

EL JOVEN ARTURO

Año 496 después de Cristo.

Nos encontramos a medio camino del año 496, meses después de la muerte de Uther Pendragon y que ha dejado al reino sin cabeza visible. Los efectos de tal hecho aún no se han hecho notar, pero una inquietud creciente recorre las diferentes plazas del país.

Días antes de trasladarse hasta el castillo de Sir Robet, un mensajero de éste se presentará ante cada uno de los pjs con un comunicado de su señor, donde se les insta a presentarse una semana antes de lo previsto en su castillo. Allí se enterarán que se ha convocado una reunión para tratar el tema de futuro del reino, la cual tendrá lugar en Londres. Tras trasladarse todos juntos hasta allí, la reunión se celebra sin ningún resultado, hasta que Merlín clava la espada en la piedra con el anuncio que aquel que la arranque será coronado rey. Los caballeros se separan entre agrias disputas.

Aquellos personajes que dispongan de castillo propio iniciarán la aventura en sus posesiones, o bien en las de su familia, o si no en el lugar de acogida donde pasen la fase de invierno. La noticia les llegará a través de un mensajero llegado a caballo, el cual se presentará en la hacienda trayéndoles un pergamino lacrado con el sello de su señor, Sir Robert. Si ellos no son los dueños del castillo, el mensajero lo recibirá el señor feudal correspondiente, el cual hará llamar al pj y le hará entrega del pergamino enrollado. Tras romper el sello y desplegarlo, nuestros protagonistas podrán leer el siguiente mensaje, igual para todos:

Apreciado amigo

Saludos, estimado (nombre del pj)

Adelantándome unos días a la fecha en la que estaba previsto que te presentases en mi castillo, te ruego tengas a bien viajar con unos días de antelación para presentarte ante mí lo antes posible para que pueda informarte de ciertos acontecimientos que tendrán lugar en las semanas venideras. Espero tu pronta llegada.

Sir Robert

Queda claro por el tono de la carta que el señor de los pjs espera que éstos capten claramente el tono de urgencia que de ella se desprende. Por supuesto, son libres de hacerlo o no, pero Sir Robert únicamente esperará un día más de lo previsto para la llegada del último pj para partir hacia Londres. Quien llegue más tarde deberá hacer el viaje por su cuenta, o bien se perderá la aventura.

El mensajero, para todos los pjs, llegará antes del mediodía, de forma que tendrán lo que resta de jornada para preparar el viaje. Éste transcurrirá sin ningún tipo de contratiempo especial.

Cuando los pjs hagan su llegada al castillo de Sir Robet serán recibidos por el Senescal del lugar. Éste, tras darles una cordial bienvenida, los acompañará hasta el Salón donde se encuentra el señor acompañado de los caballeros que ya han llegado. Saludos de rigor, palmadas y alguna broma. Los temas de conversación giran en torno al pasado invierno, hechos acontecidos en las tierras de cada uno, alguna noticia destacada, pero ninguna referente al futuro del reino, como si fuera un tema tabú entre los allí presentes. Si alguno de los pjs lo saca a discusión –si no será Sir Robert quien lo haga cuando hayan llegado todos –pasará a explicarles que, a pesar de los pocos meses transcurridos desde la muerte de Uther, se han empezado a vislumbrar ya algunos de los signos propios del desorden y el caos: luchas entre

algunos señores feudales, aumento del número de ataques perpetrados por bandidos... Al parecer, se ha convocado una reunión en Londres para tratar el tema de la sucesión. Y allí es donde se dirigirán todos, ese es el motivo del llamamiento efectuado por Sir Robert.

Londres no está excesivamente lejos de la zona de Salisbury –al menos si lo comparamos con la distancia que separa la ciudad de otros señoríos del país –de forma que el viaje será relativamente corto. La comitiva, formada por unas veinte personas, viaja bastante deprisa y sin ningún contratiempo. Cuando queden un par de días para llegar a la ciudad, Sir Robert y sus acompañantes empezarán a encontrar algunos otros grupos que se dirigen a ésta con idénticos objetivos. En esa época, Londres aún no es la ciudad que llegará a ser unos años más adelante, pero a pesar de todo su tamaño aún puede impresionar a más de uno. En el exterior de la ciudad se han instalado algunos campamentos de otros nobles, aunque la gran mayoría de éstos han buscado alojamiento en algunas casas señoriales de los alrededores, o incluso del mismo Londres.

Al igual que sucede con el tamaño de la ciudad, otras cosas son diferentes respecto a lo que será ésta posteriormente. Las calles son muy estrechas en su mayoría, sucias, oscuras, la gente anda apiñada por las calles, muchos pobres pidiendo ayuda, gentío... Pocos son los lugares medianamente limpios, entre ellos el lugar donde se encuentra la catedral de San Pablo.

El grupo de Sir Robert se dirigirá al castillo de Bayard, donde el conde espera encontrar alojamiento para él y sus hombres. Al llegar serán recibidos por el senescal, un hombre mayor, de unos sesenta años, que responde al nombre de Mailer. Tras hacerlos pasar, comentará en voz baja lo siguiente a Sir Robert, aunque cualquiera que esté lo bastante cerca podrá oírlo sin dificultad.

“Sin duda mi señor Sir Grewyen estará muy contento con vuestra llegada, y os proporcionará alojamiento con mucho gusto, señor, pero mucho me temo que no sucederá igual con vuestros hombres. Son muchos los caballeros de alta alcurnia llegados estos días, y tenemos todas las estancias llenas. Pero en fin, veremos que opina mi señor. Ah, allí está”.

Ante los pjs, un hombre de mediana edad, sobre los cuarenta, con visible aspecto de preocupado pero que sin embargo cambiará su rictus cuando advierta que Sir Robert se dirige hacia él. Un abrazo de cordialidad y unas saluciones amistosas dejarán claro a los pjs que una buena amistad une a ambos hombres. Sir Robert efectuará las presentaciones de rigor, y Sir Greywen responderá con educación a cada uno.

Lamentablemente, cuando el conde le solicite alojamiento para sus hombres su anfitrión torcerá el gesto.

“Lo siento mucho, Robert. Sólo con que hubierais llegado un día antes os podría haber proporcionado alojamiento a ti y a tus hombres, pero en estos momentos me es imposible. Tú puedes instalarte en una habitación que tenía reservada para tu llegada, pequeña pero que espero sea suficiente, pero la gran afluencia de caballeros me impide proporcionarles cobijo a tus hombres. Incluso algunos de mis hombres han tenido que buscar hospedaje en la ciudad. No sabes como lo siento”.

Sir Robert, ante tal contratiempo, se dirigirá a los pjs y al resto de sus acompañantes para preguntarles si tienen algún inconveniente en buscar hospedaje en alguna posada. El resto de hombres no pondrá problemas, así que suponemos que los pjs serán razonables y tampoco. La llegada a la ciudad se habrá producido a media tarde, así que aún dispondrán de bastante tiempo para buscar alguna cosa. Si todos se muestran conformes, Sir Robert los citará a la mañana siguiente a las nueve en el patio de armas del castillo.

Una vez abandonen el castillo de Bayard se encontrarán de nuevo en las calles de Londres. Moverse a través de las estrechas callejuelas atestadas de gente puede convertirse en un auténtico suplicio para los pjs. Niños que se los quedan mirando, mendigos tirándoles de la ropa para pedirles limosna, comerciantes ofreciendo sus productos, prostitutas ofreciendo sus servicios... una amalgama heterogénea de gente que obligará al grupo a avanzar a un paso bastante lento.

Encontrar posada donde alojarse no será excesivamente complicado, pero una que satisfaga sus deseos ya es otra cosa. Tugurios hay muchos, pero uno que pueda complacer a un grupo de caballeros es otra cosa. En este punto, el director de juego es libre de hacer dar vueltas a los pjs tanto como quiera, siempre y cuando éstos no se conformen con cualquier cosa. La mayoría son edificios de un par de plantas, con habitaciones pequeñas con camastros medio desmontados, mantas raídas y deshilachadas, pulgas y chinches pululando a sus anchas por muebles y objetos.

Una vez instalados los pjs son libres de hacer lo que prefieran, desde permanecer en sus habitaciones a ir a una taberna a tomar unas buenas jarras o a darse una vuelta por la ciudad. Todo aquello que pueda suceder depende de sus actos, así que el dj puede improvisar tanto como la situación lo permita.

A la mañana siguiente, todos los caballeros que llegaron con Sir Robert se dirigirán al castillo de Bayard para encontrarse con su señor. El día amanece nublado, y a media mañana una ligera lluvia empezará a mojar las casas y calles de Londres. Cuando se encuentren con Sir Robert, éste se encontrará con su anfitrión y otros caballeros que se hospedan en el castillo, como Sir Morcant, Coledac, Ceredigawn, Antorius, Ogryvan o Regulus, todos ellos importantes caballeros del reino de Uther. Todos ellos juntos abandonarán el castillo rumbo a la catedral de San Pablo. Una multitud se agolpa en las calles para observar a tan destacado grupo de caballeros, una reunión como pocas veces se ha visto por sus sucias y oscuras callejuelas.

A medida que se vayan acercando al patio de la catedral se encontrarán con otros caballeros. Al poco, las campanas de la catedral empezarán a repicar, y el obispo Urbanus dará la entrada a la catedral. A su interior únicamente podrán asistir los nobles más importantes del reino, entre los que de momento no se encuentran los pjs (en caso de querer pasar disimuladamente deberán pasar una tirada de Destreza con un -5. Afortunadamente, las puertas permanecerán abiertas, así que si no logran entrar podrán seguir perfectamente las discusiones que tendrán lugar en el interior. Desde el exterior podrán observar como diversos albañiles trabajan en el exterior de la catedral, sin duda obras de mejora y remodelación.

Una vez el interior de la catedral esté lleno, el obispo Urbanus procederá a dar la bienvenida a todos los presentes para, como dice,

“estar presentes hoy y aquí en unos momentos en que va a decidirse el futuro de esta tierra de Dios que nos alberga”.

Tras los discursos de bienvenida empezarán las discusiones. Los enfrentamientos serán muchos y muy duros. Varios son los supuestos candidatos a erigirse nuevo rey de Britania. Uno es Custenin, seguramente el más capaz, pero que tiene en contra el hecho de ser un rey del norte, de un país pequeño y sin la riqueza de los condados del sur, además del hecho de carecer del refinamiento y cultura de los sureños. Otro es Tewdrig, poseedor de una gran fortuna capaz de granjearle el respeto de los señores del sur, pero considerado excesivamente independiente. También esta Ceredigawn, quizás mejor visto a pesar de sus antepasados irlandeses, pero el hecho que sus antepasados obtuvieran su reino en virtud de la impopular costumbre romana de colocar gobernantes en las regiones turbulentas por encima de las protestas de aquellos obligados a vivir con ellos, no dejaba de ser motivo de vergüenza. Así, su gente nunca se había molestado en formar alianzas con ninguna de las otras familias gobernantes. Lord Duanut, otro importante caballero, consigue frustrar cualquier discusión razonable con la exigencia que el Supremo Monarca debía mantener el ejército con su tesoro privado. Mientras unos, muy dotados pecuniariamente, veían tal exigencia como una posibilidad de alzarse con la corona, otros, con menor poder en su tesoro, veían tal exigencia como una afrenta y casi un insulto.

Las discusiones se prolongan durante todo el día bajo la atenta mirada del obispo Urbanus y de Merlín, impotentes ante la animadversión de los allí presentes. Cuando empieza a oscurecer, Urbanus suspende la sesión hasta la mañana siguiente.

Cuando los pjs se encuentren con Sir Robert, éste les hará partícipe de su opinión.

“Me temo que nos encontramos en un callejón sin salida. Esta situación puede prolongarse durante días y días sin que ninguna posición avance un solo palmo de terreno”.

Tal y como ha predicho el conde, las discusiones se prolongan durante varios días, durante el transcurso de los cuales los pjs pueden permanecer en las inmediaciones de la catedral para ver si sucede alguna cosa que cambie la monotonía, o bien dedicarse a dar vueltas por Londres.

Sea como sea, cuando haga casi una semana –seis días concretamente –que las conversaciones tienen lugar, sucederá un hecho que cambiará el futuro del reino (y mala suerte para los pjs si no están presentes).

Merlín, de pie ante todos los allí reunidos, alza una mano y uno de sus acompañantes se le aproxima portando en sus brazos, como si acunase un recién nacido, un bulto envuelto en una tela. Lo deposita en sus manos y luego vuelve a ocupar su lugar. Merlín se sitúa en el centro de la sala y levanta el bulto bien alto para que todos puedan verlo, empezando luego a desenvolver la tela que lo recubre.

El oro y la plata refulgieron debajo de las envolturas, y de golpe el lienzo cayó al suelo para descubrir lo que allí se ocultaba: la espada de Britania.

“-Esta –dijo, y alzó la espada –es la espada de Uter, como lo fue de Aurelius; pero en una ocasión, hace muchísimo tiempo, perteneció al primer Supremo Monarca de nuestra tierra. “

Giró despacio para que todos pudieran comprobar que, sin la menor duda, se trataba de la famosa espada del pendragon. La luz penetraba por las estrechas y elevadas ventanas en forma de largos y oblicuos haces que convergían en la espada y encendían el oculto fuego de la enorme amatista tallada en forma de águila.

“¡Señores, éste es el símbolo de nuestro país y es vergonzoso que os peleéis por ella como perros de presa por un hueso!”

Entonces, bajó la espada, la punta por delante, hasta apoyarla sobre el suelo, rodeó la empuñadura con sus manos, se arrodilló con lentitud, e inclinó la cabeza con gesto contrito.

Si los reyes y nobles se avergonzaron de sus palabras, también se sintieron mortificados por su ejemplo. Por fin, terminada su plegaria, se levantó, y con la espada ante él empezó a recorrer muy despacio el círculo de reyes.

“Reyes aquí reunidos, estamos ante el inicio de una nueva era; ya no dependemos de Roma; somos un país. Un país con nombre propio. Britania. Esta espada es Britania, Inglaterra. Aquel que empuñe esta espada poseerá este reino y deberá gobernarlo con mano firme y decidida. Por lo tanto, a partir de este día guardaré la espada, y me dedicaré a servir y fortalecer a aquel que debe empuñarla. Pero os diré algo muy cierto, esta espada no la obtendrá la vanidad. No la ganará la arrogancia ni el orgullo. Y no la ganará nadie que intente ascender sobre los cuerpos de sus amigos.

La Espada Imperial de Inglaterra la obtendrá aquel rey de entre vosotros que se incline para ayudar a otros hombres; la obtendrá el rey que deje a un lado orgullo y arrogancia, que abandone vanidad y ambición desmesurada y demuestre con sus actos la humildad de un mozo de cuadra; será para aquel que sea amo de sí mismo y servidor de todos.

Sed testigos, todos vosotros, así conoceréis al hombre que hará suya la espada:

Será un hombre por el que otros darán la vida de buen grado; amará la justicia, sostendrá todo aquello que sea justo, será compasivo. Ante los arrogantes será audaz, pero tierno ante los humildes y los abatidos. Será un rey como nunca se ha conocido en este mundo: el hombre más humilde de su campamento será un señor, y sus jefes guerreros, reyes de gran renombre. Gran Dragón de esta nueva Britania, estará por encima de todos los gobernantes de este mundo en bondad, y no menos en valor; en compasión, y no menos en proezas.

De sus ojos saldrán ascuas encendidas; cada dedo de su mano será como una resistente vara de hierro, y la mano con la que empuñará la espada, veloz como el rayo. Todos los hombres vivos de la Isla de los Poderosos doblarán la rodilla ante él. Los bardos festejarán sus hazañas, se emborracharán con su virtud, y cantarán infinitas alabanzas, y su reinado será conocido en todas las tierras.

Yo, Merlín, lo profetizo.”

“¡Palabras sin sentido! –exclama Dunaut. ¡Exijo una señal!”

Coledac y otros se le unen.

“¿Cómo conoceremos a ese rey? Debe haber una señal”.

Merlín, con la espada en la mano, con el rojo velo de la cólera en su mirada, sale de la catedral con los nobles y caballeros siguiéndolo. Allí, en el patio, frente a la entrada, allí donde los albañiles trabajaban en el arco de acceso, descansaba la enorme piedra angular. Merlín coge la espada con fuerza y la alza sobre su cabeza.

“¡No! –aulló Dunaut como enloquecido –. ¡Detenedlo!”.

Pero nadie puede detener a Merlín. Empuja la espada hacia abajo en dirección a la sólida roca...

La sorpresa de todos no es para menos. La espada, en lugar de romperse, permanecía erguida, cimbreante, enterrada casi hasta la empuñadura en la piedra.

“Pedís una señal. Aquí la tenéis: quienquiera que saque la espada de la piedra será el auténtico rey de Inglaterra. Hasta ese día el país sufrirá tales conflictos y luchas como jamás se han conocido en la Isla de los Poderosos, y nadie la gobernará”.

Dicho esto, Merlín se vuelve y se abre paso entre la asombrada multitud sin que nadie se interponga en su camino.

Tras sus palabras, pasan unos buenos segundos hasta que alguien reaccione. El primero de todos –si nadie se le avanza –es Dunaut, el cual se dirige con paso decidido hacia la espada. A pesar de los vítores de sus seguidores, cuando coge la empuñadura con ambas manos, la congestión de su rostro y las gotas de sudor por el esfuerzo, la espada aprisionada en la piedra no se mueve ni un ápice. Uno a uno, muchos de los caballeros allí presentes intentarán con todo su empeño arrancar Excalibur de la roca.

Sir Robert declinará intentarlo:

“no es mi ambición convertirme en rey, y tampoco creo que esté destinado a tales cotas. No, prefiero ni intentarlo”.

En el supuesto que alguno de los pjs intente arrancar la espada recibirá una marca en Orgullosa.

Finalmente, a lo largo de los siguientes días los caballeros y nobles irán abandonando la ciudad de Londres y regresando a sus dominios, dejando al país sumido en una confusión que no tiene visos de arreglarse a corto plazo.

Los pjs llegarán al condado de Salisbury junto a Sir Robert y al resto de caballeros, y desde allí ya podrán tomar el camino a sus respectivos señoríos –en caso de poseerlos –o de quedarse en el castillo de su señor si así lo desean.

Gloria: Por asistir a todos estos acontecimientos, a pesar de no tener una participación muy directa, recibirá cada pj un total de 100 puntos de gloria.