método es pedir alojamiento para pasar la noche y aprovechar la oscuridad para averiguar todo lo que puedan y actuar en consecuencia. Por supuesto, mientras los pjs se encuentren alojados en el castillo los hombres de Sir Bowen permanecerán alerta y los someterán a una discreta vigilancia.

En el caso que logren acabar con los asaltantes y que Sir Grant fallezca, será lady Adwin quien heredará el señorío. Sea cual sea el resultado –y suponiendo que lady Adwin siga viva –el pj que más se haya destacado en su lucha contra los hombres de Sir Bowen, o bien aquel que mejor corteje a la dama, atraerá su atención, convirtiéndose en una futura oportunidad de matrimonio.

Sir Bowen

TAM 14	Velocidad: 3	Herida grave: 14
DES 11	Daño: 5D6	Inconsciente: 7
FUE 14	Velocidad Curación: 3	Derribo: 14
CON 14	Puntos de golpe: 28	Armadura: 10 + escudo
ASP 11		

Ataques: Espada 20, lanza de caballería 15, lanza 10, daga 10, batalla 15, equitación 15.

Rasgo: Valiente 15.

Habilidades: Cazar 10, Cortesía 10, Heráldica 10, Percepción 10, Primeros auxilios 10, Torneo 10.

Equipo: Caballo de batalla, ropa por valor de 1&.

Gloria: 2500

Caballeros (cuatro)

TAM 14	Velocidad: 2	Herida grave: 14
DES 11	Daño: 4D6	Inconsciente: 7
FUE 11	Velocidad Curación: 3	Derribo: 14
CON 14	Puntos de golpe: 28	Armadura: 10 + escudo
ASP 11		

Ataques: Espada 15, lanza de caballería 13, lanza 6, daga 5, batalla 10, equitación 10.

Rasgo: Valiente 15.

Habilidades: Cazar 5, Cortesía 5, Heráldica 5, Percepción 10, Primeros auxilios 10, Torneo 10.

Equipo: Caballo de batalla, ropa por valor de ½&..

Gloria: 1800

Soldados (ocho fieles a Sir Grant y doce a Sir Bowen)

TAM 10	Velocidad: 2 (+1)	Herida grave: 13
DES 10	Daño: 3D6	Inconsciente: 6
FUE 10	Velocidad Curación: 3	Derribo: 10
CON 13	Puntos de golpe: 23	Armadura: 4 + escudo
ASP 10		

Ataques: Espada 10, lanza 10, daga 6.

Rasgo: Valiente 12.

Habilidades: Percepción 10.

Gloria: Si consiguen liberar vivos a Sir Grant y lady Adwin vivos reciben 50 puntos por cada uno. Veinte puntos por cada soldado muerto, 75 por cada caballero y 100 por Sir Bowen. Aquel que logre atraer la atención de lady Adwin recibirá además 50 puntos de gloria adicionales.