

EL JOVEN ARTURO

Año 499 después de Cristo. La aventura de Sir Gorboduc el Diablo.

Una noche, mientras los caballeros jugadores van de viaje, deben pasar la noche al sereno. Duermen muy mal, debido a las pesadillas. Los caballeros sueñan que están en la falda de una colina que domina una aldea. Mientras miran, avanza una enorme serpiente, que escupe en la pequeña iglesia de la aldea, fundiéndola. Entonces, la serpiente repta a izquierdas (en el sentido contrario a las agujas del reloj) alrededor de un montículo cercano y eleva su cabeza, como si fuera a atacar. [Cultura Popular. Éxito: Se sabe que girar a izquierdas es signo de desgracia o maldad]. Como ocurre en los sueños, el cuerpo de la serpiente se convierte en los muros de un patio de armas y su cuello elevado, en una torre las puertas del patio de armas se abren con un estruendo metálico y avanzan muchas serpientes de menor tamaño, esparciéndose por toda la región y rápidamente regresan, y en su boca llevan aguiluchos, corderos lechales, lobeznos y bebés. [Enérgico. Éxito: te despiertas recordando el sueño].

Al día siguiente, prosiguen el viaje. En un momento de la jornada, aparece un muchacho en el camino y se dirige a cada uno de ellos por su nombre respectivo, comentando su Rasgo más característico según pasen de largo (Por ejemplo, “*ah, Sir Marcus, del gran apetito, Sir Gradlaun, el valiente*”). Esto debería hacer que se detuviesen a preguntar al chico, que de repente rompe a reír y, en un abrir y cerrar de ojos, cambia de forma para convertirse en Merlín el Mago [Reconocer +15].

“*Bienvenidos, caballeros*”, dice, “*¿Buscáis aventuras?*”. Si lo niegan, Merlín frunce el ceño, comenta que únicamente necesita caballeros destinados a la grandeza y, haciendo girar su capa, desaparece. Éste es el final de la aventura hasta la próxima vez.

Si contestan afirmativamente, Merlín sonríe y les pregunta si conocen la Torre de la Serpiente, un lugar de mal incipiente, tan grande que invade los sueños de los hombres. Una vez lo hayan confirmado, Merlín prosigue y cuenta su historia:

"Cerca de aquí hay un señorío llamado Medbourne, en tiempos la tierra de sir Staterius, un humilde caballero con una bella hija, cuya inocencia e ignorancia la mantuvieron apartada del conocimiento de los poderes que visitan el pozo cercano en la noche de Samhain. Estos poderes la hechizaron en esa noche solemne, y ella regresó a casa con un niño creciendo en su interior. Murió al dar a luz y su desconsolado padre crió al chiquillo, al que llamó Gorboduc. Quizás fue su dolor el que le cegó ante el crecimiento antinatural del niño, ya que, con apenas siete años de edad, tenía la estatura de un hombre adulto. Debe de haber sido el dolor lo que no le permitió a sir Staterius ver la mente corrupta de Gorboduc. Éste se hizo jefe de una partida de rufianes, todos ellos plebeyos, que se regocijaban asaltando las localidades vecinas para violar y saquear. Cuando tenía nueve años de edad, Gorboduc dio muerte a su abuelo, incendió la iglesia de santa Elena y convirtió a sus compinches en jefes de la aldea."

"Ahora, dos años después, ha crecido más aún y su cuadrilla de bandidos también. Han traído muchos plebeyos a sus dominios para construir una torre robusta. Cuando esté terminada, raptarán a muchas muchachas en flor y, en la noche de Samhain, las encerrarán junto al pozo cercano, para producir un ejército de monstruos como Gorboduc."

"Éste es un gran peligro para la región. Hay que detenerlo, y pronto. ¿Sois los hombres que librarán a la región de este mal?"

Es de suponer que lo sean. Merlín les informará sobre dónde se encuentra la aldea y les enviará allí.

"No tengáis piedad de ellos. Que el Creador de este mundo, ya sea para vosotros Dios o Diosa, os proteja. Que el espíritu local, Elena de los Pozos, esté con vosotros."

Sin decir más, desaparece. [Religión. Éxito = el caballero sabe quién es Elena. Los paganos saben que es una diosa que vigila los pozos benditos; los cristianos, que es una santa que bendijo muchos pozos.]

El paso a través del bosque a Medbourne puede ser tan difícil como lo desee el director de juego. Sin embargo, los acontecimientos no deberían apartar a los caballeros de lo que se va a producir a continuación y, para no perder tiempo, es posible que el director de juego se limite a abreviar el viaje.

Alrededor del mediodía del día en el que los personajes lleguen a la zona, los caballeros llegan a la falda de una colina. A sus pies está el pueblo que vieron en el sueño. A esta distancia, la iglesia parece estar derretida, aunque en realidad está quemada. El montículo, sin muralla y con una torre en construcción, se encuentra cerca. Se ve a gente trabajando en la torre, transportando piedra en carretas, y en otras labores. [Percepción. Éxito = se pueden ver guardias. Crítico hay más guardias en la aldea.]

Si los caballeros jugadores se acercan a la aldea, avanzará el jefe del grupo de trabajo: un campesino robusto y mugriento, con espada, lanza y escudo, que les preguntará qué quieren aquí. Es brusco y grosero y sólo contestará que están construyendo una torre para su señor, Gorboduc.

[Tirada de Orgulloso. Éxito = el caballero reprende al hombre por no saber cuál es su sitio.] Si le reprenden por sus modales, el guardia les lanzará juramentos y maldiciones y dirá que no tiene que ser cortés con ellos y que más les valdría recordar que ahora no están en sus tierras. A pesar de sus malos modales, el hombre no ataca a los caballeros jugadores.

Mientras los personajes hablan con el jefe, pueden ver que los trabajadores están en malas condiciones, y quizás sus capataces les azoten. [Justo. Éxito = los campesinos están siendo tratados con crueldad, pero no injustamente. ¡La Edad Media era dura para con los campesinos!]

Aquí existen varias opciones para los caballeros jugadores. Puede que sencillamente ataquen; en este caso, ver "Combate en el exterior" (a continuación). Puede que pidan ver al señor; en este caso, ver "Visita a sir Gorboduc" (más adelante).

Bandidos

TAM 12	Movimiento 3	Herida grave: 12
DES 10	Daño: 4D6	Inconsciente: 5
FUE 12	Velocidad Curación: 3	Derribo: 12
CON 12	Puntos de golpe: 24	Armadura: 4 + escudo
ASP 10		

Ataques: Espada 11, lanza larga 8.

Combate en el exterior

Un ataque sobre los hombres que hay en el exterior es muy favorable a los caballeros. El enemigo está disperso y tardará cierto tiempo en reagruparse. Su defensa sigue esta secuencia:

La defensa inmediata corre por parte de los hombres que vigilan a los campesinos. Igualan en número a los caballeros y se agrupan rápidamente. Sin embargo, van mal armados y a pie, por lo que no es probable que duren mucho; sólo el tiempo suficiente para permitir que el resto de las fuerzas se prepare. Utilizar valores de juego de bandidos.

La segunda ola supera en número a los caballeros en una proporción de dos a uno, pero también van a pie y mal armados. Sin embargo, agrupan sus fuerzas y tratan de golpear por la espalda. Utilizar para estos también valores de juego de bandidos.

La tercera ola incluye a Gorboduc y a los tres hombres a caballo y bien armados. Todos tienen monturas y serán una fuerza temible. Como sus propios hombres están enzarzados en combate con los caballeros, los tres jinetes no pueden lanzarse a la carga sobre el combate. Utilizar valores de juego de Caballeros jóvenes, pero sólo tienen armadura de cuirbouilli (de 6 puntos).

Visita a sir Gorboduc

Si los caballeros exigen al hombre ver a su señor, tratará de disuadirles. Sin embargo, si le amenazan, llamará a uno de los demás hombres y le ordenará que vaya a decirle al señor que alguien quiere verle. Después de un rato, regresa el hombre y dice que el señor les recibirá en su casa.

Los caballeros son conducidos a la casa más grande de la aldea y les invitan a pasar. Los escuderos quedan fuera, con los caballos.

La torre tiene Fuerza Vital Ambiental 5d20.

Dentro de la casa, les conducen hasta una gran estancia, escasamente amueblada, y tienen que esperar durante un rato. Entonces, acuden muchos hombres detrás de los caballeros, superándoles en número en una proporción de alrededor de dos a uno. Después de otro rato, entra su señor, con armadura y escoltado por tres hombres bien armados. El señor se presenta como sir Gorboduc y pregunta qué quieren los forasteros en sus tierras. Espera pacientemente durante un rato. Los caballeros pueden decir lo que les parezca. (¿Qué justificación tienen para estar aquí? ¿Un sueño?) Gorboduc los examina atentamente. En cierto momento, se vuelve hacia uno de los hombres y susurra algo, momento en el cual éste sale por una

puerta trasera. Si mencionan a Merlín, Gorboduc abre mucho los ojos y ordena en ese mismo momento que su hombre se marche.

Entonces, Gorboduc responde a todo lo que hayan dicho los caballeros jugadores, diciendo poco y tratando de ganar tiempo. Después de un rato, el hombre que se marchó vuelve a entrar por la puerta principal, acompañado por más hombres armados. En este momento, Gorboduc insulta a los caballeros y dice que son groseros y no merecen sus títulos de caballeros. De hecho, no merecen vivir, ya que han sido estúpidos al meterse en la guarida de un enemigo.

"Matadlos", dice.

Aquí, los caballeros son inferiores en número por una proporción de 3 a 1 y van a pie. Su mayor habilidad y mejor armadura son todo lo que tienen para ayudarles. Sin embargo, después de que hayan dejado fuera de combate a una tercera parte de los enemigos (es decir, después de que cada caballero haya matado o incapacitado a un enemigo), éstos son presa del pánico y retroceden. En este momento, Gorboduc y sus tres hombres entran en acción, incitando al resto a atacar de nuevo.

Si se pone fuera de combate a Gorboduc, el resto será presa del pánico y huirá, ofreciendo una gran ventaja al dar la espalda a los caballeros.

Gorboduc el Demonio

TAM 18	Movimiento 2	Herida Grave 12
DES 5	Daño 9d6	Inconsciente 8
FUE 35	Velocidad de Curación 5	Derribo 18
CON 15	Puntos de Golpe 33	Armadura 17 + escudo

Límite Mágico: 72

Fuerza Vital Personal: 4d20

Protección Mágica: 72

Poderes: Expulsar Criatura Feérica 12

Modificador al Valor: -10

Gloria por matarlo: 150

Ataques: Espada 19

Notas: lleva armadura de cota de malla reforzada de 12 puntos y tiene 5 puntos de armadura natural. Expulsarlo es imposible; controlarlo cuesta 90 puntos de Fuerza Vital.

¿Y si los caballeros pierden?

Es posible que los caballeros fracasen antes de esta lid. Si es así, el director de juego deberá decidir si dejará que mueran como lección por meterse en este lío o les rescatará con un *deus ex machina*. Si decide esto último, utiliza el procedimiento que se describe a continuación cuando quede alrededor de la mitad del grupo.

Pide que los personajes vivos (incluso a los inconscientes) que hagan una tirada de [Devoción. Éxito = se les ocurre pedir la ayuda de (santa) Elena]. Una oración con éxito [tirada de Devoción] da resultado.

Una vez que se pida la ayuda, sopla de repente un viento frío, como si atravesase los muros de la casa. Una voz gime detrás de los caballeros y, cuando se vuelven, ven el fantasma de un caballero, ensangrentado y furioso, señalando acusadoramente a Gorboduc. Con esto, los hombres se detienen, se aterrorizan y huyen. Sólo se mantiene Gorboduc y, con algunos gestos y extrañas palabras, expulsa al fantasma, que desaparece. Maldice a los hombres y les desafía a combatir. Pero ahora está solo y los caballeros jugadores deberían tener éxito.

Consecuencias

Gloria: los caballeros jugadores supervivientes reciben 20 puntos por cada bandido muerto, 100 por matar a Gorboduc y reparte 150 entre ellos si no llamaron a Elena. Si recurrieron a esta ayuda sobrenatural, sólo pueden repartirse 75.

Los caballeros deberían regresar ante su señor feudal con un informe de sus hazañas. Su señor se alegra de enterarse de su éxito, pero se apena de la muerte de los caídos. Entonces, ofrece convertir a uno de ellos en señor de su nuevo dominio, como vasallo de él (Éste es el procedimiento normal para tales casos.)