



Capitulo Uno: El Reino de Pendragón

Pendragón es un juego situado en un periodo medieval idealizado. Sin embargo, incluso las presunciones sociales más básicas de ese periodo son muy distintas de nuestra vida actual. Para participar plenamente en el tejido de *Pendragón*, los jugadores deben comprender las cuestiones básicas del entorno social y “político” subyacente. Esto *no* es fantasía moderna. Algunas partes vitales de las más importantes historias artúricas no tienen sentido si las vemos sólo desde una perspectiva moderna. Así, este juego no satisfará todas las sensibilidades y reinterpretaciones contemporáneas, pero funciona tanto como es posible desde una perspectiva medieval.

Este capítulo da información de trasfondo conocida por todos los personajes jugadores, proporcionando el trasfondo necesario para todo el que siga el juego. Tu primer personaje sabrá todo lo que aparece en esta sección. Esta información está específicamente escrita desde la perspectiva de un caballero de Salisbury de la era pre-artúrica. Incluye información política, geográfica, social y económica, y también una pizca de folklore. Es muy importante entender estas cosas si deseas que tu personaje tenga éxito. Tu personaje puede elegir no actuar dentro de estos parámetros durante el juego, pero aún necesitas saber estas cosas ya que es la forma en la que van a actuar todos los demás.

La información de este capítulo se extrae tanto de fuentes literarias como de registros históricos del periodo. La yuxtaposición de estos dos puntos de vista se enfatiza aquí, al comienzo del juego, ya que durante la mayor parte del juego de *Pendragón*, puede que encuentres las acciones de tu personaje valoradas de forma distinta desde estas dos posiciones. Es importante que conozcas que la información que aquí se da muestra simplemente conocimientos comunes, no necesariamente la información más precisa posible. Un incursor sajón o un picto podrían tener perspectivas totalmente distintas sobre estos eventos y personas. Las descripciones dadas más adelante no son ni mucho menos imparciales, ni siquiera necesariamente ciertas; sin embargo, representan lo que la mayoría de la gente de nuestra sociedad y cultura han aceptado como hechos probados.

HISTORIA RECIENTE

El año es el 485 Anno Domini. Hace aproximadamente setenta años, cuando tu abuelo estaba vivo, el *Supreme Collegium*, o Alto Consejo de Britania eligió a un líder

nativo, conocido como Emperador Constantino, para gobernar la isla. Reinó bien en tiempos difíciles y en 440 su hijo Constante le sucedió. Unos pocos años después, Constante fue asesinado y un hombre llamado Vortigern asumió el trono.

En ese tiempo, una masiva invasión de pictos e irlandeses amenazaba a toda la isla, hasta que Vortigern contrató a un pequeño ejército mercenario de guerreros sajones. La victoria, sin embargo, no fue suficiente e, inflamado por la lujuria, Vortigern se casó con la hija del rey sajón Hengest. Vortigern también trajo a líderes guerreros del norte y los estableció a lo largo de la costa occidental para defenderse contra los invasores irlandeses. Pero Vortigern era un tirano y no demasiado querido.

Pronto, muchos señores orientales de Britania se rebelaron contra su nuevo rey, pero fueron aplastados y sus tierras entregadas a sus aliados sajones. El propio hijo de Vortigern dirigió otra rebelión y, aunque tuvo éxito temporalmente, murió en batalla hace sólo 23 años. Entonces, durante la infame “Noche de los Cuchillos Largos”, los sajones traicionaron a Vortigern, asesinando a prácticamente todos los líderes britanos. La isla sufrió enormemente y el propio Vortigern quedó bajo el gobierno de sus antiguos aliados sajones.

Cuando tu padre era un joven caballero, en el año 466, Aurelio Ambrosio, el hijo mayor de Constantino, desembarcó con un ejército desde Bretaña. Inmediatamente, el pueblo de Britania literalmente se congregó bajo su bandera, un estandarte mágico en el que mostraba un gran dragón rojo. Vortigern huyó y se refugió al noroeste, en Cambria. Fue allí donde el niño sabio Merlín, profetizó el destino de Britania. Aurelio Ambrosio superó a los sajones, después al propio Vortigern y fue nombrado Alto Rey. Se le llamaba “alto rey”, o Pendragón, en parte debido al gran estandarte de batalla que usó.

Durante su reinado, Aurelio Pendragón derrotó nuevas invasiones de los sajones e incluso lideró una flota para asolar las costas de las tierras sajonas y frisias, anulando futuras invasiones durante años. Pero cuando marchó contra un ejército combinado de sajones e irlandeses hace cinco años, en el 480, fue envenenado a traición y murió. Su hermano, Uther, lideró el ejército en su lugar y consiguió la victoria. Los agradecidos nobles nombraron entonces a Uther como siguiente Alto Rey, el nuevo Pendragón.





Depredaciones de los Sajones

Gildas escribió en el Siglo V A.D., es decir, durante la época del Rey Arturo. Aquí está una parte de sus comentarios acerca de Britania bajo los Sajones:

Por el fuego de la venganza, justamente encendido por crímenes anteriores, extendidos de un mar a otro, alimentado por las manos de nuestros enemigos del este y sin cesar, hasta destruir las ciudades y tierras vecinas, alcanzó el otro lado de la isla y sumergió su roja y salvaje lengua en el océano occidental...

Estos asaltos, por lo tanto, al contrario que los de los asirios sobre Judea, estuvo en nuestro caso lleno de lo que el profeta describe como palabras de lamento: "Han quemado con fuego el santuario; han contaminado con tierra el tabernáculo de Su nombre". Y de nuevo "Oh, Dios, los gentiles han llegado hasta tu herencia; tu sagrado templo han profanado, de modo que todas las columnas han caído al suelo por los frecuentes golpes del ariete y todos los campesinos aniquilados, junto a sus obispos y sacerdotes y la espada brilló y las llamas crepitaron a su alrededor por todas partes".

...Lamentable contemplar que en mitad de las calles descansan los tejados de las elevadas torres tiradas por el suelo, piedras de altos muros, altares sagrados, fragmentos de cuerpos humanos cubiertos por los lívidos coágulos de sangre, como si los hubieran exprimido en una prensa; y sin opción de ser enterrados, excepto en las ruinas de las casas o en las rapaces gargantas de bestias y pájaros salvajes; con reverencia debe hablarse de sus almas benditas, sí, de hecho, había tantos que fueron llevados, en ese momento, hasta los cielos por los ángeles sagrados...

Así fue la cosecha, una vez tan hermosa, degenerada y amarga, que, en palabras del profeta, difícilmente se vio una uva o mazorca de maíz donde el agricultor dio la espalda.

—de *De Excidio Britanniae*, Capítulo 24

Uther ha sido un rey con éxito hasta ahora, sofocando todas las rebeliones, derrotando rebeldes irlandeses e invasores sajones por igual. El año pasado consiguió una gran victoria con un ataque nocturno por sorpresa que dejó a la mayoría de reyes norteños bajo su mando.

Ahora, en 485, han llegado noticias de que más sajones se están reuniendo en la lejana Sajonia para venir en ayuda de sus parientes en Britania. Los preparativos para todavía más guerra se están llevando a cabo, y los nobles caballeros britanos se están preparando de nuevo para defender el reino bajo su valeroso Pendragón.

Los ancestros de tu personaje, tu abuelo y tu padre, participaron en estos eventos. Si tiras en la sección de "Historia Familiar de Salisbury" (en el Capítulo 3), aprenderás más sobre estos eventos.

GENTE FAMOSA

Estos extraordinarios individuos son conocidos a lo largo de Britania y más allá. Tu personaje no se ha encontrado todavía con ninguno de ellos. Se aconseja a los jugadores que echen un vistazo a estos personajes para hacerse una idea del mayor nivel de éxito y poder que puede ser alcanzado por los personajes en el juego.

UTHER PENDRAGÓN

Uther es el Alto Rey de Logres. Es conocido por ser ambicioso y un gran luchador y líder, severo en su juicio. Llegó al trono cuando su hermano, Aurelio Ambrosio, murió. No tiene esposa, pero sí varias amantes y un hijo ilegítimo, Madoc, ahora un joven recientemente nombrado caballero. Desea el control de toda Britania, no sólo Logres y ha hecho la guerra contra los invasores sajones y otros reinos britanos.

MERLIN



Rey Uther Pendragón

El rey Uther es un fiero señor de la guerra que ha luchado durante años para mantener su trono. Tiene casi 40 años y ha invertido poco tiempo en otra cosa que no sea practicar sus habilidades como guerrero. Es un Cristiano Britano poco entusiasta, pero también respeta la fe pagana y a los druidas que la practican.

TAM 12, DES 14, FUE 16, CON 12, ASP 9; Movimiento 3; Armadura 12 + escudo; Inconsciente 8; Herida grave 16; Derribo 17; Puntos de golpe 24; Tasa de Curación 3; Daño 5d6; Gloria 27.750.

Habilidades de combate: Daga 5, Lanza de caballería 18, Lanza 14, Espada 18; Batalla 20, Equitación 17.

Rasgos: Casto 3, Enérgico 18, Indulgente 10, Generoso 12, Honesto 7, Justo 11, Piadoso 8, Modesto 8, Devoto 2, Prudente 4, Frugal 13, Confiado 6, Valiente 19.

Rasgos dirigidos: Suspícaz (Duque Gorlois de Cornualles) +5, Suspícaz (Duque de Lindsey) +3, Confiado (Duque Ulfius de Silchester) +5, Confiado (Merlín el mago) +9.

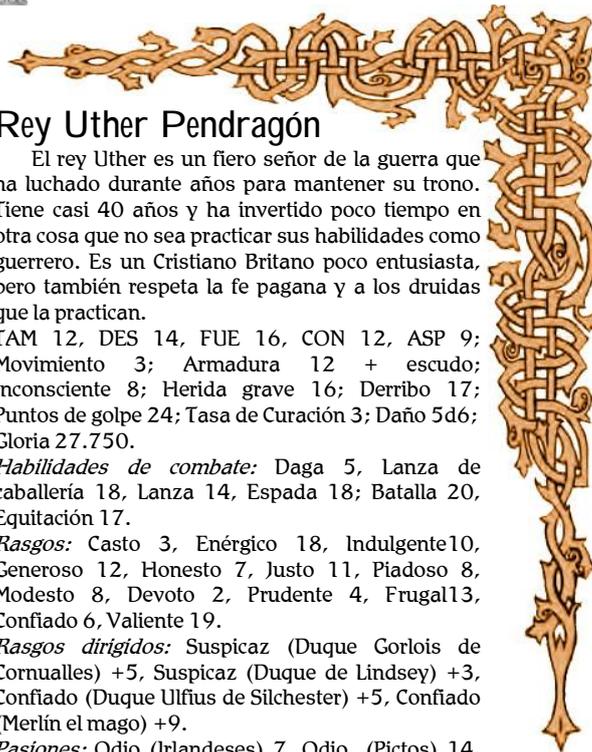
Pasiones: Odio (Irlandeses) 7, Odio (Pictos) 14, Odio (Sajones) 18, Honor 15, Hospitalidad 15, Amor (familia) 18, Lealtad (señor) 15, Lealtad (vasallos) 14.

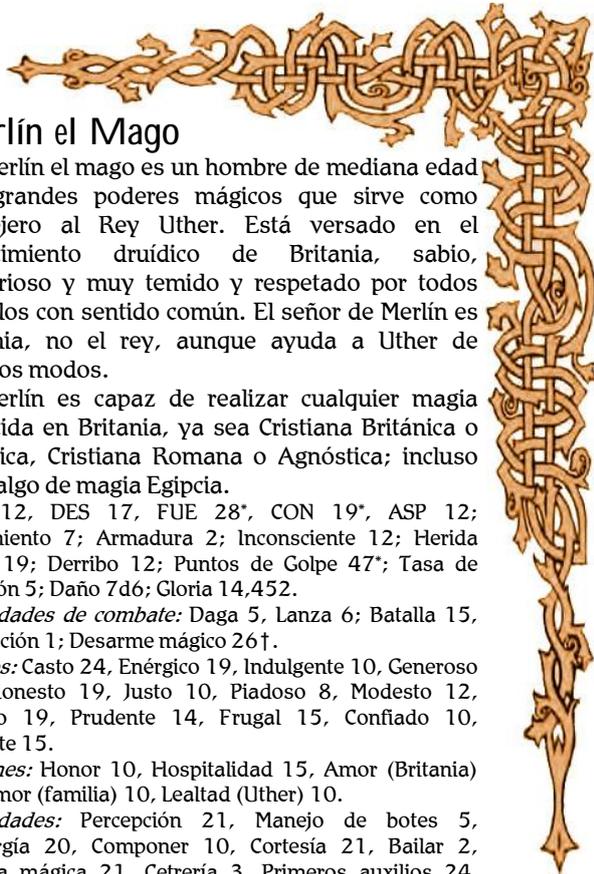
Habilidades: Administración 9, Percepción 15, Manejo de botes 1, Cortesía 15, Bailar 5, Cultura mágica 1, Cetrería 3, Primeros auxilios 18, Coquetear 3, Cultura popular 2, Juegos 3, Heráldica 12, Cazar 9, Intrigar 21, Oratoria 10, Tocar [arpa] 3, Leer [Latín] 2, Reconocer 9, Religión [Cristianismo Britano] 2, Romance 2, Cantar 2, Nadar 2, Torneo 2.

Rasgos distintivos: cabello rojo, físico poderoso.

Caballo: Caballo de guerra(6d6).

Equipo: ropas nobles (9£), equipo personal, equipo de viaje, equipo de guerra.





Merlín el Mago

Merlín el mago es un hombre de mediana edad con grandes poderes mágicos que sirve como consejero al Rey Uther. Está versado en el conocimiento druídico de Britania, sabio, misterioso y muy temido y respetado por todos aquellos con sentido común. El señor de Merlín es Britania, no el rey, aunque ayuda a Uther de muchos modos.

Merlín es capaz de realizar cualquier magia conocida en Britania, ya sea Cristiana Británica o Druídica, Cristiana Romana o Agnóstica; incluso sabe algo de magia Egipcia.

TAM 12, DES 17, FUE 28*, CON 19*, ASP 12; Movimiento 7; Armadura 2; Inconsciente 12; Herida grave 19; Derribo 12; Puntos de Golpe 47*; Tasa de curación 5; Daño 7d6; Gloria 14,452.

Habilidades de combate: Daga 5, Lanza 6; Batalla 15, Equitación 1; Desarme mágico 26†.

Rasgos: Casto 24, Enérgico 19, Indulgente 10, Generoso 18, Honesto 19, Justo 10, Piadoso 8, Modesto 12, Devoto 19, Prudente 14, Frugal 15, Confiado 10, Valiente 15.

Pasiones: Honor 10, Hospitalidad 15, Amor (Britania) 24, Amor (familia) 10, Lealtad (Uther) 10.

Habilidades: Percepción 21, Manejo de botes 5, Quirurgia 20, Componer 10, Cortesía 21, Bailar 2, Cultura mágica 21, Cetrería 3, Primeros auxilios 24, Coquetear 3, Cultura popular 21, Juegos 3, Heráldica 10, Cazar 21, Industria 10, Intrigar 3, Oración 3, Tocar [arpa] 19, Reconocer 13, Religión [Cristiandad Romana o Británica] 6, Religión [Paganismo] 22, Romance 2, Cantar 10, Administración 2, Nadar 2, Torneo 2.

Rasgos distintivos: Largo cabello gris y barba.

Caballo: No lo necesita, la magia es mucho más rápida...

Equipo: túnicas de mago, bastón de mago.

Especial: Merlín es la única persona viva que puede usar todos los Talentos mágicos (ver "Magia" en el Capítulo 7).

* Estos valores están más allá de los estándares humanos debido a bonificadores acumulados por la magia de Merlín: FUE y Puntos de Golpe +16 cada uno y CON +8.

† Merlín debe tener su bastón a mano para usar esta capacidad y debe estar a un máximo de 20 yardas del objetivo (incluso en combate). De otro modo, se considera una tirada enfrentada de combate normal. Si merlín gana, el arma del oponente sale de su mano y es enviada a cualquier lugar dentro del alcance, a voluntad de Merlín.



El gran mago y archidruida de Britania, Merlín es, según dicen, el hijo de una monja y un demonio. Fue bautizado al nacer, antes de que el demonio pudiera apoderarse de su alma, aunque retuvo los poderes sobrenaturales que obtuvo de su padre. Es el más hábil y reverenciado de todos los magos y, aunque es respetuoso con los cristianos y el cristianismo, practica magia pagana sin pudor.

Como mago, es enormemente temido y visto con desconfianza por la gente juiciosa. Tiene grandes poderes de Glamour y es capaz de crear cosas temporalmente, cambiar de forma, ocultarse y moverse rápidamente por la tierra. Ha ayudado al Rey Uther varias veces, así como a otros reyes como Lot. Proclama que tiene el mejor interés para Britania en mente, pero nadie puede confiar de verdad en un mago. Desaparece periódicamente a su retiro privado para recuperarse de sus esfuerzos mágicos.

OTROS PERSONAJES NOTABLES

REY LOT

Lot es el mayor rey del norte y rival del Rey Uther. Gobierna sobre una poderosa confederación de reyes que resisten el dominio del Pendragón y todos saben que Lot codicia el estimado título de Alto Rey

ULFIUS, DUQUE DE SILCHESTER

Este señor vecino de Salisbury es un renombrado guerrero y leal seguidor del Rey Uther. Es uno de los más influyentes señores de Logres.

NIMUE

Lady Nimue es la Dama del Lago, una poderosa hechicera y cabeza de una hermandad de poderosas sacerdotisas paganas. Su hogar está bajo un lago mágico que viene y va a su llamada y que puede aparecer prácticamente en cualquier parte.

EL REY PESCADOR

El Rey Pellam, más conocido por su título de Rey Pescador, es conocido por su reputación pero nunca se le ha visto. Es el Guardián del Santo Grial. Su reino está oculto a los ojos mortales, sólo conocido por leyendas. Así, el Castillo secreto del Santo Grial permanece oculto.

REY ÆLLE

Ælle es el *bretwalda*, rey entre las muchas tribus sajonas que se han establecido en Britania. Su tierra personal es Sussex. Se jacta de que conquistará toda Britania y ha luchado en muchas batallas contra el Rey Uther. Los que llegan del continente le refuerzan constantemente, aunque otros inmigrantes sajones se alían en su lugar con otros reyes sajones rivales.

ARZOBISPO DUBRICUS

Dubricus es el Arzobispo de Britania. Supervisa los asuntos religiosos de la isla desde su santa sede en Carlion, una ciudad Romana en el sur de Cambria. Es un Cristiano Romano que usa sus habilidades diplomáticas para tratar de convencer a los muchos abades de la Iglesia Britana, que no tienen un único líder, de someterse a su gobierno (y al de Roma). Hasta ahora, no ha tenido éxito.

BRITANIA Y EUROPA

En esta corta sección, la geografía y organización política del mundo de tus personajes es revelada. Fíjate en que la información expuesta aquí representa las estimaciones comúnmente aceptadas, no el trabajo de geógrafos, demógrafos y otros especialistas técnicos entrenados, que no existirían quizás en un millar de años.

Como puedes ver, tus personajes saben poco sobre el mundo más allá de su tierra natal de Logres, menos de Europa y nada acerca de tierras y gentes de más allá de Europa.

DIVISIONES POLÍTICAS DE BRITANIA

Britania se divide en cinco áreas: Logres, Cambria, Cumbria, Pictland y Cornualles. Logres es de lejos la más importante. Además, varios Reinos Sajones pueblan las regiones costeras orientales.

LOGRES

Logres ocupa las tierras bajas de Britania previamente gobernadas por los Romanos, que establecieron varias grandes ciudades. El condado de tu personaje, Salisbury,



Regiones de Britania

ISLAS LEIANAS
OUT ISLES

Pictland

HIGHLANDS

LOTHIAN

GORRE

NOHAUT

MAR DEL NORTE

Cumbria

MALAHAUT

BOSQUE PELIGROSO

Eburacum

Irlanda

MAR DE IRLANDA

LINDSEY

GWYNNED

BOSQUES DE CAMBRIA

CAERCOLUN

MAR DE DEMENTE

Cambria

ESTREGALES

Logres

MAR DE SEVERN

CORNUALLES

SILCHESTER

Londres

KENT

SUSSEX

MAR DE BRITANIA

CLAVE

Nombre de Region
NOMBRE DE REINO

SÓLO INFLUENCIA
CENTRO DE PODER DEL REINO

TIERRAS SALVAJES



está situado aquí. Logres es el más grande y poderoso reino de Britania y el hogar de la civilización y cultura britanas. Esto incluye aproximadamente la mitad de la población de la isla. Está dividida en varias regiones que están vagamente basadas en las áreas tribales pre-romanas. Sin embargo, estas regiones tribales se han subdividido en condados administrativos, cada uno gobernado por un conde (aunque en un par de ellos en su lugar hay duques). Estas regiones impuestas por los romanos son más fuertes y prácticas que las viejas divisiones. Logres contiene varias ciudades significativas, de las cuales Londres es la mayor y más importante.

Se incluye un mapa de la Britania Artúrica en la contraportada, representando el conocimiento del mundo de tu personaje. Los caminos son todos de manufactura romana, pero ahora son caminos reales. Se consideran propiedad del rey local. Sin embargo, los señores locales tienen la responsabilidad de mantener estas vías principales. Cualquiera que cometa actos de violencia sobre las carreteras comete traición e incurre en un castigo como si hubiera violado la santidad del salón de fiestas del rey. Existen otros caminos romanos en Logres, pero no son caminos reales.

LA IGLESIA

En este momento se practican en Britania dos tipos de Cristianismo.

- El *Cristianismo Britano* es nativo de la isla, establecido por inmigrantes hace cuatro siglos. Tiene obispos y abades, pero no una única figura que gobierne sobre todos ellos. Sus reyes locales o nobles nombran como esos importantes líderes, que a cambio son leales a sus señores regionales.
- La *Iglesia Romana* es parte de la jerarquía que recibe sus órdenes de Roma, de modo que el papa determina sus obispos. La iglesia Romana Cristiana en Logres tiene un eclesiástico supremo, el Arzobispo de Carlion, un Céltico de nombre Dubricus; también hay aproximadamente una docena de abades de grandes casas.

Los eclesiásticos no se consideran nobles a menos que sean también dueños de tierras, lo que no es infrecuente. Muchas familias nobles han cedido tierras a iglesias o abadías, que a cambio suministran caballero de la forma feudal habitual.

Para más datos sobre el Cristianismo, ver el Capítulo 7.

PAGANISMO

Gran parte de Britania sigue siendo pagana. Muchos granjeros a lo largo de Logres todavía hacen ofrendas a los dioses del campo y el clima y muchos reinos más allá de Logres incluso tienen reyes y nobles que hacen sacrificios a los viejos dioses. Los reyes locales están advertidos por consejeros que son druidas declarados, una clase de sacerdotes bárdicos y sabios que están en contacto con los ancestrales poderes de la tierra. Los líderes druidicos son nombrados en sus puestos por los reyes locales. Existe una red druidica, pero no posee una jerarquía gobernante. En su lugar, los druidas reconocen el rango de otros por medio de su ejercicio del conocimiento y el poder.

Merlín el Encantador, el Archidruida es el líder reconocido de la religión pagana, ya que nadie es más sabio ni más poderoso que él. De hecho, sus poderes empuñan el de todos los demás druidas, que son más consejeros que magos.

Existe otra organización mágica cuyos miembros no son druidas, pero que sí son sacerdotes y consejeros. Generalmente dirigen asambleas locales y realizan ritos agrícolas y de fertilidad. Al igual que los druidas, no son una única organización, pero se reconocen entre sí

mediante el poder y el prestigio. El líder de este grupo es Nimue, y su organización de Damas del Lago es altamente respetada, aunque sólo sea por la longitud de su brazo.

Para más datos sobre el Paganismo, ver el Capítulo 7.

BRITANIA EXTERIOR

Todo el resto de Britania fuera de Logres se considera tierra extranjera. Estas tierras están divididas en cinco grandes regiones, cada una de las cuales contiene varios reinos. Muchas tierras están habitadas por gente Céltica, otras por Irlandeses, Sajones o Pictos.

CAMBRIA

Cambria es la región occidental de Britania. A veces es llamada Wales o, al modo francés, Gales. Cambria, sin embargo, se extiende hacia el este más allá del Gales moderno para incluir una región mucho más grande. Dos poderosos reyes luchan por el poder en Cambria. En el sur, el Rey Lak gobierna sobre Estregales. Sus súbditos son en general descendientes de antiguos incursores irlandeses que se establecieron aquí. Recibe lealtad de los señores de Escavalon, Gloucester y Cardigan. Las tierras de Gomeret y las Islas (Anglesey y la Isla Sagrada), incluyendo Cheshire, están gobernadas por el Rey Pellinore, un rey ambicioso y difícil. Es un hombre honrado y justo, pero su pasión por la casa a veces supera sus obligaciones hacia su reino. A pesar de eso, su gente lo ama, y ha protegido bien la tierra contra incursores irlandeses.

El interior de Cambria está lleno de escarpadas montañas y bosques. Muchas tribus viven aquí, fuera de la influencia de cualquier rey o costumbre civilizada.

CUMBRIA

La gente de Cumbria es llamada a menudo "Britanos del norte". Cumbria incluye todas las tierras al norte del Río Humber y al sur de las montañas Pictas. La mayor parte de esta región consiste en montañas cubiertas de páramos o densos bosques inexplorados.

El Rey Lot, Rey de Lothian es el preeminente rey del norte. Viene de las norteñas islas Orkney, pero gobierna sobre Lothian. También tiene alianzas con varias tribus Pictas. Aunque Lot es dominante, los gobernantes de la mayoría de otros reinos de Britania no están sometidos a él.

El Reino de Malahaut es el reino individual más fuerte y el Rey Uther salvó recientemente a su rey, Sir Barant de Apres, de los sajones. Barant tiene tantos títulos como el Rey Uther: el Rey Centurión, Rey de los Brigantes, heredero del Rey Coel el Viejo y especialmente Rey de los Cien Caballeros. Gobierna la ciudad de Eburacum (York).

LA COSTA SAJONA

Varias regiones del este de Britania han sido ocupadas por gentes germánicas del norte del continente europeo. Colectivamente son llamados Sajones, aunque técnicamente no todos son de Sajonia. Los sajones actualmente controlan Sussex, mientras que los Jutos controlan Kent. Los Anglos las tierras de Nohaur y Diera. Cada una de estas regiones tiene su propio rey.

Aunque todos son hostiles a los Cymry, los "Sajones" son también rivales y se mantiene una precaria paz mediante un alto rey con el título de *Bretwalda*, que actualmente recae sobre el Rey Ælle de Sussex.

PICTLAND

Pictland incluye todo lo que hay al norte de Cumbria. La mayoría consiste en montañas, inexploradas y





desconocidas para otros excepto para los salvajes nativos tatuados. Su escarpada línea costera occidental, llamada Las Islas Largas, está ocupada por irlandeses del poderoso reino de Dal Riada.

Las tribus de salvajes de esta región asaltan y se dedican al pillaje regularmente sobre Britania, volviendo a casa con su botín.

CORNUALLES Y BRETAÑA

Cornualles y Bretaña son “el oeste”. Cornualles incluye la península suroccidental completa de la isla de Britania (un área mucho más grande que el Cornualles de los tiempos modernos). Es famosa por sus ricas minas de estaño y sus cercanas conexiones políticas con Bretaña, cuyos colonos han ido poblando y dominando la mitad norte de la península durante una generación.

Cornualles está dividida entre dos gobernantes. Ninguno se ha sometido nunca a Uther. La mitad noroccidental está gobernada por el Duque Gorlois; su mujer, Ygraine, es la belleza más renombrada de Britania. La mitad suroriental está gobernada por el Rey Idres, que también gobierna la mayoría del norte de Bretaña.

Bretaña fue una vez una provincia romana, pero fue severamente despoblada por los bárbaros y las enfermedades y ha sido colonizada recientemente por emigrantes de Britania. Sus tierras costeras son ricas y prósperas, aunque el interior es un salvaje bosque encantado. La mayoría del norte está gobernado por el viejo Rey Idres de Totnes, Rey de Cornualles. El Rey Conan de Vannetais, en el sur, es el otro gobernante principal, ambicioso agitado por un odio feroz hacia el Rey de Francia.

MÁS ALLÁ DE BRITANIA

IRLANDA

Irlanda es una isla bárbara poblada por muchos clanes de renombrado salvajismo, todos divididos en cinco grandes reinos. Poseen un Alto Rey, pero gobierna más de nombre que de hecho. Las tribus de salvajes de la región atacan regularmente a través del Mar de Irlanda para saquear Britania.

EUROPA

Se conoce poco de la Europa continental en esta época. Las regiones principales son Roma (Italia), Francia, Ganis, Gaula y el distante Imperio Bizantino. El gran Imperio Romano de los Césares ha caído, reemplazado por reinos bárbaros en guerra gobernados por los nietos de los antiguos dioses de la guerra Germanos.

Francia es un gran país en el norte ocupado por los Francos. Su rey es Clovis, que hace poco más que supervisar a los muchos señores Francos que tienen continuas disputas entre ellos. La ciudad capital de París, es una miserable ciudad fortificada.

Ganis es una poderosa tierra en la costa sur de Vizcaya. Los marineros de Ganis y Bretaña luchan por las rutas de comercio entre Britania y el Mediterráneo, junto con muchos piratas sajones que campan por la región.

Gaula es la región sureña, más civilizada y romana que el norte de Francia (¡la mayoría de sus habitantes aún saben leer y escribir!)

Italia está dominada por los Godos, una tribu germánica que tratan sin éxito de imitar las formas romanas. En Roma está el papa, el líder de la iglesia Romana Cristiana.

El Imperio Bizantino es poderoso, pero está tan lejos que está más allá de interés. Todas las demás tierras de Europa son reinos feudales o bárbaros. Cuanto más al

norte esté el reino, más bárbaro es, convirtiendo a los Pictos y los Escandinavos en los más bárbaros de todos.

LA ALTA ORDEN DE LA CABALLERÍA

Como caballero, tu personaje conoce esta información íntimamente. Otra información importante acerca de la caballería se encuentra en el Capítulo 7.

LOS ORÍGENES DE LA CABALLERÍA

Al principio, todos los hombres eran iguales en un mundo perfecto de armonía y paz. Pero Adán y Eva condenaron a la humanidad a vivir en un mundo de conflicto y muerte. La envidia y la codicia aparecieron y cuando los hombres se volvieron violentos, la fuerza triunfó sobre la virtud. Personas crueles se convertían en líderes y obligaban a los débiles y los desdichados.

Al fin, la caballería se instituyó para refrenar la injusticia y para defender al débil. Los más fuertes, valerosos y leales hombres de cada mil (los *ex mille electus*) fueron escogidos para ser caballeros (Lat. *miles*). Se les dieron armas, armadura, un noble caballo y un escudero para servirle. Se los situó por encima de la gente corriente para protegerlos de la tiranía y las bestias salvajes. Los campesinos, a cambio, fueron a cultivar la tierra y mantener a los caballeros.

Ya que la virtud es hereditaria, es el deber de cada caballero entrenar a su hijo para seguir sus nobles pasos, de modo que la institución continúe. Los grandes héroes bíblicos fueron caballeros: Judas Macabeo y el Rey David, por ejemplo. Ciertos paganos antiguos también fueron caballeros y Alejandro y Julio César estaban entre sus filas.

CONVERTIRSE EN CABALLERO

La secuencia forma para aprender las habilidades de la caballería es una parte establecida de la tradición feudal. Excepto en las más especiales condiciones, todo aspirante a caballero debe seguir esos pasos.

PAJE

Los pajes son chicos o chicas jóvenes de edades entre diez y quince años que están aprendiendo la forma de vida cortés observando a sus mayores y haciendo aquellas tareas que se les asignan. Tras servir como pajes, la mayoría de las niñas se convierten en damas de honor y esposas. Los chicos se convierten en escuderos.

ESCUADERO

Los chicos pueden convertirse en escuderos a la edad de quince años. Los escuderos son sirvientes de sus caballeros, estudiando las formas caballerescas mientras sirven. Aquellos con suficiente confianza en sí mismos, que muestran compromiso y que tienen las conexiones adecuadas pueden convertirse en caballeros. La mayoría permanecerán como escuderos.

CABALLERO

La mayoría de los aspirantes deben esperar hasta la edad de 21 años para ser caballeros, tras servir seis años como escuderos. Los hombres nombrados caballeros más jóvenes son excepcionales, pero no desconocidos. Lanzarote fue nombrado caballero a los dieciocho. A veces un joven heredero debe ser nombrado caballero rápidamente y ennoblecido al cumplir su mayoría de edad a los dieciocho o, incluso más raramente, a los quince.

RANGOS DE CABALLERO

Todos los caballeros comparten ciertos deberes y rasgos. Sin embargo, no todos los caballeros son iguales en rango y existen varios grados de caballería. La diferencia entre ellos se determina principalmente por la fuente de ingresos de un caballero (fíjate en que el término descriptivo para definir a un caballero puede estar precedido o seguido por la palabra “caballero”, por lo que es igualmente correcto decir *caballero mantenido* o *mantenido caballero*. Este es un residuo vestigial de la influencia francesa sobre el inglés germánico).

El grado o rango que tu personaje consigue afecta a la dirección del juego de varias formas. Las reglas para los efectos de los distintos ingresos se describen en el Capítulo 8. Las reglas sobre cómo afecta el mayor prestigio al juego, a consecuencia de cambios en el rango de los caballeros que le hagan cada vez más poderosos y respetados, se encuentran en el Capítulo 7, “Ambición y Fe” y bajo “Gloria” en el Capítulo 5.

CABALLERO MERCENARIO

Los caballeros sin un señor son la clase más baja de caballeros. Se les llama *mercenarios* debido a que deben buscarse el sustento normalmente trabajando por dinero. Ya que los caballeros son hombres de armas, normalmente se ganan la vida buscando trabajo como soldados mercenarios y se distinguen sólo de la caballería mercenaria normal (sargentos) en que han adoptado los juramentos de la caballería ante un señor.

CABALLERO MANTENIDO

Los caballeros mantenidos reciben sus ingresos directamente de su señor, ya sea mediante mantenimiento directo o mediante pagos en efectivo. La palabra Mantenido (en inglés “bachelor” deriva de *bas chevalier*, o “caballero bajo.” Se ha asociado con el tiempo a hombres solteros ya que los caballeros mantenidos generalmente no eran lo bastante ricos como para mantener a una esposa.

Los caballeros mantenidos también reciben el nombre de “caballeros cortesanos” debido a que viven en la corte de su señor, no en sus propias tierras. Son sus guardaespaldas y su ejército permanente y viajan a donde su señor les lleve. Su lealtad es crucial para el éxito de su señor, quizás incluso para su supervivencia, de modo que habitualmente se les trata bien y reciben grandes honores.

Un caballero mantenido puede portar una *banderola* (una pequeña bandera) en su lanza para distinguir su rango entre los caballeros mercenarios y los campesinos, que no llevan ninguna enseña.

CABALLERO VASALLO

Los caballeros que poseen sus propias tierras son caballeros vasallos. Poseen su propia casa y tierras y por tanto son importantes propietarios de tierras, capaces de equiparse por sí mismos para la guerra. Los caballeros vasallos, generalmente viven en su propia casa, pero están obligados a servir durante cuarenta días al año en la guerra y hay una costumbre de extenderlo durante veinte más si el señor lo requiere. También deben servir tres meses en tareas de guarnición de castillo y presentarse en la corte para ofrecer consejo cuando el señor lo demande. Un caballero vasallo puede portar una bandera en su lanza.

CABALLERO SEÑOR

Los caballeros son a veces señores por encima de otros caballeros, y son llamados caballeros señores. Los caballeros señores representan los rangos más altos de la nobleza, los señores de las tierras. En este libro, un “señor” indica a cualquier caballero que tiene a otros caballeros como seguidores.



El grado más bajo de señor es el de caballero abanderado. El más alto es el de Alto Rey.

EL ESCUDO DE ARMAS

Todo caballero posee su escudo de armas único. Este es un diseño dibujado en su escudo y sobrevesta, pero también se usa para marcar cualquier objeto como una posesión personal. Sólo el caballero, su esposa y su heraldo (que debe llevar un tipo distinto de cota llamado tabardo) pueden portar el escudo personal del caballero.

El hijo mayor del caballero lleva el escudo de su padre, pero con una pequeña marca llamada *diferencia*



que sólo se retira cuando hereda el título y otros derechos de su padre fallecido. Otros hijos, generalmente hacen alguna modificación sobre el escudo de su padre, de modo que las familias tienen todos escudos de armas similares. Echa un vistazo en este libro para ver cómo todos los miembros la familia de Galis poseen tres rayas rojas diagonales, o el clan Orkney en el que todos llevan un águila bicéfala amarilla sobre un fondo púrpura.

El arte y ciencia de comprender los escudos de armas se llama heráldica y puede ser extremadamente detallada y compleja. Estas complejidades se tratan con gran detalle en una variedad de libros que puedes encontrar en tu biblioteca local y sólo son tratados por encima en *Pendragón*.

FEUDALISMO

Las reglas y leyes del feudalismo gobiernan el mundo de *Pendragón*. Las siguientes secciones tratan acerca de hechos y creencias que prevalecían en la Edad Media, pero que son desconocidas para la mayor parte de la gente hoy en día.

Sin embargo, ten en cuenta que las reglas y leyes de *Pendragón* están generalmente basadas en las considerablemente mejor conocidas leyes de Europa en los siglos XXII y XXIII, no en las de la Britania del siglo VI. Aún así, son hechos históricos — la realidad de un mundo brutal y violento. Los jugadores deben al menos estar vagamente familiarizados con estos factores para comprender completamente a sus personajes.

El feudalismo comienza con la creencia de que todo pertenece al rey, como mayor señor de la tierra. Todos los derechos provienen del rey, que ha distribuido parte de sus derechos y responsabilidades entre sus señores; ellos, a cambio, distribuyen parte de estos derechos y responsabilidades entre sus caballeros. Todas las obligaciones son personales, dependientes de la relación entre un señor y sus seguidores. Los seguidores juran lealtad al señor y más tarde son conocidos como vasallos de ese señor.

El señor se asegura la lealtad de sus seguidores favoritos entregándoles tierras, el producto individual permanente más valioso del reino. Recibir oro es un honor ligeramente dudoso, ya que incluso un campesino puede ser sobornado con oro. Sin embargo, una transferencia de tierras es sagrada. Hay dos tipos de transferencias de tierras comunes:

- Una *cesión* se entrega durante la vida del receptor, pero a su muerte regresa al señor.
- Una *donación* se entrega durante la vida del receptor y la de sus herederos.

Un vasallo realmente no *posee* la tierra que se le da, pero sí posee todos los beneficios obtenidos de esa tierra. El vasallo recibe su donación a cambio de lealtad y servicios. Mientras las obligaciones del caballero sean cumplidas, los beneficios son legalmente suyos y no se le pueden quitar en justicia. Típicamente, las obligaciones son servir lealmente en las campañas militares de su señor y aconsejar a su señor sobre asuntos importantes. A cambio, el señor presta su vasallo, protección, sustento y ayuda para sobrevivir. Así, existe un acuerdo no equitativo, pero sí recíproco entre señor y vasallo.

Las obligaciones pueden ser modificadas sólo si las dos partes están de acuerdo. Normalmente sólo se cambian cuando una persona ha hecho algo significativo por el otro. Si el vasallo ha rescatado al rey en el campo de batalla, podría recibir su cesión anterior como una donación permanente. Si el caballero viola su fidelidad,

puede perder la tierra que le había cedido el señor. Los motivos típicos para que la tierra vuelva al señor incluyen traición, fallo al dar apoyo al señor o la falta de un heredero cuando el titular de la cesión muere. Las hijas pueden heredar las cesiones de sus padres sólo si no hay herederos varones.

Los rangos de vasallaje feudal comienzan con aquellos más cercanos al rey, tanto en amistad como en riqueza. En *Pendragón* estos son los reyes de Britania, señores y oficiales. A cambio, estos hombres designan sus propios vasallos. Los caballeros (escuderos, como caballeros en entrenamiento) son la clase más baja de nobles vasallos. Pueden tener tierras del rey, de un conde, de un señor menor o incluso de otro caballero; en algunos casos raros, un caballero puede convertirse en vasallo sin una cesión o donación de tierra.

Los jefes de las iglesias y monasterios también recurren a la concesión de tierras a caballeros vasallos a cambio de servicio leal. Los monasterios a menudo se convierten en poderosos propietarios de tierras con sus propios caballeros para protegerlas.

JURAMENTOS

Un juramento es una promesa hecha con Dios como testigo, la forma más sagrada de promesa y no puede romperse excepto con las más graves consecuencias: para los cristianos, implica la amenaza de condenación eterna en el Infierno.

Quizás igualmente importante, sin embargo, son las consecuencias sociales más inmediatas. Todas las personas normales rehúyen a quienes rompen sus juramentos. La palabra de una de las pocas posesiones que un hombre tiene después de que todos los bienes materiales hayan sido arrebatados. Mide su alma y personalidad. Alguien que rompe sus juramentos tiene un alma marchita y diminuta, no es alguien en quien confiar y pierde los derechos que posee como miembro de la sociedad. Ya que toda la sociedad se basa en juramentos y en mantener la palabra dada, cualquiera que falle a su deber falla en defender la sociedad y, por tanto, no puede ser parte de ella.

Los juramentos pueden tomarse literal o figuradamente. Sin embargo, la mayor parte del pueblo llano espera que se cumpla su espíritu, mientras que los intelectuales a veces permiten que sólo se cumpla la letra. Dichos malentendidos son la causa de muchas fricciones entre clases. En términos de juego, los juramentos se manejan usando la pasión de Honor (ver “Pasiones” en el Capítulo 4).

HOMENAJE Y FIDELIDAD

Todo caballero excepto el rey es vasallo de alguien. Todo el que tiene un señor ha realizado un ritual (posteriormente llamado *ceremonia de recomendación*) compuesta de *homenaje* y *fidelidad*, comprometiendo a dos hombres libres en un vínculo irrompible y permanente de lealtad.

La primera parte de la ceremonia, el homenaje, es antigua, habiéndose originado entre los francos y los sajones. El homenaje es un acto de sumisión. Es el juramento personal de subordinación a su señor. El vasallo se arrodilla y levanta sus manos juntas hacia su señor, que las rodea con las suyas. El vasallo recita un breve juramento prometiendo ayuda y consejo. *Ayuda* significa asistencia militar, mientras que *consejo* significa apoyar al señor en sus negocios y dar consejo. Entonces, el señor recita una promesa similar de liderazgo y apoyo expresada como *beneficium*, o regalo. El *beneficium* es normalmente una concesión de tierras o, *feudo*. Tras los juramentos, el vasallo se levanta y los hombres se besan una vez para sellar el pacto. Esto finaliza el acto de homenaje.

Fidelidad es un juramento de lealtad. Es un juramento solemne, a menudo hecho sobre reliquias de santos. La cláusula más común de fidelidad es una promesa de no atacar nunca al señor. Al contrario que el homenaje, que puede hacerse una sola vez, el juramento de fidelidad es a veces repetido para recordar a alguien su lugar o cuando el señor crea que es necesario.

Después de que ambos juramentos se hayan completado, el vasallo es “hombre de otro hombre”. También se le llama a veces “hombre de manos y boca”.

Es posible tener múltiples lealtades cuando un hombre jura fidelidad a dos (o más) señores diferentes. El asunto se vuelve confuso en la corte, pero actualmente la solución más popular ofrecida para el problema de múltiples señores es la práctica de tener un *señor feudal*. Es decir, entre todos los señores, uno es seleccionado como feudal y tiene prioridad sobre la lealtad del vasallo en caso de conflicto.

Tu personaje sólo tiene un señor para comenzar, lo que no crea problemas. Sin embargo, si adquiere tierras en algún otro lugar, el personaje deberá escoger uno como su señor feudal.

CLASES SOCIALES

La sociedad consiste en tres clases sociales estrictamente separadas — nobleza, clero y campesinado. Todos participan en este sistema. La gente nace en una clase específica y entra en la misma ocupación que sus padres. La gente normalmente no espera cambiar su status.

Esto parece chocante para nosotros hoy en día, cuando la libertad individual es el ideal más elevado. Los miembros de nuestra moderna sociedad democrática tienen dificultades para comprender el sistema de clases que dominaba la sociedad medieval, pero es necesario comprenderlo para capturar la esencia y el significado de la literatura y los eventos de la Edad Media.

Las clases sociales estrictas no son inherentemente erróneas o malas. Mucha gente encuentra confort al evitar responsabilidades y saber que su rutina diaria va a ser predecible e inmutable. No es estar en una casta lo que es malo, sino estar en una casta explotada. Así, aunque muchos siervos miserables querían mejorar su condición, saben que siempre serán siervos, con todas las ventajas y desventajas de ser un hombre o mujer de la tierra.

La clase gobernante de los nobles retiene celosamente sus prerrogativas. Los nobles son tan insistentes en mantener las diferencias de clases que un caballero es probable que pierda su status por llevar a cabo un comportamiento no caballeresco, como realizar trabajos físicos o prestar dinero. La creencia incuestionable en “la fuerza da la razón” permite a los nobles mantener su prerrogativa a expensas de todos los demás.

Es importante, sin embargo, recordar que estas son clases sociales, no castas estrictamente. Por ejemplo, cualquier caballero puede alcanzar la posición de señor siendo generosamente recompensado por su propio señor. Es más, incluso un campesino podría llegar a ser caballero mediante la habilidad de combate demostrada en el campo de batalla. Finalmente, el clero llena sus filas con gente de todas las clases.

Es cierto que en cada época hay personas que no encajan en su clase. Estas personas son excepcionales y, como las personas excepcionales de cualquier época, encontrarán su camino a través o alrededor del sistema para su beneficio. En la Edad Media, los campesinos excepcionales normalmente se unían a la Iglesia o se convertían en empleados personales de un noble. Los miembros excepcionales de la clase gobernante podían

convertirse en santos, como San Francisco o en héroes, como el Rey Arturo.

LA CLASE NOBLE

La nobleza es la clase superior. Los nobles son los líderes y guerreros de la sociedad. No trabajan para su propio mantenimiento, pero consiguen la comida y los bienes para su vida de otros.

Sin embargo, dentro de esta clase no todas las personas son iguales. Existen dos divisiones diferentes, comúnmente llamadas nobleza alta y baja. La baja nobleza la forman los caballeros. La alta nobleza está formada por señores. Los señores incluyen a todos los caballeros que poseen sus propios vasallos e incluye a todos los propietarios de tierras hereditarios. Los señores también son caballeros, por supuesto, pero normalmente se refieren a ellos por su mayor rango.

Esta división es común entre la mayoría de culturas feudales. En inglés, los términos para la alta y la baja nobleza son en inglés *lords* (alta) y *gentry* (baja); en francés, son los *barons* y *chevaliers*; en alemán, *Herren* y *Ritter* y en español, *grandes* e *hidalgos*.

Además, dentro de la categoría de señores hay varios rangos de nobles. Entre los Britanos, estos rangos son de menor a mayor, como sigue: abanderado, barón, conde (NdT: en el original, *earl*), duque y rey.

La responsabilidad principal de los caballeros es servir como fuerza militar para su señor. Tienen muchos privilegios y libertades que no están disponibles para las clases inferiores, ganadas a cambio del compromiso de morir, si es necesario, por su señor.

Los caballeros están en la clase más aventajada y por tanto tienen la mayor libertad y los mayores privilegios del juego. *Pendragón* trata principalmente sobre esta clase de hombres.

LA CLASE CLERICAL

El clero incluye a todos los miembros de la Iglesia Cristiana, una poderosa institución que posee considerables tierras y muchos derechos. Los eclesiásticos están exentos de las leyes más comunes y declaran lealtad a Dios, una autoridad mayor que el rey — una declaración que es fuente de un gran conflicto entre el clero y la realeza.

El clero, que se supone casto, difícilmente puede esperar reproducirse por sí mismo, de modo que extrae a sus miembros tanto de la nobleza como de entre los campesinos. No es raro para el hijo más joven de la nobleza unirse al clero en lugar de ser un caballero sin tierras, buscando cualquier oportunidad que la Iglesia pueda darle. Para los campesinos brillantes y ambiciosos, la Iglesia proporciona la mejor oportunidad para avanzar.

Los eclesiásticos pueden ser clero secular o monástico. El clero secular incluye a los obispos y a los sacerdotes de pueblo que administran los sacramentos a los campesinos y supervisan el desarrollo espiritual de sus feligreses. Los monásticos son hombres o mujeres que han seguido el camino espiritual del aislamiento y se han unido a comunidades especiales que practican la devoción apartados de los caminos de la gente corriente.

LA CLASE CAMPESINA

Todo aquel que no pertenece a la nobleza o al clero es un campesino. Los campesinos son la base de la sociedad y representan el 95% de la población. Son la gente corriente que proporciona comida y bienes que permiten a la nobleza y al clero perseguir sus funciones especializadas. Los campesinos son principalmente granjeros, sean pobres siervos sin ninguna libertad o ricos





terratenientes que mantienen el derecho de cambiar de señor a voluntad. Sin embargo, los artesanos que pueblan las ciudades y hacen sus mercancías también son campesinos, así como los mercantes que actúan como intermediarios para el comercio a lo largo de Britania.

Los miembros de la nobleza pueden convertirse en campesinos. Los hijos de un escudero se consideran campesinos, aunque de buena posición dentro del amplio espectro de campesinos. Los campesinos también pueden a veces entrar en las filas de los caballeros. Cualquiera que pueda conseguir armas y empleo en grupos de mercenarios puede ascender de soldado o sargento a escudero o caballero mediante el reconocimiento de su líder. Los campesinos que llevan a cabo acciones sobresalientes, incluso fuera del campo de batalla, pueden ser elevados a la categoría de escuderos o incluso caballeros por sus agradecidos señores. A veces los señores desesperados por dinero venden el rango de caballero a hombres ricos. Más a menudo, sin embargo, las hijas de los señores se casan con campesinos ricos, que comparten sus riquezas con el señor a cambio de la posibilidad de que sus propios hijos se conviertan en nobles.

COSTUMBRES Y LEYES

Todo jugador debe recordar que estas reglas de la sociedad forman la piedra angular de la sociedad de su personaje y del mundo. Son lo que convierte a las personas en personas y las aparta de las bestias.

LAS LEYES UNIVERSALES

Ciertas leyes — *hospitalidad, familia, lealtad y honor* — son universales entre el pueblo de Britania. Tu personaje conoce bien esas leyes no escritas. Desde la infancia en adelante, han formado parte de la vida de todo caballero.

Estas leyes son respetadas incluso entre enemigo. Por ejemplo, cuando un rey picto enemigo acepta la hospitalidad del Rey Arturo, confía en que puede comer y relajarse en los salones del Pendragón sin miedo al asesinato, incluso si cae borracho. Sólo los sajones y otros bastardos rompen pérfidamente esta regla y sólo ocasionalmente. De forma similar, si el rey picto enemigo ha sido conquistado por Arturo y le jura lealtad, entonces Arturo puede confiar en que su nuevo vasallo le obedecerá. Finalmente, si alguien se casa con alguien de una familia, incluso en la de su enemigo, se convierte en un pariente y por tanto se puede confiar en él.

Esto no significa que tu personaje deba acatar *siempre* las cuatro leyes ni que deba asumir que otros lo harán. Tú controlas a tu propio personaje y los asuntos intrincados, como la consistencia en el comportamiento o la reputación de tu personaje se manejan con las reglas del juego, no simplemente dejando al Director de Juego que las aplique o las ignore.

Los jugadores deben comprender que estas leyes preceden y están bajo los audaces nuevos conceptos de la caballería que promoverá el Rey Arturo. Incluso los grupos más bárbaros y viciosos de Britania aceptan estas ancestrales tradiciones como necesarias y esenciales para la supervivencia en un mundo implacable. En términos de juego, estas leyes son las cuatro pasiones básicas de todos los personajes. Ver el Capítulo 4 para más información.

HOSPITALIDAD

Esta ley tácita, de las cuatro mencionadas arriba, merece más atención aquí. Entre las diversas culturas de Britania, hay un tema sobre el que todas están de acuerdo

— las reglas de la hospitalidad. El anfitrión nunca debe actuar contra su visitante, sino que debe tratarle como un invitado de honor. El visitante, a cambio, debe ser civilizado y no insultar a su anfitrión.

La casa de una persona se considera sacrosanta, protegida por los poderes que vigilen a la humanidad. Esto es válido tanto si uno vive en una choza como si lo hace en un poderoso castillo. Esta santidad no significa que los poderes intervengan para proteger la casa si es atacada. Significa, más bien, que el infractor nunca disfrutará de confianza en la casa de nadie si rompe las reglas y que un destino funesto perseguirá los pasos del infractor de ahí en adelante.

Una persona no necesita invitar a nadie a la seguridad de su hogar, pero si lo hace, *ambas* personas deben obedecer ciertas reglas de respeto y seguridad. Una vez dentro, la paz debe reinar entre ambos, incluso si más tarde descubren que son enemigos mortales. Pueden salir fuera y luchar, o uno de ellos puede partir y luego volver con intenciones hostiles, si se le permite regresar. Pero mientras estén dentro, ambas partes deben ser pacíficas y el visitante debe incluso ayudar al propietario del hogar a defenderlo si son atacados.

Cualquier ruptura en este contrato no escrito es vista y corregida por los poderes que supervisan las leyes de la hospitalidad. Dichos poderes aseguran que la justicia se aplique finalmente. Por lo tanto, la superstición común asegura a tu personaje que, si una persona rompe esta regla, algo terrible le ocurrirá en el momento más inconveniente, ya sea dirigido por Dios, Llew o Wotan, todos ellos protectores del hogar.

FAMILIA

El mundo es un lugar peligroso y es fácil desconfiar de otros, incluso si no son extranjeros que hablan una lengua diferente y adoran a extraños dioses. Los extranjeros son, *a priori*, hostiles y amenazadores. La lealtad y el afecto de una



Hospitalidad Rota

Los siguientes famosos eventos en el Castillo del Grial, precipitados por el desafortunado Sir Balin, ilustran cómo trabaja el destino respecto a la ley no escrita de la hospitalidad.

Sir Garlon, un caballero vil y Sir Balin, hermano del Rey Pellam, son invitados en el castillo de Pellam. Sir Garlon insultó y golpeó a Sir Balin, rompiendo las leyes de la hospitalidad. Sin embargo, Sir Balin cometió entonces otro crimen (uno mucho mayor), matando a Sir Garlon en un acceso de furia, a pesar del derecho de que ambos invitados compartían el techo de Pellam.

Entonces, el Rey Pellam, el anfitrión, se enfrentó a un dilema: podría (i) honrar las leyes de la hospitalidad y mantener la paz o (ii) tratar de proteger el honor de su familia y castigar el atroz crimen de su hermano. Escogió lo segundo, y en la lucha contra Sir Balin, Pellam sufrió la Herida Dolorosa.

Por estos agravios, el desventurado Sir Balin fue condenado a una muerte trágica e inútil y el Rey Pellam sufrió terriblemente hasta que finalmente se curó en la celebración de la Misa del Santo Grial, muchos años después.



persona por su familia se consideran inherentes a su naturaleza. Es impensable que alguien se vuelva contra su familia. Una persona que mata a alguien de su propia familia es inhumana, casi demoníaca.

La familia de uno siempre debería ser de confianza. Incluso si un pariente actúa vilmente contra otros, todavía merece confianza. Sólo se puede contar con la familia en una emergencia — cualquier emergencia. Visto este entendimiento, un individuo no está indefenso contra el mundo, sino que siempre puede contar con su familia si necesita ayuda.

A veces un caballero debe escoger entre la lealtad a su familia y la lealtad hacia su señor. No hay forma de resolver esos problemas sin ofender a alguien importante. Dichos dilemas alimentan algunas de las mayores historias, y por tanto ofrecen las mejores oportunidades para la interpretación. Algunos de los términos familiares utilizados comúnmente son los siguientes:

Clan: toda la gente que desciende de un ancestro común.

Familia: el núcleo familiar, consistente en un marido y una esposa y sus dependientes.

Linaje: toda la gente que pueda seguir su ascendencia hasta un ancestro común. Esta es la “familia extensa”.

Parentela: toda la gente que está emparentada con un individuo, incluyendo aquellos que no pertenecen a su linaje (por ejemplo, la familia de su esposa).

LEALTAD

La lealtad es reconocida como la base para toda la sociedad más allá de la familia. Todos los miembros de la sociedad, excepto los locos, deben lealtad a alguien. Para los guerreros y soldados (como tu personaje), la lealtad es particularmente importante ya que es el fundamento de la organización militar y la base de la supervivencia en batalla.

La lógica y el interés propio proporcionan una base para la lealtad. Nadie considera justo llevar a cabo actos hostiles contra la persona que le mantiene con comida, protección y confort. Más allá, la lealtad a un líder extiende la influencia de una persona más allá de su propia familia, dándole un lugar en un mundo más grande.

La lealtad está asegurada mediante compromisos y juramentos que establecen la relación entre dos personas. Como se indicó antes en este capítulo, la lealtad feudal es un acuerdo entre dos partes: un líder y un seguidor.

Aquellos que rompen un juramento de lealtad se convierten en marginados de la sociedad y nunca tendrán la confianza de las personas juiciosas. Al igual que con las leyes de la hospitalidad y la familia, los poderes sobrenaturales que vigilan a los hombres pueden intervenir para llevar a aquellos que rompen sus juramentos hacia un terrible final.

HONOR

El honor es la último y menos importante de las cuatro leyes universales de la sociedad. Es obligatorio para los caballeros, pero para nadie más. Tener honor es una de las cosas que separa a un caballero de los demás. Los eclesiásticos no necesitan honor, ya que se supone que ponen los intereses de Dios y de la Iglesia por delante de los suyos. Los campesinos no necesitan honor, ya que tienen suficientes dificultades simplemente para seguir vivos. Las mujeres no necesitan honor ya que son “sólo mujeres”, aunque las mujeres que *sí* tienen honor son valoradas por encima de las demás.

Los caballeros, sin embargo, deben tener honor porque han accedido a hacer el juramento de caballeros. Sin honor, no vale la pena tomar el juramento, ya que sin él la palabra dada pronto se romperá. Es posible que un caballero pueda

engañar y conspirar manteniendo su propio sentido del honor, mientras el juramento de caballero nunca se viole.

El honor incluye el código personal de integridad de tu personaje, orgullo y dignidad, lo que es lo suficientemente importante como para ser respaldado por la fuerza de las armas. Más allá de esas palabras, sin embargo, la definición se vuelve más difícil. La dificultad proviene del uso del adjetivo crítico “personal”. Cada caballero ha acordado que incluye algunas cosas, como matar a una mujer, por ejemplo. (la tabla “Actos Deshonrosos” en el Capítulo 4 lista las cosas que todos están de acuerdo en que son acciones deshonrosas para un caballero).

Sin embargo, el concepto de una definición *personal* del honor es importante. Significa dos cosas: primero, que algunos aspectos del honor se determinan por el individuo, no por el consenso social común. Segundo, “personal” se usa para separa el honor de otros juramentos u obligaciones sociales innatas, incluyendo las otras leyes no escritas de la sociedad o algunas otras definidas socialmente.

COSTUMBRES FAMILIARES

Las costumbres de feudalismo y vasallaje, ya tratadas, son las más importantes en el mundo de *Pendragón*. Las leyes de la propiedad y el matrimonio, sin embargo, también son vitales.

PATRIARCADO

Las leyes del patriarcado están basadas en modelos romanos y reforzadas por las creencias tanto de la tradición judeo-cristiana como de las tradiciones guerreras germánicas. Estos tres sistemas sostienen a los hombres y los asuntos masculinos como inherentemente más importantes que las mujeres y los asuntos femeninos. La propiedad pertenece al padre, o *patriarca*. Así, el sistema se denomina patriarcal, en el que todos los asuntos de importancia se resuelven alrededor del líder de la familia.

Las mujeres en este sistema están degradadas por la Iglesia y disminuidas por el sistema legal. Son prometidas como compromiso de amistad entre dos hombres que podrían ser aliados. Su único poder proviene de la supervisión de la casa y las tierras familiares.

MATRIMONIO Y HERENCIA

El matrimonio es una institución sagrada y legal que se supone asegura ciertos derechos de herencia para todos los miembros relacionados. Está sancionado y bendecido por la Iglesia y reconocido por todas las autoridades gubernamentales. El divorcio no está permitido.

Ten en cuenta que no hay absolutamente ningún requisito emocional para el matrimonio. Es un acto totalmente político, con poca preocupación evidente por los sentimientos individuales. Así, no es sorprendente que tanto hombres como mujeres busquen el amor, expresión emocional y satisfacción en aventuras extramatrimoniales. Estas aventuras finalmente adquieren autorización no oficial en las Cortes del Amor, don de el arte del *fine amor* es desarrollado y practicado.

REGLAS DEL MATRIMONIO

En el matrimonio, una mujer deja sus relaciones de sangre y reside con su marido, uniéndose junto a sus niños a la familia de él. Una función crítica del matrimonio es producir un heredero (un hijo es ampliamente preferible) que pueda obtener el control de las propiedades tanto del padre como de la madre, como se ordena por ley.





El matrimonio es una institución legal y los hijos nacidos de una pareja legalmente casada son *legítimos*, o “dentro de la ley”, y pueden heredar cosas sin problemas o dudas. Los hijos nacidos fuera del matrimonio son ilegítimos, comúnmente llamados bastardos (ver Ilegitimidad, más abajo). El matrimonio también sirve para aumentar las propiedades y normalmente se arregla con fines políticos; en raras ocasiones sin embargo, también sirve a las necesidades emocionales.

En general, el matrimonio y el amor son asuntos totalmente separados para la mayoría de las parejas medievales. Muchos matrimonios son concertados y algunas parejas se ven el uno al otro por primera vez el día de su boda. Los ocasionales matrimonios felices inspiran a los bardos para escribir poesía, a los señores rencorosos para volverse celosos y crueles y a otros amantes para no desfallecer. La mayoría, sin embargo, no son tan cariñosos.

La fidelidad conyugal era un problema constante en la Edad Media. El deseo del señor por mantener su línea de sangre requería completa fidelidad por parte de su esposa y podían caer castigos terribles sobre ella por tener un amante. Los hombres de la iglesia, sirvientes de un celoso Dios Padre, tronaban constantemente acerca de la castidad desde sus púlpitos. Indudablemente, la mayoría de las mujeres seguían las normas sociales y permanecían fieles a su matrimonio sin amor, sólo para mantener las cosas sencillas y seguras.

Dicha fidelidad no se esperaba, sin embargo, o al menos no era la esperada por parte de los hombres casados. La ahora infame “doble moral” estaba en su apogeo. Las mujeres podían ser ejecutadas por tener un amante, pero los hombres eran, al menos en ciertos círculos, admirados por su capacidad para engendrar hijos en numerosas mujeres.

BASTARDÍA

Muchos niños nacen fuera del matrimonio. Los nobles parecen tener una especial tendencia a propagar este vicio. Sus compañeras son a veces llamadas queridas, concubinas, cortesanas o amantes y son frecuentemente de una clase social significativamente inferior a la del noble.

Los hijos de esos encuentros son ilegítimos o, dicho bastamente, “bastardos”. El problema no es conocer al padre de uno o no. A menudo los hijos saben bastante bien quién es su padre, pero ya que han nacido fuera del matrimonio tienen menos derechos que los hijos legítimos. Más importante, los hijos ilegítimos no tienen derecho a heredar ninguna propiedad de su padre.

Los hijos ilegítimos pueden ser legalmente adoptados y entonces se les permite heredar, pero sólo si no hay hijos legítimos vivos. Incluso entonces, otros familiares próximos al padre fallecido pueden desafiar esos derechos.

Los nobles, al menos los verdaderamente honorables, a menudo proporcionan ayuda a sus concubinas después de haberlas despedido. A veces, esas mujeres son casadas con uno de los criados del noble como recompensa por su lealtad. Las mujeres podrían incluso recibir propiedades valiosas para que sean después recibidas por el bastardo. Los padres nobles a menudo mantienen un ojo sobre sus hijos ilegítimos e incluso podrían usar su influencia para ayudar a sus hijos no reconocidos a avanzar más allá de la clase de su madre. Esta influencia puede ser bastante evidente. En muchos casos, los hijos ilegítimos ayudan a sus hermanos legítimos como criados leales.

DIVORCIO

El divorcio es la disolución del vínculo sagrado del matrimonio. Es una cuestión legal, pero más importante, una cuestión religiosa. Sin embargo, las partes están tan vinculadas entre sí, que nadie en la Edad Media conseguía un divorcio legal sin la aprobación de la Iglesia (eso no ocurrió hasta la llegada de Enrique VIII).

El divorcio sólo está permitido en casos de *adulterio* y *consanguinidad*. Adulterio significa que la mujer tiene o tuvo un amante; el término nunca es aplicable a los hombres. Ocasionalmente se conceden anulaciones en casos de consanguinidad — por ejemplo, la persona con la que estás casada está más próximamente emparentada de lo que creías originalmente. En general, los matrimonios entre cualquier persona más próximamente emparentados que primos terceros están prohibidos.

Probar la consanguinidad es una opción laboriosa y cara, normalmente disponible sólo a reyes o a otros que puedan permitirse el inmenso coste del procedimiento pontificio.

HERENCIA

Hay estrictas leyes gobernando la herencia. Estas leyes pueden doblarse, pero no pueden romperse sin una intervención considerable. Los grupos que defienden las leyes son normalmente los familiares, que aspiran a heredar la propiedad y el señor, que tiene mucho que decir sobre su gobierno.

Las culturas Britanas de *Pendragón* siguen la costumbre de la *primogenitura*: el hijo mayor de su padre es elegido para ser el heredero. Como regla general, el mayor de los hijos recibe todo. Si el padre es rico, entonces los hijos más jóvenes reciben algo, aunque si son nombrados caballeros y sólo reciben conjuros de armadura, deberían estar agradecidos. Si un señor es muy rico, es más probable que deje pequeñas partes de la propiedad de su mujer a sus hijos menores, pero manteniendo su patrimonio intacto. Los Franceses Merovingios dividen sus bienes entre todos sus hijos, pero el resultado de esta práctica se ve en el empobrecido y anárquico estado de ese reino. La lección no se ha perdido entre los Britanos.

El hijo mayor también hereda el escudo de armas de su padre. Este escudo de armas es exactamente el mismo que el de su padre, pero con una pequeña marca llamada *diferencia* para mantenerlos separados durante tanto tiempo como vivan el padre y el hijo. La *diferencia* se establece por tradición como una franja horizontal con lengüetas hacia abajo. Aunque hay tradición de otras diferencias para hijos más jóvenes, también pueden elegir su propio escudo de armas. De nuevo, por tradición, estos son similares al de su padre.

Si no hay hijos, la hija mayor hereda la tierra, o la viuda puede retenerla. Hay bastantes oportunidades, sin embargo, de que otro hombre de parentesco cercano, lo reciba en su lugar. Los candidatos probables son el hermano del señor muerto o su hijo bastardo, o incluso su padre si todavía vive. En todos los casos, el señor de las tierras tiene algo que decir sobre quien recibe la propiedad en disputa. Si una mujer, ya sea hija, viuda o madre, retiene los derechos de propiedad, un señor siempre tiene la última palabra sobre con quién se casa.

Los testamentos pueden especificar las preferencias del titular de la propiedad a la hora de heredar. Tu hoja de personaje tiene un lugar para escribir un Heredero. Úsalo. El Director de Juego no tiene qué aceptar ningún testamento que no se haya registrado.

Sólo después de la guerra, los litigios son la actividad preferida por los señores, aunque pocos de nosotros

deseamos jugar constantes disputas legales en nuestras partidas. Si las disputas legales aparecen, deberían solucionarse mediante juicio por combate, o ser confiadas al juicio del siguiente señor común superior – o quizás incluso al propio Pendragón.

COSTUMBRES DE LA CABALLERÍA

TÚ ERES LA LEY

Los caballeros son el sheriff, el juez y el jurado para todos los asuntos de Baja Justicia en sus dominios (ver más adelante los tres tipos de justicia temporal). Si un personaje posee tierras, entonces es su responsabilidad mantener la justicia en ellas. De forma similar, en las tierras de su señor, los caballeros deben actuar a favor de su señor, ya sea dispensando justicia aquí y allí o llevando al infractor ante el tribunal de su señor.

Los caballeros que infringen la ley están sujetos a la justicia en los tribunales de aquel a quien han ofendido. Si la infracción tiene lugar en el dominio de un caballero, entonces será su propio señor quien emita el juicio. La única excepción a esto ocurre cuando un caballero rompe una regla de su señor, en cuyo caso serán los otros caballeros del tribunal serán emitan juicio.

Se puede apelar a una corte superior, pero el tribunal el señor superior siempre puede decidir si atiende o no a la petición.

Los caballeros acusados de delitos pueden reclamar juicio por combate en lugar de un tribunal de justicia normal.

JUICIO POR COMBATE

En cualquier caso de justicia, cualquier caballero puede elegir juicio por combate. En este juicio, todo el mundo sabe que Dios favorecerá a la parte justa, que la justicia impulsará sus fuerzas.

Un señor puede (y una mujer debe) elegir a un caballero para lugar en su lugar. La lucha puede ser por amor a la lucha (el primer combatiente en ser derribado o herido pierde la lucha – ver Capítulo 6), por conquista (el caballero que se rinda pierde) o a muerte. La decisión de la batalla, hecha por Dios, no puede anularse o recurrirse.

JUSTICIA

Existen cuatro tipos de justicia, como siguen.

Baja Justicia es la competencia de cualquier noble de una tierra, incluyendo a los caballeros, que pueden juzgar cualquier caso menos importante que asesinato, violación u otro crimen capital. Los caballeros pueden impartir justicia entre los campesinos, incluyendo su encarcelamiento, cortarles las manos, orejas y otras partes del cuerpo. No pueden juzgar crímenes capitales, dictar sentencia de muerte o juzgar a otros nobles o miembros del clero.

Alta Justicia está reservada para los nobles mayores, normalmente sólo los reyes. Dictan sentencia sobre crímenes capitales, que incluye cualquier cosa que pueda ser merecedora de la pena de muerte. Traición, violación, asesinato y el robo de los bienes del señor.

Justicia de Arturo, o la Justicia del Rey, es un sistema humanitario de reglas inaugurado por el Rey Arturo para pacificar sus tierras y mantener a los plebeyos felices y sanos. Los ideales de la Mesa Redonda se extienden no sólo a la clase noble, sino a toda la humanidad. Así, un plebeyo no puede ser asesinado por maldecir a un caballero que ha aplastado sus cultivos y secuestrado a su hija si el lugar está protegido por las Leyes de Arturo. Así, a medida que los bravos compañeros de Arturo conquistan la isla, el reino de paz aumenta y una justicia imparcial (si no exactamente equitativa) está disponible para todos.



Justicia Eclesiástica, o Ley Canónica, es aplicable sólo a miembros del clero y está determinada sólo por miembros de los escalafones más altos del clero. Además, se aplica también (aunque no exclusivamente) a asuntos de la Iglesia y sus propiedades. Así, monjes, frailes, monjas y sacerdotes por igual son normalmente tratados bajo su justicia, y los obispos y abades reclaman el derecho a juzgar a cualquiera que dañe sus propiedades bajo sus leyes.

PRISIONEROS NOBLES

Los caballeros son a menudo capturados y retenidos en diversos estados de arresto. A veces se les mantiene en base a su posición, sentándolos a la mesa de sus captores y sin hacer intentos de huir ya que han dado su palabra





de rendición. A menudo, sin embargo, languidecen vergonzosamente en calabozos oscuros, sucios y sin comida.

Sorprendentemente, incluso los enemigos de la peor clase no matan a sus enemigos. Asesinos odiosos languidecen en prisión en lugar de ser colgados o muertos. Los Personajes Jugadores caballeros pueden pasar años ocasionalmente en prisión de esta forma, por razones que el Director de Juego debe comprender.

La respuesta está en el hecho de que la mayoría de caballeros y señores no poseen el derecho sobre la vida y la muerte de sus prisioneros. Esto está determinado por la división de la Justicia en Alta y Baja, como se mencionó antes. La mayoría de los señores tienen derecho sólo a la Baja Justicia, lo que les permite hacer cumplir la mayoría de las leyes *excepto* en casos de crímenes capitales. Cualquier crimen que se castigue con la muerte del reo es una materia de Alta Justicia, aplicable sólo por un rey. Ejecutar a un criminal debería ser inusual e ilegal, llamando la atención y la ira del señor de forma lo

bastante significativa como para que el caballero pueda perder su posición por desobediencia hacia su justo cargo.

Recuerda, la mayoría de los caballeros son respetuosos de la ley en su propio reino y han jurado defender la justicia de su rey. Así, en lugar de matar a su enemigo, un caballero simplemente arrojará al infractor a una celda, algo que es correcto dentro de los derechos de su cargo.

CASTIGOS

Los caballeros pueden ser castigados por desobedecer las leyes de su señor o las costumbres de la tierra. Normalmente el castigo es una multa. Una pena más severa es el *destierro*: el caballero debe marcharse fuera de los dominios de su señor durante el tiempo del destierro, que típicamente es un año y un día para la primera ofensa. El caballero desterrado es considerado un enemigo del señor durante este tiempo, incluso hasta el punto de que se le puede matar sin que sus parientes sin que su familia exija justa venganza. Durante esta ausencia, el señor controlará todas las tierras y obtendrá todos los ingresos derivados.



Las Leyes de Arturo



Por encima de todas las cosas, deseo que la paz y la seguridad sean preservadas entre Sajones y Britanos.

También decreto que todo hombre libre debe afirmar mediante juramento y pacto que será leal al Rey Arturo, tanto dentro como fuera de Britania, que preservará sus tierras y honor con toda fidelidad y le defenderá contra sus enemigos.

Es mi voluntad que todos los hombres que he traído conmigo, o que han venido después de mí, deben ser protegidos por mi paz y que deben ser dejados en paz. Y si alguno de ellos fuera asesinado, dejad que el señor de su asesino lo capture en cinco días, si puede; pero si no puede, permitidme pagarme un rescate razonable siempre que sus riquezas lo permitan. Y cuando esas riquezas se hayan agotado, dejad que las tierras en las que el asesinato tuvo lugar paguen en común lo que falte.

Prohibimos también que cualquier ganado vivo sea comprado o vendido a cambio de dinero excepto dentro de las ciudades, y esto debe hacerse ante tres testigos leales; ni siquiera algo viejo sin seguridad y garantía. Pero si alguien lo hace de otra forma, dejadle pagar una vez, y de inmediato, una segunda vez como multa.

Si un Britano acusa a un sajón de perjurio, asesinato, robo, homicidio o "ran", como los sajones llaman a la rapiña abierta que no puede ser negada, el sajón se defenderá como prefiera, ya sea mediante la ordalía del hierro candente o mediante juicio por combate. Pero si el sajón está enfermo, permitid que encuentre a otro que tome su lugar.

Si uno de ellos fuera derrotado, deberá pagar una multa al rey. Si un sajón acusara a un Britano y fuera reacio a probar su acusación ya sea mediante ordalía o por juicio en combate, es mi voluntad que el Britano se defienda a sí mismo mediante un juramento válido.

Todo hombre que quiera ser considerado libre deberá prestar juramento de modo que su garante responda por él y lo lleve a la justicia si cometiese delito alguno. Y si alguno escapara, permitid que sus garantes velen porque pague de inmediato por aquello de lo que se le acusa y permitid que queden libres de cualquier complicidad en su huida. Dejad que recurran ante los tribunales de los condados como decretaron nuestros predecesores. Y aquellos que deban presentarse y sean reacios a aparecer, deberán ser llamados una vez; y si por segunda vez rehúsan venir, se les tomará un buey y serán llamados una tercera vez. Si no vienen la tercera vez, se les retirará un segundo buey. Pero si no vienen tras la cuarta llamada, el hombre que es reacio a venir perderá sus bienes en la cantidad del cargo que hay contra él, además de su multa al Rey.

Prohíbo la venta de cualquier hombre por parte de otro fuera del país bajo pena del pago de una multa al Rey.

También prohíbo que nadie sea muerto o colgado por cualquier falta, que se le saquen los ojos o que sea castrado. Y esta orden no debe violarse bajo pena de pagar una multa al Rey.

—Modificado a partir de *Las Leyes de Guillermo el Conquistador* (que son de hecho mucho más brutales que las que hemos adoptado para nuestro Buen Rey Arturo).

Las ofensas más serias pueden ser castigadas con una declaración de *proscrito*, que es un destierro permanente y habitualmente se acompaña de la pérdida de todas las tierras y títulos de la familia del caballero, que pasan al señor.

Finalmente, la *degradación* es el castigo definitivo, en el que el caballero es despojado de su título y de los derechos de su rango. Esta ceremonia es una humillación pública y sus efectos son permanentes, de modo que otro señor no puede volver a nombrarlo caballero.

COSTUMBRES DE LA IGLESIA

La Iglesia es la institución espiritual de la tierra. Bendice a la gente y a la tierra, supervisa las crisis (tanto espirituales como temporales) y guarda el reino de magia perversa. La Iglesia es feudal, teniendo su propia jerarquía de obispos y abades, sacerdotes y monjes y clero llano.

La autoridad clerical definitiva para la Iglesia Romana es el papa, en la lejana Roma. La Iglesia Britana no tiene cabeza visible. Puedes encontrar más detalles en el Capítulo 7.

POSESIÓN DE TIERRAS

La iglesia posee tierras, como abadías y obispados. Los líderes de esas instituciones actúan en todo momento como vasallos de quien les entregara la tierra. Incluso la Iglesia Romana no ha obtenido todavía independencia del Rey de Britania — aunque sus sacerdotes están trabajando en ello.

LEY ECLESIASTICA

La Iglesia tiene el derecho de juzgar a todos sus miembros que hayan infringido las leyes. También tienen derecho a juzgar a cualquier laico que haya violado las leyes de la Iglesia, como robar al clero, saquear abadías, etc. Sin embargo, ignoraremos en gran parte este último hecho en *Pendragón*.

