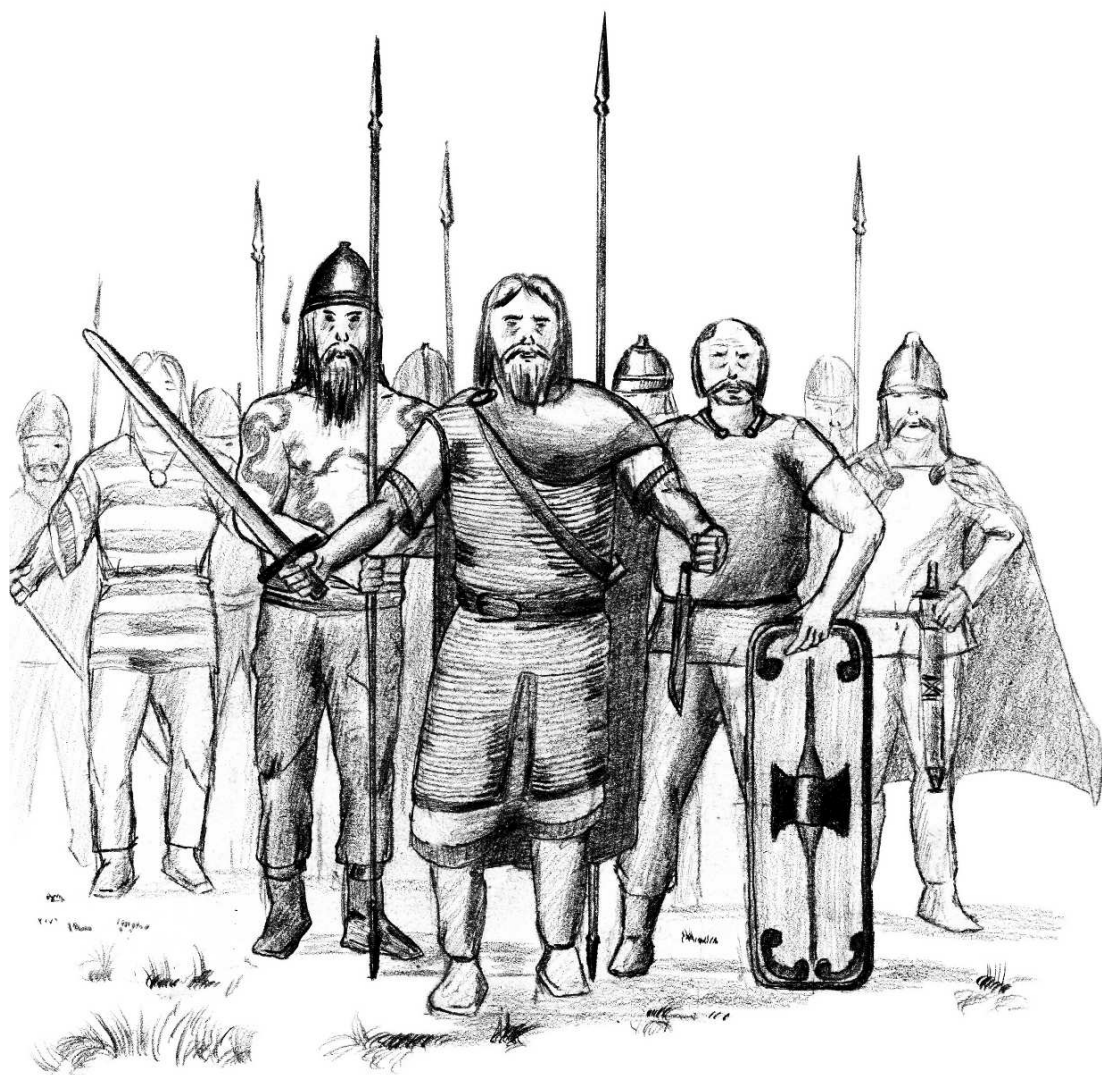


EL LEGADO DE EVRICO

AVENTURA PARA SAGITTARIUS

Álvaro Prada



EL LEGADO DE EVRICO

AVENTURA PARA SAGITTARIUS

Texto e Ilustraciones
Álvaro Prada

Playtesting
Jornadas *Ludo Ergo Sum* 2008

ÍNDICE

I.	Introducción	3
II.	La Aventura	5
III.	Calendario	9
IV.	Datos de Unidades y Personajes	10
V.	Mapa	13

I. INTRODUCCIÓN

EL BARÓN EURICO DE ARNIA ha muerto. Nada más expirar sus guerreros cotios cargaron con su cuerpo, ya consumido por la enfermedad, hasta un montículo. Allí cavaron su tumba, le depositaron sobre sus más preciadas telas, colocaron en su pecho la espada de plata bruñida que llevaba siempre en batalla y sacrificaron sus dos mejores yeguas. Luego estuvieron cubriéndolo todo con tierra hasta el amanecer.

Eurico no deja herederos. Tras una intensa vida dedicada a la guerra, el pillaje y la intriga, su corazón se ha detenido. Con su muerte no sólo se abre una disputa sobre el destino de sus tierras, sino que los bárbaros de Cotia se preparan para invadir el reino de Arnia y reclamar su parte.

Esta aventura para *Sagittarius* se ha diseñado para 2 a 6 jugadores, que encarnan personajes de clase alta oriundos de Arnia. En sus manos está el futuro del reino, y tendrán que valerse tanto de habilidades marciales como diplomáticas.

La aventura se divide en tres partes: El Concilio de Nobles, La Campaña y La Batalla. Además, se incluye una breve descripción del Reino de Arnia, situado en el Oeste del continente de Barbaria.

Para jugarla es necesario un ejemplar de la versión completa de *Sagittarius, Juego de Rol de Fantasía*.

1. TEMA

Este módulo permite al Director de Juego (DJ) explorar diversos temas: la lealtad y el honor, la importancia del liderazgo o la ambición. Dependiendo de cómo presente la situación de guerra inminente, y la actitud que tomen los jugadores (colaborativa, obstructionista o traicionera), se enfatizará más una temática concreta.

La actitud de los jugadores puede ser diversa, y tratar cada uno de resolver la situación como mejor le parece, sin colaborar con los demás. Aunque supone un incordio tratar a los jugadores uno por uno, el DJ puede aprovechar la ocasión para profundizar en el tema de la aventura: una traición de uno de los jugadores, o la disputa por las tierras de Eurico servirá como punto de inflexión en la trama.

2. EL REINO DE ARNIA

El módulo se desarrolla en el Reino de Arnia (el mismo donde tenía lugar la aventura de *El Ojo del Dragón*). Se trata en realidad de un país dividido en baronías, ligado en el pasado al Imperio Argotario, y que sólo ocasionalmente ha contado con reyes electivos. Pero los nobles que se reparten las tierras gustan de remontar su genealogía hasta alguno de los primeros monarcas legendarios, y en sus relaciones con potencias foráneas se refieren a su país como un Reino.

Arnia se extiende desde el Mar Occidental hasta el Río Turga, y desde la Cordillera Tegalia hasta las Montañas de Alisonta. Pero su población vive principalmente en torno al Río Salbai, en pueblos y aldeas dedicados a la agricultura y la ganadería.

La cultura es semicivilizada gracias al contacto con otras tierras por el comercio marítimo. A efectos de juego, consideraremos que los personajes siguen profesiones bárbaras.

Al este del Turga se encuentran tribus netamente bárbaras, los cotios, que los arnios consideran como salvajes por sus correrías y las costumbres de sus guerreros. Por el sur se llega a Lábea, tierra también semicivilizada, y en el norte viven comunidades de costumbres más primitivas (ya descritas brevemente en el módulo *El Ojo del Dragón*), que no jugarán un papel significativo en la presente aventura.

La principal fuente de riqueza es la tierra, fértil en el valle del Salbai pero escasamente productiva en las colinas que bordean la región. La madera, el ganado y sus subproductos (lana y cueros) se intercambian en el puerto de Carmarten por metales, vino y telas del sur.

Las baronías en que se divide el reino están constituidas por las tierras del barón (explotadas por medio de esclavos), las cedidas en arriendo a campesinos libres, y las que pertenecen a granjeros que buscan su protección.

La infantería arnia emplea el arco, que es casi el arma nacional, pero también se reclutan contingentes con escudo y lanza. Los jinetes emplean un armamento variado, desde el arco al hacha y la espada.

En caso de necesidad, los barones convocan a su ejército tras la cosecha, si bien hay tropas permanentes como guardias personales y guarniciones en fortalezas. El lugar de reunión será usualmente en medio de la baronía, para facilitar el desplazamiento de todos los guerreros y el avituallamiento.

Para el suministro del ejército se emplea habitualmente el río Salbai, y cuando la ruta se aleja del valle, se recurre al forrajeo. En términos de juego, la capacidad de forrajeo del reino es de 10 puntos en verano y 5 en invierno (véanse págs. 80-81 del Manual).

Aunque el reino cuenta con diversas fortalezas (indicadas en el mapa del final), la capacidad de asedio de los ejércitos es muy limitada, y se reduce a intentar un asalto o rendir la plaza por hambre. Raramente se construyen máquinas de asedio, ya que las personas con los conocimientos necesarios son excepcionales.

La capacidad de recluta varía de un feudo a otro, como se indica en la Sección II.6. En la batalla actúan como un ejército en masa (pág. 67 del Manual). Incluso si se reúnen varios nobles no variará su organización táctica.

Algunos barones combaten al frente de sus tropas, para inspirarles valor y confianza, mientras otros prefieren la retaguardia.

De entre los nobles, sólo Ethel y Bors cuentan con buques de cierto tamaño, aptos para la guerra, aunque no se destinan exclusivamente a ello. Se trata de naves de gran calado y borda alta, de un sólo mástil y una vela amplia, y que no suelen utilizar remos ni espolones. Sus características son las siguientes (véanse págs. 73-74 del Manual):

Tamaño: 4
Movimiento: 9/25 vela
Navegabilidad: 7
Moral: 50 con tripulación profesional
Eslora: 20 m
Tripulación: 25 marineros

3. LAS TRIBUS COTIAS

La vida entre los cotios es mucho más salvaje, brutal y frecuentemente breve. Estos nómadas ocupan con sus ganados las tierras limítrofes con las estepas. Aunque no son un pueblo numeroso, por su fiereza y arrojo se les tiene por una horda poderosa.

Cuando no guerrear, los cotios truecan sus caballos por armas, telas y joyas.

Entre los hombres no hay mayor prestigio que adquirir riqueza y seguidores por medio del saqueo y la guerra, bien a costa de otras tribus, bien atacando la frontera. Éste es el caso del ejército de Segestes, reunido en la margen izquierda del Turga gracias al gran ascendiente que posee el líder sobre tribus enteras.

En campaña los cotios se abastecen principalmente del forrajeo, pero el ejército de Segestes es tan grande, que ha sido necesario asegurar gran cantidad de ganado sólo para permitir su reunión. La fuente de suministro no es un sólo punto, sino toda la frontera. Cortar el suministro requeriría saquearla repetidamente. Más allá del Río Turga el ejército depende de una ruta de abastecimiento y es más vulnerable.

Los cotios luchan preferentemente con armas a distancia: arcos, venablos y hachas arrojadas. Pero también cuentan con contingentes preparados para el cuerpo a cuerpo, armados de lanza o espada, y jinetes ligeros.

Su organización táctica es la de ejército en masa. El líder de la caballería Raon (el mismo de *El Ojo del Dragón*), puede tomar la iniciativa (véanse págs. 66-67 del Manual).

4. LÁBEA

Por un contacto más prolongado y más reciente con los argotarios, la civilización se ha abierto algunos caminos en esta región. Sus habitantes suelen tratar con desdén a los bárbaros arnios, y vanagloriarse de sus antepasados argotarios (reales o inventados). No obstante su soberbia, lo cierto es que militarmente están más desarrollados que sus vecinos del norte.

Entre los lábeos es común dedicarse a la vida mercenaria, tanto al sur, en tierras civilizadas, como al norte en tierras bárbaras. Su tradición militar les hace muy apreciados, beneficiada por las influencias técnicas de la civilización, pero sin que ésta haya terminado con el espíritu guerrero de la población.

La ciudad más próxima es Niuba, en realidad poco más que un puesto comercial. Pero aquí un personaje con los contactos adecuados y el oro suficiente puede contratar un general mercenario, que pondrá a su servicio una nutrida tropa de soldados veteranos.

5. DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los Personajes Jugadores

En esta aventura, los jugadores manejan personajes de elevada posición, y por tanto tienen a su disposición dinero, bienes, monturas, castillos, tierras, guerreros y sirvientes. Cualquier bien material mundano está a su alcance, o sus criados se lo suministrarán tan rápido como les sea posible.

Este poder no hace esta aventura más fácil que otras, ya que para enfrentarse a la horda bárbara necesitarán habilidad en el terreno de la diplomacia, dotes de mando para dirigir a sus tropas en el campo de batalla, y sentido de la oportunidad para tomar las decisiones adecuadas.

Estas decisiones serán sobre la confianza que deben otorgar a sus paisanos, las alianzas que deben forjar y el precio que están dispuestos a pagar. Y también sobre el mejor modo de conducir la guerra y el futuro del reino una vez terminada.

Se han añadido a esta aventura personajes pregenerados. Se recomienda al menos la utilización de su trasfondo (en la Sección II.1), para que los jugadores se sientan implicados en los acontecimientos que la muerte de Eurico desencadena.

Transcurso del Tiempo

El tiempo de juego del escenario será de varios meses. Como mucho durará hasta el invierno, momento en que si los cotios no han logrado su objetivo, se retirarán a su país para invernar.

En todos estos meses no merece la pena jugar día tras día de la vida de los Personajes Jugadores (PJ). La mayor parte del tiempo su supervivencia no estará amenazada, así que entre las situaciones importantes de la trama (el concilio de nobles y las batallas), el DJ asumirá que los PJ se dedican a su quehacer diario, mientras esperan el fruto de sus intrigas y movimientos estratégicos.

Fácilmente pueden pasar semanas o meses de juego entre acontecimientos relevantes. No está de más que el DJ recuerde a los jugadores que sus enemigos no permanecen ociosos. Además, deberá tener en cuenta que ciertas noticias empujarán a los PJ a actuar antes de lo previsto. Al final se incluye un calendario para controlar el transcurso del tiempo.

Viajar por el Reino de Arnia

El estado primitivo del reino no permite viajes rápidos, ni para las personas ni para las noticias, y mucho menos para los ejércitos.

La vía más rápida y segura es el Río Salbai; incluso naves de calado pueden remontar hasta la confluencia con el Duag. En una embarcación que recorra unos 30 km diarios (véase pág. 31 del Manual) se viajará en diez días de Carmarten, en la costa occidental, a Sura, en la frontera oriental. Por el Duag y el Turga sólo podrán navegar barcas de poco calado; los buques de alta mar embarrancarían con seguridad.

Por el resto del país los caminos son escasos, mal conservados y casi nunca protegidos. Un mensajero a caballo (con nivel de Profesional en la habilidad de Cabalgar) puede llegar a realizar jornadas de 60 km, atravesando el país en 5 días, pero en el camino está expuesto a diversos peligros (asaltos de bandidos, lesiones del caballo o ataques de espíritus malévolos).

Los ejércitos se moverán a unos 30 km al día, pero un tren de suministros sólo a la mitad de esa velocidad.

Delegar Misiones

Como los PJ tienen gran cantidad de hombres y mujeres a su servicio, es perfectamente factible que quieran encargar mi-

siones a los más competentes (asesinar a un rival, llevar un mensaje a una fortaleza, explorar un terreno), mientras ellos se dedican a la alta política internacional.

Es de esperar que traten de seleccionar a las personas de su séquito más apropiadas para el cometido concreto. El DJ puede suponer que en el séquito del PJ habrá al menos un miembro con un nivel de Maestro en cualquier habilidad (salvo quizá alguna Sabiduría como Astrología y Medicina), y hasta tres con nivel de Profesional. Si precisa de más, su competencia la decidirá el DJ en secreto, pudiendo utilizar la siguiente tabla:

1d10
 1: Maestro
 2-4: Profesional
 5-8: Entrenado
 9: Aprendiz
 10: Inútil

El éxito de la misión puede determinarse siguiendo las reglas de las Acciones de Ejecución Prolongada (pág. 20 del Manual); el DJ considera la habilidad más importante para la misión en la primera tirada, y el número de tiradas subsiguientes según la duración y las fases de que conste.

Alguno de estos esbirros de los PJ pueden llegar a convertirse en piezas clave de la aventura. Llegado tal caso, el DJ debería improvisar nombre, rasgos físicos y psicológicos y motivaciones del personaje.

II. LA AVENTURA

1. EL CONCILIO DE NOBLES

Los PJ son convocados a un Concilio de Nobles para discutir la situación del Reino. A la muerte del barón Eurico sus parientes pretenden que se reconozca su nuevo dominio sobre sus tierras, pero no todos quieren que se queden con ellas por las buenas.

Para complicar la situación, el caudillo cotio Segestes ha reclamado una parte como pago por los servicios prestados en el pasado al viejo guerrero. Y como apoyo a su reclamación, ha reunido en la orilla oriental del Turga un gran ejército. Cuando se reúne el Concilio, ya es sabido que Segestes ha invadido Arnia. El castillo de Sura, residencia de Eurico, se ha rendido a los invasores sin luchar.

Los Personajes

Estos son los nobles que asisten al Concilio, y que el DJ puede otorgar a cada jugador, o bien sustituirlos por otros de nueva creación. Todos son barones, con su séquito (que les ha acompañado hasta el punto de reunión), sus tierras y sus castillos.

En el mapa que acompaña a esta aventura se indican las tierras que controla cada barón y el dinero en talentos que producen anualmente.

Ethel: la princesa es quien ha convocado la reunión a petición de Althan, en Carmarten, su castillo frente al mar. Es la señora más poderosa de Arnia y por eso acude Althan a ella. Tiene en gran estima a Lug, especialmente por sus dotes adivinatorias.

Althan: es el pariente más cercano de Eurico, quien reclama sus tierras y pide a los demás que le ayuden contra la invasión cotia. Está casado con Berenice, hija de Lug.

Lug: es un noble menor, de avanzada edad, pero respetado por sus dotes adivinatorias. En la sección dedicada a la magia se detallan más las oportunidades que tiene para emplear su ciencia en el contexto de la aventura. Su hija Berenice está casada con Althan.

Ludmila: es una traidora, en realidad aliada con los cotios y quien les ha incitado a invadir las tierras vacantes de Eurico, para luego repartírselas. Su misión es evitar que se llegue a un acuerdo para ayudar a Althan, pero si eso ocurre, que sea con la menor participación posible. Llegado el caso, podría simular ayudarles, para luego cambiar de bando en medio de la campaña.

Ludmila tiene la opción de tender una emboscada y matar a Gertunga.

Gertunga: un noble menor que también se dirige a la reunión. Los cotios también le había sugerido que les apoyase en su invasión, pero los rechazó y está dispuesto a denunciar sus maquinaciones en el Concilio. Como Gertunga no puede probar quién está realmente en pactos secretos con los bárbaros, su denuncia no hará más que crear desconfianza entre los barones.

Si Ludmila decide matarlo, su muerte se anunciará durante la reunión.

Arkán: un rudo guerrero que tiene una seria disputa con la familia de Althan; fueron éste, Eurico y los cotios quienes arrasaron sus tierras en el pasado. Bajo su mando tiene afamados jinetes.

Durante la discusión, un criado de Ethel entra en la sala y anuncia que el castillo de Arkán está sitiado.

Bors: un noble menor que se lleva bien con Ludmila y con Gertunga. Éste le comunicó que sospechaba que los cotios recibían ayuda de algún lugar de Arnia.

Conviene que Ethel, por su papel moderador en el concilio y su gran poder, sea un personaje no jugador (PNJ), pero bien puede otorgársele a un jugador si el DJ cree que el juego será interesante.

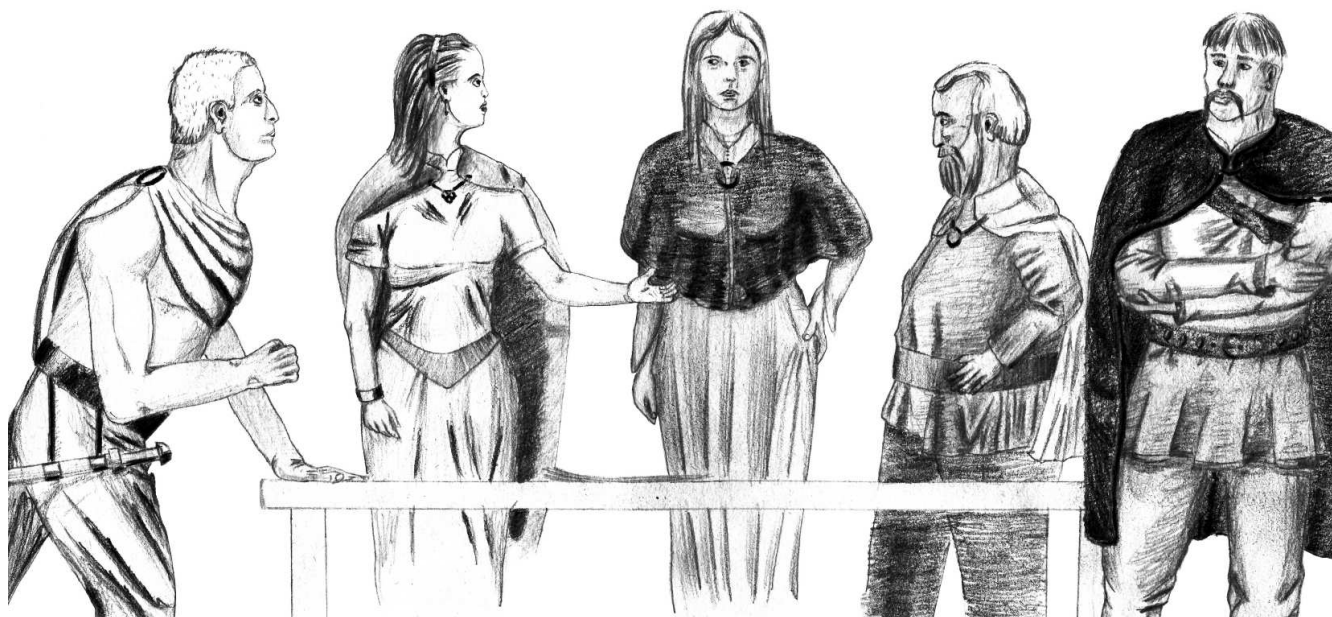
Tampoco es interesante el personaje de Gertunga para un PJ, ya que corre el riesgo de morir al empezar la aventura.

Una vez negociado el apoyo que se le dará a Althan (dinero, hombres) viene la planificación de la campaña. El enemigo está siguiendo el curso del río Salbai a través de las tierras de Eurico, devastándolo todo a su paso, pero un contingente se ha desviado para sitiar la fortaleza de Arkán, que necesita para controlar su suministro.

2. LA CAMPAÑA

Ethel puede sugerir varias acciones:

1. Presentar batalla inmediatamente para detener al enemigo y evitar que tome los castillos.
2. Esperar a reunir un gran ejército.



3. Hostigar al enemigo con ataques a sus suministros, partidas de forrajeadores, o incluso un intento de asesinato a su líder Segestes.

Para cualquiera de estas cosas será necesario acordar las tropas y el dinero que aportará cada uno, el punto y la fecha de reunión del ejército o de los hostigadores, su ruta y el método de su abastecimiento; podrían forrajear por las tierras en las que pasen, o llevar suministros por vía fluvial si se mueven siguiendo el curso del Salbai.

Aparte del pago de mercenarios, el dinero sirve para mantener los suministros en campaña, levantar fortalezas y comprar armamento para las tropas, que podrían pasar de infantes ligeros a medios.

Cuestión espinosa será la de elegir un jefe supremo. Ethel preferirá a Lug, por sus dotes adivinatorias, o a Arkán por sus experiencias en la guerra, pero se inclinará por lo que decida la mayoría.

El mapa del final puede servir de guía, pero en el juego no hace falta seguir paso a paso la evolución de los ejércitos; es más, puede convenir que los jugadores no tengan mucha información sobre la situación del enemigo, el tiempo que se tarda en desplazar los ejércitos o la cantidad de grano necesaria para abastecerlo y tengan que servirse de su intuición, como sería en realidad para los personajes que manejan.

Una estrategia, entre varias posibles (y que el DJ, por boca de Ethel puede sugerir), sería buscar un lugar defendible en la ruta de suministro de los cotios y situar su ejército allí; los cotios se verán obligados a buscar la batalla o tratar de maniobrar para situarles a su vez a ellos fuera de su línea de suministro.

Estando en su territorio, en general los arnios tienen el tiempo a su favor, ya que si los cotios no consiguen un territorio protegido por fortalezas y castillos en el que pasar el invierno, tendrán que retirarse o disminuir enormemente sus fuerzas.

El río Salbai y sus afluentes constituyen serios obstáculos para un ejército en orden de batalla. Aunque es harto difícil blo-

quear todos los vados e impedir el paso, un ejército siguiendo a otro desde orillas opuestas puede dar lugar a un interesante juego de maniobra. Ganará quien logre anticiparse al contrario y cogerle en situación comprometida.

Los arnios contarán con la ventaja de su conocimiento del terreno y una ruta de abastecimiento más segura, por lo que podrán moverse con mayor rapidez. Sin embargo, es muy probable que los cotios les superen inicialmente en número y sean capaces de cruzar simultáneamente por dos sitios, o mantener una fuerza de pantalla mientras otra remonta el río en busca de un paso desguarnecido.

El sitio de Caer Carac

Caer Carac está protegida por 1.000 hombres, que hacen frente a un ejército sitiador de 6.000 hombres. Dentro de la fortaleza hay suministros para un par de meses.

Pasado el primer mes, el DJ puede hacer que los cotios lancen un asalto (FC 10 vs FC 1, con -20 por una Fortaleza de Nivel 2), que se resolvería en la Tabla de Hostigamiento (véase pág. 83 del Manual).

Pasado el segundo mes, las tropas de Caer Carac deberían hacer, cada treinta días, una tirada de Moral para no rendirse. Si Arkán está con ellos, su Moral aumenta en +10 puntos.

Si llega el invierno y todavía resisten, el ejército sitiador podría tener problemas de abastecimiento. Pero si mantiene el sitio, los arnios se rendirán.

3. LA BATALLA

Una vez reclutado el ejército, éste es conducido al lugar de la batalla, en principio alrededor de la ruta que sigue el enemigo, o uno de sus castillos asediados.

El campo de batalla dependerá de las maniobras que realicen los dos contingentes. Quizá los arnios prefieran tomar una posición defensiva y esperar la llegada del invasor, o decidan salir en su busca para evitar la devastación de sus territorios, o levantar el cerco de una fortaleza.

Si algún accidente del terreno está en disputa, como una colina o un riachuelo que proteja un flanco, una competición de Táctica Militar entre los líderes de ambos ejércitos decidirá quién toma posesión de él.

Para detectar al enemigo y evitar que sean los cotios los que sorprendan a los arnios, será necesario organizar partidas de exploradores. Aunque sea una práctica habitual en los contingentes de los barones, el DJ puede decidir que el ejército aliado está falto de organización y es necesaria una decisión explícita para destacar avanzadillas de combatientes ligeros.

Para decidir el orden de marcha, el mando durante la batalla y la estrategia a seguir puede ser necesario reunir otro Concilio; Ethel recordará que el objetivo es destruir al enemigo u obligarle a retirarse. Tratar de rodearle para cortar su ruta de aprovisionamiento, o emboscarlo en el camino son dos opciones para forzarle a presentar batalla. El despliegue de las tropas también será una cuestión que tratar en la reunión, donde habrá que conciliar los intereses de los barones presentes sobre la posición en la línea de batalla.

La participación personal de los barones en la batalla depende de sus costumbres e inclinación a la acción. Althan y Arkán se pondrán a la cabeza de sus respectivas huestes, ganando sus tropas un bono de moral mientras estén vivos.

La campaña no se resuelve necesariamente con una batalla final; puede haber más de una, si hay diversos contingentes moviéndose por las tierras arnias, o si la primera no resulta decisiva.

4. VARIANTES

El DJ puede introducir los siguientes puntos dramáticos para enriquecer la partida, o utilizar estas ideas para reaccionar ante las decisiones de los jugadores.

Asesinos

La muerte de Gertunga puede incitar a los jugadores a investigar lo ocurrido. La información que reciben con la noticia será inicialmente escueta: el barón murió durante el viaje de forma violenta.

Al interrogar al mensajero, éste proporciona información más concreta: Gertunga sucumbió con su escolta en una escaramuza en las colinas que se alzan al este de los dominios de Ethel, no lejos del Río Duag. De todo esto han informado los lugareños al jefe del clan, y éste a su vez a los soldados de la princesa y a los herederos de Gertunga.

Un vistazo al mapa puede infundir a los jugadores sospechas sobre Ludmila, puesto que sus tierras eran paso obligado para Gertunga. Sin embargo, se necesitan indicios más contundentes para acusar a un miembro de la nobleza.

Ethel (si es un PNJ) sugerirá que el crimen es obra de bandidos, siempre presentes en los caminos de Arnia. No obstante, la nutrida escolta de Gertunga hace improbable que una banda de vulgares salteadores se hubiera atrevido a atacarle.

La propia Ludmila (si es un PNJ) aventurará un ataque de los cotios, pero el lugar está muy lejos de la ruta que, supuestamente, el enemigo está siguiendo.

Para resolver el crimen será necesario un reconocimiento del lugar de los hechos y el interrogatorio de los lugareños. Si los jugadores buscan la autorización de Ethel, ésta se la dará gustosamente, y además proporcionará un guía y dará instrucciones para que el jefe del clan se ponga al servicio de los investigadores.

Una vez en el lugar de los hechos, una exitosa interacción con los campesinos (véanse págs. 34-35 del Manual) les proporcionará información interesante: en la comarca no se conocía hasta la fecha ningún grupo de bandidos tan numeroso y fuerte como el que atacó a Gertunga; debían de ser medio centenar, pues no sobrevivió nadie de la escolta (o eso se cree).

Antes y después del crimen, la extraña hueste fue vista varias veces en las colinas, los bosques del sur y las orillas del Duag. Atacaban a pastores para llevarse el ganado, pero no amenazaron las aldeas.

El lugar de la emboscada es un bosquecillo al pie de un risco. Desde él se puede atacar fácilmente a quien salga de entre los árboles, pero sólo los lugareños conocen el sendero para acceder a él; sería extraño que los cotios pudieran planificar esta emboscada.

Una exploración de los bosques (ya en territorio de Ludmila) permitirá descubrir sin mucha dificultad su campamento abandonado (restos de fogatas, árboles talados y huesos de animales calcinados son evidencias suficientes).

Si los jugadores siguen esta pista más hacia el sur, se encontrarán con que los rastros se dispersan al salir del bosque y se confunden en los caminos que conducen a las aldeas sometidas a la autoridad de Ludmila.

Bien por la fuerza, o ganándose sutilmente la confianza de los aldeanos, los PJ pueden obtener confirmación de cuáles fueron las órdenes de Ludmila: reunir una partida de salteadores y atacar a un personaje importante, en ruta hacia el castillo de Ethel. Nuevamente vendrán a colación las reglas sobre interacción social.

Si los jugadores delegan la misión en algún sirviente, las habilidades relevantes para determinar el éxito serán Elocuencia y Rastrear.

Si los jugadores, o algún sirviente suyo, resuelven el crimen a satisfacción de los herederos de Gertunga, éstos estarán dispuestos a poner tropas bajo su liderazgo.

Traición

a intención de Ludmila es aprovechar la guerra para aumentar sus dominios, y si la traición le ofrece la vía más fructífera para ello, no tendrá escrúpulo en utilizarla.

La baronesa tratará siempre de minar cualquier alianza que se intente construir entre la nobleza arnia, señalando las dificultades para abastecer un ejército conjunto o para establecer un mando unificado. Dificultades por otro lado reales, y que los jugadores deberán tener en cuenta, pero ninguna solución que aporten le satisfará.

Si se ve presionada optará por ceder en apariencia, para más tarde preparar su traición. Se volverá de repente entusiasmada con la alianza y se ofrecerá para cualquier papel decisivo en las operaciones militares.

Para llevar a cabo su traición, Ludmila necesita estar con su ejército en una posición clave, que le permita asestar un duro golpe, pero también huir si todo se va al traste: guardando una fortaleza en la ruta de los cotios, en la retaguardia del ejército arnio o en un flanco durante la batalla final.

Como sucede en los ejércitos de Arnia, sus tropas le son leales a ella y su linaje, mucho más que a la nación Arnia, concepto este muy vago y que no proporciona ninguna seguridad ni sustento a hombres curtidos tras años de servicio a la familia de Ludmila.

Sus principales capitanes conocen o intuyen sus planes, pero tendrán poca inclinación a colaborar con otros nobles. No obstante con perseverancia y dinero, podría sobornarse a alguno para que suministre información acerca de sus contactos con los cotios y sus próximos movimientos.

Una vez decidida a actuar, Ludmila usará toda su fuerza para asestar un duro golpe a la alianza. Sus posibles acciones incluyen: capturar a uno de los nobles leales y entregarlo como rehén a los cotios, atacar la retaguardia o los suministros del ejército arnio, entregar una fortaleza al enemigo o prestarles avituallamiento. En medio de una batalla no cambiará de bando, porque eso crearía confusión en sus filas y la expondría a ella misma a ser capturada. Sin embargo, sí podría ordenar una retirada de sus tropas tras una carga enemiga.

Una vez descubiertos sus planes, si éstos fracasan Ludmila estará en una situación muy comprometida. Pero no todo estará perdido irremediablemente para ella; los nobles en Arnia tienen recursos para escapar de la justicia, incluso en casos tan graves y evidentes como una traición. La baronesa puede salvar su vida y las tierras de su linaje mediante sobornos u ofreciendo parte de sus dominios como reparación del daño causado.

Revueeltas

Las necesidades de la guerra y la amenaza de los cotios pueden llevar fácilmente al descontento de la población. Si los jugadores no tienen tacto tratando con sus súbditos, el DJ puede enfrentarlos con una rebelión en una de las provincias más delicadas.

La rebelión empezará con la resistencia a pagar impuestos o a la recluta, para más tarde expandirse saqueando convoyes con suministros y atacando destacamentos de tropas leales. Si los jugadores no le prestan atención al problema, la revuelta crecerá hasta que en la provincia sea imposible forrajear para las tropas leales. En casos extremos un pequeño contingente de rebeldes podría unirse a los cotios o a la traicionera Ludmila.

La rebelión puede sofocarse de diversas maneras: por la vía diplomática, negociando con sus líderes y ofreciendo una rebaja de los impuestos o las rentas que pagan los campesinos; o de forma más drástica, declarando proscritos a los rebeldes, organizando batidas para capturarles y amenazando a las aldeas que les presten ayuda.

Utilizando las reglas de Acciones de Ejecución Prolongada (pág. 20 del Manual con las habilidades apropiadas (Elocuencia, Táctica Militar) el DJ podrá determinar si la revuelta queda sofocada en el plazo de un mes.

5. MAGIA, RELIGIÓN Y ADIVINACIÓN

Los arnios creen en multitud de espíritus y dioses, que pueblan y animan el mundo natural. Los ríos, montañas y árboles tienen sus espíritus guardianes, a los que se puede solicitar ayuda con ofrendas.

Los sacrificios son una parte esencial de la religión arnia, y van desde pequeños objetos que se arrojan al río, hasta la ofrenda de animales domésticos. Sólo en casos muy extremos se llega al sacrificio humano, generalmente de prisioneros.

La consagración del mago, para aumentar su nivel de maestría, también requiere un sacrificio. Cuanto más alto es el nivel pretendido, más importante tendrá que ser la ofrenda a los dioses.

Para recuperar el don perdido tras un intento fallido bastará dedicar un día entero a la meditación y el rezo en algún santuario, como un lago, un dolmen o un robledal.

La religión de los cotios está también basada en santuarios naturales, pero se da mayor importancia a los dioses que a los espíritus, y no son raros los sacrificios humanos, especialmente antes de iniciar una batalla o una campaña de saqueo.

Durante el desarrollo de la campaña, diversos fenómenos naturales pueden interpretarse como prodigios premonitorios de hechos futuros. Debido a su entrenamiento, el personaje de Lug es especialmente perceptivo a este tipo de sucesos, y en la reunión Ethel le preguntará por su significado. El DJ, o el jugador de Lug, pueden introducir alguno de los siguientes hechos en la aventura.

- En las noches previas al Concilio tiene lugar una lluvia de estrellas, visible desde cualquier lugar de Arnia.
- Durante el camino al castillo de Ethel, Lug presenció cómo un halcón descendía del cielo para atrapar a un conejo. Pero nada más cazarle, un águila vino y mató al halcón, remontando el vuelo nuevamente, sin siquiera apoderarse del conejo, que quedó a merced de los carroñeros.
- Uno de los personajes (o alguien de su séquito) que siga el curso del Salbai podrá ver, durante una noche de luna llena, que la luz del astro ilumina una barcaza en medio del río.

Si alguien la aborda para examinarla, verá que se trata de una lujosa barcaza real, en la que descansa una pareja difunta. Recostados boca arriba sobre la cubierta, están cubiertos de pieles, oro y bronce y rodeados de los cadáveres de un oso, un caballo y un perro.

Pero no da tiempo para nada más; al poco de poner el pie en la embarcación, empezará a hundirse y en breves instantes se la tragarán las aguas sin dejar rastro, como si nunca hubiera estado allí.

El significado concreto de estos fenómenos queda al albedrío del DJ. La lluvia de estrellas puede interpretarse como una desgracia inminente que se abatirá sobre el Reino de Arnia (la invasión cotia); la muerte del halcón viene a significar una traición (Gertunga es bien conocido por su afición a la cetrería con halcón), y la barcaza real el advenimiento de un rey en Arnia, que sin embargo estaría amenazado.

Si el personaje que presencia el fenómeno o escucha su relato pasa una tirada de Adivinación, el DJ podría animarle a que improvise una interpretación. El DJ tendrá que amoldar alguno de los puntos dramáticos de la aventura a esa nueva interpretación.

Aparte de la interpretación de estos fenómenos, el personaje de Lug puede buscar expresamente el conocimiento de sucesos futuros, sobre todo antes de que el Concilio tome alguna decisión importante (véase la pág. 99 del Manual).



6. FUERZAS EN CAMPAÑA

Cotios

Disponen de 20.000 hombres, distribuidos como sigue:

- **11.000** en el ejército principal.
 - 1.000 caballería ligera.
 - 3.000 infantería ligera.
 - 7.000 infantería media.
- **6.000** asediando Caer Carac, el castillo de Arkan.
 - 2.000 infantería ligera.
 - 4.000 infantería media.
- **3.000** en Cotia, que vendrán pasada la cosecha.
 - 1.000 caballería ligera.
 - 2.000 infantería media.

La organización táctica de los bárbaros es la de ejército en masa. Antes de la batalla hostigarán al enemigo con la caballería y la infantería ligera.

Una vez que los dos ejércitos estén frente a frente, la caballería se situará en un ala, la infantería ligera en otra, y la infantería media en el centro, en formación profunda. Pero en cualquier caso, todos avanzarán a la vez contra el enemigo, y cargarán en los últimos metros que les separen. Esta carga les da un bonificador de moral de +10 siempre que sus jefes estén en primera línea, mientras que sus oponentes tienen un -10, pero sólo durante la primera ronda.

El comandante de la caballería, Raon, puede intentar tomar la iniciativa y lanzar un ataque de flanco.

Los arnios no saben con exactitud el tamaño del ejército cotio; algunos informes lo sitúan en 10.000 hombres, y otros en hasta 50.000. No parecen llevar tren de suministro, y tienen poca caballería. No obstante, las tierras por las que se mueven difícilmente soportarían un ejército de más de 30.000 hombres por más de unos meses, sin recibir suministros (cosa que los cotios podrían hacer por el río Salbai).

Arnios

Disponen de 35.000 hombres, distribuidos como sigue:

- **Ethel:** 10.000
 - 500 jinetes medios y 500 infantes medios inmediatamente.
 - 2.000 infantes ligeros guardando diversas fortalezas (se tardaría un mes en reunirlos a todos).
 - 500 jinetes medios, 1.500 infantes medios, 5.000 infantes ligeros después de la cosecha.
- **Althan:** 5.000.
 - 500 infantes ligeros inmediatamente.
 - 4.500 infantes ligeros, que tardarían un mes en reunirse.
- **Arkán:** 3.000.
 - 1.000 infantes ligeros en el castillo.
 - 2.000 jinetes medios inmediatamente.
- **Ludmila:** 7.000
 - 1.000 infantes medios inmediatamente.
 - 6.000 infantes ligeros después de la cosecha.
- **Bors:** 5.000
 - 2.000 infantes ligeros en diversas fortalezas.
 - 3.000 infantes ligeros en el plazo de un mes.
- **Lug:** 2.000 infantes medios después de la cosecha.
- **Gertunga:** 3.000 infantes ligeros después de la cosecha.

Como se ve, 18.000 hombres estarían disponibles después de la cosecha, pero para entonces los cotios se habrán reforzado y habrán tomado varias fortalezas.

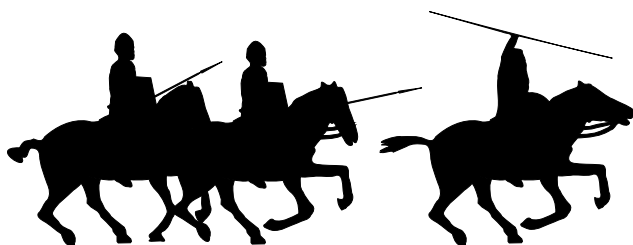
La tradición guerrera y la composición de las tropas, mayoritariamente ligeras, imponen la táctica sobre el campo de batalla. El ejército arnio se basa en la movilidad y la rapidez; evita el choque cuerpo a cuerpo y prefiere acosar constantemente al enemigo. Detrás de la masa de arqueros o en un flanco, se despliega un contingente más pesado con el que rematar al enemigo diezmado.

La organización de los arnios es de ejército en masa, aunque es posible que uno de los príncipes tome la iniciativa y ejecute alguna maniobra con sus hombres, generalmente con la caballería o la infantería media.

Mercenarios Licios

Los dos bandos tienen a su disposición contingentes de mercenarios licios:

- 2.000 arqueros bien entrenados y sus jefes por 5 talentos por campaña. Estarían disponibles en un mes si Bors accede a contratarles, que es quien conoce a su comandante. De otra manera se tardarían dos meses. Es posible regatear el precio.
- 1.000 arqueros a caballo y sus jefes, incluyendo el afamado general Glaucias, por 10 talentos por campaña. El general es lo suficientemente conocido para que se le pueda encontrar y contratar en el plazo de un mes.



III. CALENDARIO

- Equinoccio de primavera: muere Eurico. En los meses siguientes Althan convence a Ethel de que convoque un Concilio, y éste se anuncia a los nobles principales.
- Verano: Segestes reúne su hueste a orillas del Turga e inicia la invasión de Arnia siguiendo el curso del río Salbai.

Unos días antes del final de la primera luna, los cotios sitian el castillo de Arkan y Gertunga muere en una emboscada.

Segunda luna del verano: se reúne el Concilio de los nobles de Arnia, en Carmarten, el castillo de Ethel.

Cuarta luna del verano: termina la cosecha.

- Otoño: el castillo de Arkan se rinde, si nadie acude en socorro antes.

IV. DATOS DE UNIDADES Y PERSONAJES

Arnios

Infantería Ligera

T(5) IL 5
AC (Prof)
A (100 m, normal)
Mr 60 Mv 6-9

Infantería Media

T(10) IM 15
AL (Entren)
Mr 50 Mv 5-8

Caballería Ligera

T5 CL 5
AC (Entren)
Mr 50 Mv 9-25

Caballería Media

T5 CM 7,5
AL (Entren)
Mr 50 Mv 8-20

Althan

De elevada estatura, rubio y de ojos hundidos. Viste una capa blanca de bordes dorados.

Atributos: Fuerza 12, Destreza 12, Voluntad 12, Inteligencia 12, FC 3, clase CL, movimiento 4/9/25/40.

Habilidades: Arma cuerpo a cuerpo (60), Arma de proyectil (50), Cabalgar (50), Elocuencia (50), Táctica militar (25).

Clase social: dirigente.

Riqueza: opulento (6 talentos al año).

Personalidad: Reflexivo, pródigo. *Posesiones:* arco (4/3/2 100 m R), espada (9/8/3 L2), munición extra para el arco, corcel alba, séquito de 50 jinetes arqueros. *Tropas:* 500 infantes ligeros disponibles inmediatamente. 4.500 infantes ligeros, que tardarían un mes en reunirse.

Arkán

Alto y fornido, de grandes ojos castaños. Suele llevar trenzas en el pelo y la barba.

Atributos: Fuerza 16, Destreza 15, Voluntad 10, Inteligencia 10, FC 4, clase CM, movimiento 4/8/20/35.

Habilidades: Arma cuerpo a cuerpo (75), Arma de proyectil (50), Cabalgar (50), Elocuencia (50), Táctica militar (25).

Clase social: alta.

Riqueza: acaudalado (3 talentos al año).

Personalidad: Agresivo, locuaz. *Posesiones:* espada (9/8/3 L2), cota de malla (4), casco con crin de caballo, semental de gran alzada, séquito de 50 jinetes armados con espada y cota de malla. *Tropas:* 1.000 infantes ligeros en Caer Carac. 2.000 jinetes medios disponibles inmediatamente.

Bors

Un hombre obeso y bajo, tez curtida por el sol. Viste con pieles de oso y lobo.

Atributos: Fuerza 12, Destreza 12, Voluntad 15, Inteligencia 15, FC 3, clase CL, movimiento 4/9/25/40.

Habilidades: Arma cuerpo a cuerpo (50), Arma de proyectil (60), Cabalgar (50), Elocuencia (75), Ingeniería (25), Táctica militar (25).

Clase social: alta.

Riqueza: acaudalado (3 talentos al año).

Personalidad: Serio, compasivo. *Poseciones:* espada(9/8/3 L2), arco de madera de tejo (4/3/2 100 m R), pieles de animales salvajes (ligera 1), yegua, séquito de 50 arqueros. *Tropas:* 2.000 infantes ligeros en diversas fortalezas. 3.000 infantes ligeros disponibles en el plazo de un mes.

Ethel

Mujer alta, de cabello albino y ojos azules. Viste ropas amplias y gruesas.

Atributos: Fuerza 10, Destreza 10, Voluntad 13, Inteligencia 11, FC 3, clase CL, movimiento 4/9/25/40.

Habilidades: Arma cuerpo a cuerpo (50), Arma de proyectil (50), Cabalgar (50), Elocuencia (55), Táctica militar (25).

Clase social: dirigente

Riqueza: opulenta (6 talentos al año).

Personalidad: enérgica, compasiva. *Poseciones:* espada(9/8/3 L2), dos yeguas, séquito de 50 arqueros y 50 lanceros. *Tropas:* 500 jinetes medios y 500 infantes medios disponibles inmediatamente. 2.000 infantes ligeros guardando diversas fortalezas (se tardaría un mes en reunirlos a todos). 500 jinetes medios, 1.500 infantes medios, 5.000 infantes ligeros disponibles después de la cosecha.

Gertunga

Hombre de edad madura, larga cabellera rubia recogida en trenzas y un gran mostacho.

Atributos: Fuerza 14, Destreza 12, Voluntad 10, Inteligencia 10, FC 4, clase CM, movimiento 4/8/20/35.

Habilidades: Arma cuerpo a cuerpo (60), Arma de proyectil (50), Cabalgar (60), Elocuencia (50), Táctica militar (25).

Clase social: alta

Riqueza: acaudalado(2 talentos al año).

Personalidad: hurano, orgulloso. *Poseciones:* espada(9/8/3 L2), yelmo con remaches dorados, semental zaíno, séquito de 40 jinetes armados con lanza. *Tropas:* 3.000 infantes ligeros disponibles después de la cosecha.

Ludmila

Mujer de estatura media y cabello rubio. Lleva tatuados los brazos con símbolos religiosos (discos solares, cabezas de animales estilizados, estrellas).

Atributos: Fuerza 10, Destreza 14, Voluntad 9, Inteligencia 11, FC 3, clase CM, movimiento 4/8/20/35.

Habilidades: Arma cuerpo a cuerpo (50), Arma arrojada (50), Cabalgar (50), Elocuencia (45), Táctica militar (50).

Clase social: dirigente

Riqueza: opulenta (5 talentos al año).

Personalidad: temeraria, cruel *Poseciones:* espada(9/8/3 L2),

escudo mediano (2) decorado con una cabeza equina, 3 venablos (7/5/2 || 5/3/2 4/30 m. Lenta), yegua baya, séquito de 50 infantes con escudo y lanza. *Tropas:* 1.000 infantes medios disponibles inmediatamente. 6.000 infantes ligeros disponibles después de la cosecha.

Ludmila

Mujer de estatura media y cabello rubio. Lleva tatuados los brazos con símbolos religiosos (discos solares, cabezas de animales estilizadas, estrellas).

Atributos: Fuerza 10, Destreza 14, Voluntad 9, Inteligencia 11, FC 3, clase CM, movimiento 4/8/20/35.

Habilidades: Arma cuerpo a cuerpo (50), Arma arrojada (50), Cabalgar (50), Elocuencia (45), Táctica militar (50).

Clase social: dirigente

Riqueza: opulenta (5 talentos al año).

Personalidad: temeraria, cruel *Poseciones:* espada(9/8/3 L2), escudo mediano (2) decorado con una cabeza equina, 3 venablos (7/5/2 || 5/3/2 4/30 m. Lenta), yegua baya, séquito de 50 infantes con escudo y lanza. *Tropas:* 1.000 infantes medios disponibles inmediatamente. 6.000 infantes ligeros disponibles después de la cosecha.

Lug

Un anciano alto, calvo y de barba cana. En su cuello luce un torque dorado.

Atributos: Fuerza 9, Destreza 8, Voluntad 11, Inteligencia 10, FC 2, clase CM, movimiento 4/8/20/35.

Habilidades: Adivinación (50), Armas cuerpo a cuerpo (40), Armas de proyectil (40), Cabalgar (40), Elocuencia (50), Hechizar (50).

Clase social: alta

Riqueza: acaudalado (2 talentos al año).

Personalidad: optimista, prudente. *Poseciones:* espada(9/8/3 L2), daga (5/4/2 L1), cota de malla (4), casco con grandes carrilleras, yegua y séquito de 50 jinetes con arco y lanza. *Tropas:* 2.000 infantes medios disponibles después de la cosecha.

Cotios

Infantería Ligera

T5 IL 5
AC (Prof)
A (100 m, normal)
Mr 50 Mv 6-9

Caballería Ligera

T5 CL 5
AL (Prof)
Mr 60 Mv 9-25

Infantería Media

T(10) IM 15
AL (Prof)
Mr 50 Mv 5-7

Segestes

El líder de los cotios es un hombre de complexión atlética y largos cabellos y barbas castaños. Siempre que se deja ver lleva su cota de malla.

Atributos: Fuerza 14, Destreza 12, Voluntad 13, Inteligencia 12, FC 4, clase IP, movimiento 2/4/6/10.

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo (60), Armas arrojadas (60), Elocuencia (60), Táctica militar (25). *Poseciones:* espada (9/8/3 L2), daga (5/4/2 L1), cota de malla (4).

Raon

Joven de cabello rubio y largo recogido en un «nudo suevo». En esta aventura todavía no se ha hecho con el Ojo del Dragón, ni tiene la cicatriz en el brazo (véase El Ojo del Dragón).

Atributos: Fuerza 15, Destreza 16, Voluntad 10, Inteligencia 11, FC 4, clase CM, movimiento 4/8/25/30.

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo (75) Armas arrojadas (60), Cabalgar (60), Hechizar (25), Invocación (25). *Poseciones:* espada (9/8/3 L2), cota de malla (4), yelmo de bronce, yegua alazana.

Licios

Arqueros

T5 IL 5
AC (Prof)
A (100 m, normal)
Mr 60 Mv 6-9

Jinetes

T(10) CM 15
A (100 m, normal)
Mr 60 Mv 8-20

Glaucias

El general licio es un hombre joven, impetuoso pero muy inteligente. Es amante del vino, las mujeres, el peligro y por encima de todo, el oro.

Atributos: Fuerza 10, Destreza 12, Voluntad 12, Inteligencia 16, FC 3, clase CM, movimiento 4/8/25/30.

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo (50), Cabalgar (50), Elocuencia (50), Táctica militar (50).

Poseciones: espada (9/8/3 L2), cota de malla (4), semental, séquito de 50 jinete armados con lanza.

V. MAPA

