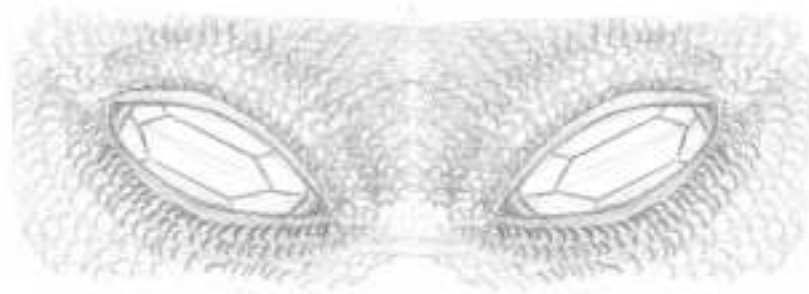


EL OJO DEL DRAGÓN

AVENTURA PARA SAGITTARIUS

Álvaro Prada



ÍNDICE

I. Introducción.....	2
II. La Aventura.....	3
III. La Magia en la Aventura.....	7
IV. Calendario.....	8
V. Datos de Personajes.....	8
VI. Mapa.....	10



I. INTRODUCCIÓN

EL Ojo del Dragón es una aventura para 4-6 personajes jugadores (PJ) con habilidades bajas. La historia empieza en una aldea de un reino semicivilizado, Arnia, separado de las tierras bárbaras (Cotia) por un río.

Caso de que el Director de Juego (DJ) quiera ambientarla en la Europa de la Antigüedad, podría situarse en la Galia fronteriza con la misteriosa Germania, antes de las campañas de Julio César, siendo el río el Rin o el Mosela. Los PJ podrían pertenecer a la tribu de los treveris, y sus enemigos provenir de los suevos.

Sería interesante que alguno de los jugadores fuera el hijo del herrero del pueblo, que otro fuera un aprendiz de druida, y que algún otro fuera un Guerrero Druídico (un guerrero al servicio de los druidas con algún conocimiento de la magia).

Para jugar esta aventura, es suficiente la edición abreviada de *Sagittarius*. No obstante, se le sacará más provecho con la edición completa, especialmente en lo que concierne a la magia y a las reglas de detección e identificación.

1. SINOPSIS ARGUMENTAL

Es verano. La cosecha ha sido excelente en el poblado de Treilon, al sur del feudo del noble Elicius, y todos los aldeanos se preparan para la festividad de Teris, la Diosa de la Fertilidad. Las celebraciones incluyen una competición de tiro con arco, una competición de lucha y un banquete que se prolongará durante toda la noche. Serán presididas por Diviciaco, el druida local.



La historia empezó en realidad hace un año. En el verano pasado, el jefe de los guerreros druidicos, Arddur, estuvo realizando una misión en Cotia: recuperar el Ojo del Dragón para los druidas. Se trata de un diamante tallado por los dioses en los primeros tiempos del mundo, que tiene el poder de proteger a toda la región de ataques externos.

Las leyendas señalan a un antiguo líder arnio como su último portador, quien lo perdió en la Batalla del Río Turga, junto con su vida y su ejército. Durante generaciones estuvo oculto en un santuario, hasta que las artes adivinatorias de Diviciaco y la habilidad de Arddur permitieron recuperarlo.

Desafortunadamente, lo que no saben los druidas es que el Dragón tiene dos ojos, y el segundo está en posesión de Raon, un joven caudillo cotio, ávido de gloria y poder. Aún más, los Ojos tienden a atraerse, acentuando los rasgos de la personalidad de sus poseedores (para bien o para mal) y animando en ellos el deseo de acercarse al lugar donde se encuentra el gemelo.

Arddur, un hombre valiente, entregado y enamorado, se ha vuelto temerario e impulsivo desde que se hizo con el diamante, y durante meses ha meditado la idea de volver a Cotia. En la fiesta acaba por sucumbir al Ojo del Dragón, e inducido por su magia abandona el poblado. No obstante, se lleva consigo a Liadhain, la hija del herrero, con quien mantenía un romance que era un secreto a voces.

Por la tarde del día siguiente se descubre la desaparición de los jóvenes y se organiza su búsqueda por el bosque y las colinas que rodean la aldea. Los PJ se encargan de peinar la zona

norte y, eventualmente, encuentran el rastro, junto con indicios de que se han dirigido más al norte, hacia Caer Fyrd, el castillo del noble Elicius.

Más adelante, el rastro les conduce hasta un bosque cercano al río, donde se topan con una partida de bárbaros de Cotia: los guerreros de Raon, que además aprovechan para saquear la región. Estos bárbaros capturan a los jóvenes dos días después de su desaparición, y al amanecer del día siguiente que-man a Arddur en una hoguera.

Como premio por la captura, Raon entrega a Liadhain a uno de sus secuaces, quien abandona el poblado junto con la chica. Pero al intentar violarla durante el camino, Liadhain le mata, arroja su cuerpo al río y escapa hacia Caer Fyrd. La joven llegará tres días después a la fortaleza.

2. TEMA

El tema de esta aventura es el compañerismo y la fidelidad. Estos sentimientos obligan a los PJ a salir en busca de sus paisanos, Arddur y Liadhain, y recuperar el objeto mágico para salvarla de la comarca.

Una vez que los encuentren deberán decidir cuál es la mejor decisión para su comunidad: ¿atacar a Raon y recuperar el Ojo o permitir que se marche? ¿Dejar a Liadhain que vague sin rumbo, o traerla junto a su severa familia?

3. PERSONAJES

Aparte de los propios PJ, otros Personajes no Jugadores (PNJ) actúan en la aventura, movidos por sus propios intereses.

- **Arddur:** el joven y prometedor guerrero ha sucumbido a la influencia del Ojo del Dragón, y salvo que los jugadores den con su rastro rápidamente, morirá a manos de los cotios. No se desprenderá del Ojo del Dragón, a menos que se le convenza de que le lleva a la ruina.
- **Diviciaco:** el druida, guía espiritual del pueblo de Treilon y maestro de Arddur, tiene mucho interés en recuperar el Ojo del Dragón, pero sólo tiene un conocimiento parcial de sus facultades mágicas.
- **Liadhain:** la joven enamorada de Arddur, mientras esté con él, tendrá poca voluntad y le seguirá siempre. Pero una vez que esté sola, actuará con resolución ante cualquier amenaza.
- **Raon:** con el Ojo del Dragón, el cruel y ambicioso caudillo de los cotios ha visto exacerbados los rasgos de su ya retorcida personalidad. Su sed de sangre no puede saciarse hasta que no se encuentren los dos Ojos, y defenderá con su vida el preciado diamante. Puede verse obligado a retirarse temporalmente del río Turga, pero regresará al verano siguiente con una hueste más numerosa.
- **Elicius:** El orondo caudillo de la comarca es poco inclinado a las aventuras militares, y se mostrará reacio a montar una expedición más allá del río Turga. En cualquier caso, al mando de sus tropas sólo estarán él o alguna otra persona de su entera confianza.
- **Duag, el espíritu del bosque:** el inmortal y perenne espíritu de la región conoce el origen y el uso apropiado que debe

darse a los Ojos del Dragón. Su interés es proteger la región de intrusos, entre quienes cuenta a cualquier humano que no pertenezca a la aldea de Treilon, pero no está dispuesto a compartir sus conocimientos con el primero que pase por allí: debe ser con alguien que demuestre respeto por la Naturaleza, tenga un espíritu generoso y familiaridad suficiente con las artes mágicas para sacarle provecho al Ojo del Dragón.

II. LA AVENTURA

1. LA FIESTA

Esta parte está pensada para dar colorido a la partida y para que los PJ puedan relacionarse con otros (PNJ). El DJ puede eliminar los eventos que considere innecesarios.

Gentes de toda la región han venido a la fiesta de Treilon. Varios mercaderes venden telas fabricadas en la capital del reino, pieles del norte y vino de las tierras del sur. Los juglares y saltimbanquis entretienen a la muchedumbre con sus actuaciones sorprendentes, sus ropajes coloristas y la música de flautas y liras.

El Juglar

Uno de ellos coloca sobre un barril dos cuerdas y una vela, y propone un juego a los reunidos en torno a él.

Para preparar una pócima necesito hervir unas hierbas exactamente durante tres cuartos de hora.

Un maestro cordelero me ha fabricado estas dos cuerdas, que tienen una curiosa y maravillosa propiedad: si se prenden por un extremo, las dos tardarán una hora, a pesar de ser de grosor y longitud diferentes, y tener cada una varios nudos repartidos de forma arbitraria por toda su extensión.

El maestro me asegura que puedo utilizarlas para medir tres cuartos de hora. Si alguien me ayuda, le entrego como premio el barril de cerveza.

Como las cuerdas no son regulares, la mitad de una no se consumiría en exactamente media hora, por lo que no vale cortar las cuerdas.

La solución consiste en prender una cuerda por un extremo y otra por los dos extremos. La segunda cuerda se consume al doble de velocidad, por lo que tarda media hora. Cuando esté quemada del todo, se prende el otro cabo de la primera cuerda, y lo que queda tardará en consumirse un cuarto de hora. En total, la segunda cuerda habrá tardado en quemarse tres cuartos de hora.

Si los PJ tardan mucho en dar con la solución, lo hará una chica y se llevará el barril de cerveza para sus padres. Barril que fue donado por el herrero Idres.

Torneo de Tiro con Arco

Por la mañana se organiza un torneo de tiro con arco en un prado cercano. El torneo consiste en tres rondas eliminato-

rias. En la primera se clasifican los que consigan 3 aciertos en 6 disparos contra un blanco a 50 m, o bien una diana (crítico). Se clasificarán seis arqueros, además de los PJ que lo logren.

En la segunda ronda se clasifican los que consigan 2 aciertos en tres disparos, o bien una diana. En esta ronda se clasifica Oswin, un forastero, además de los PJ que lo logren.

En la tercera ronda gana el que consiga un resultado de mejor calidad (crítico, éxito, fallo o pifia) con un solo disparo, y en caso de empate se vuelve a disparar.

El premio para el ganador es un magnífico arco corto, hecho de madera de tejo y nervio de toro, forrado con piel y con pequeños adornos de plata, donado por el druida Diviciaco.

Campeonato de Lucha

El campeonato de lucha se desarrolla por la tarde. Un nutrido grupo de curiosos forma un círculo alrededor de los combatientes, animándoles y haciendo apuestas.

Los luchadores se emparejan por sorteo y se celebran sucesivas eliminatorias hasta que sólo quede uno. Además de los PJ se apuntarán cuatro aldeanos (o cinco, para completar parejas).

El primero que tumba a su oponente gana la ronda (véanse las reglas sobre Apresar y Derribar en el Manual). Con la Edición Abreviada, bastará que el contrario sufra una baja o falle una tirada de Moral.

El premio para el ganador absoluto es un cuerno de toro con adornos de plata y vaciado para servir de recipiente, donado por Grain Treil, el jefe del pueblo.

La Ceremonia Religiosa

Al atardecer llegan los druidas en procesión, con sus túnicas blancas y sus coronas de muérdago. A la cabeza va Diviciaco, flanqueado por sus guardias.

Al anochecer, Diviciaco sacrifica un buey a la Luna y se celebra un banquete regado con abundante cerveza. Este es el momento de que los PJ, si no lo han hecho ya, conozcan a algunos aldeanos: Arddur, el fornido jefe de los guerreros druidicos; la rubia Liadhain, hija del herrero Idres; Arael, la esbelta y orgullosa hija de Grain Treil, el jefe del pueblo; Oswin el arquero; y Cadlew, el viejo maestro cervecero, que siempre parece haberse bebido buena parte de su producción (para algunos de ellos se dan puntuaciones en la sección de PNJ; Para los demás pueden usarse las puntuaciones de un aldeano típico).

Es mejor que el DJ no dé demasiada importancia ni a Liadhain ni a Arddur, puesto que saldrán del pueblo sin que nadie les vea. A medida que avance la noche, será preciso que los PJ hagan tiradas de Voluntad x5 para resistir los efectos del alcohol.

2. LA DESAPARICIÓN DE LOS JÓVENES

Por la tarde del día siguiente, el jefe del pueblo reúne a los hombres y les comunica que la hija del herrero y un guerrero

druídico han desaparecido. Durante la fiesta se les vio juntos, pero desde entonces no se ha vuelto a saber nada de ellos. Todo el mundo sabe que tenían un romance, pero no es habitual en Arddur abandonar sus obligaciones por pasar una tarde en las colinas con su amada.

Si los PJ insisten en preguntar a la gente que asistió a la fiesta, el viejo Cadlew les contará que le pareció ver a Arddur embriagar su caballo, pero estaba tan bebido que no se acuerda de la hora y de si iba solo o acompañado.

El jefe organiza varios grupos de búsqueda. Los PJ forman el grupo que les buscará por las colinas del norte. Antes de partir, el druida Diviciaco les informa de que es importante que les encuentren, pues Arddur es el Portador del Ojo del Dragón, un diamante tallado por los dioses en los primeros tiempos del mundo, que protege a toda la región.

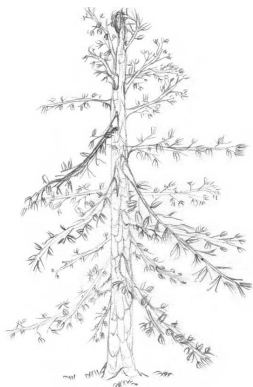
Para que tal protección sea realmente efectiva, es necesario que lo lleve un guerrero consagrado. Diviciaco tiene el presentimiento de que los dos jóvenes están en peligro, y si los PJ no pueden salvarlos, al menos deben recuperar el Ojo del Dragón.

El jefe se mostrará reacio a prestarles caballos a los PJ, pero si insisten el DJ les hará notar que, al tener que seguir un rastro, no irán mucho más rápido que a pie.

Los PJ tendrán que realizar tres pruebas de Rastrear para localizar y seguir el rastro: una en el Bosque de Duag, otra cerca de un hayedo y una última en el Bosque de Turga. Si lo pierden en alguna ocasión, pueden intentar recabar información en el pueblo de Ariza o en Caer Fyrd.

3. EL BOSQUE DE DUAG

Las colinas arboladas del norte forman el Bosque Sagrado de Duag, que se supone habitado por espíritus y duendes. El terreno es accidentado, con barrancos atravesados por riachuelos y plagado de alimañas.



Los PJ pueden dar con el rastro de Liadhain y Arddur de dos formas:

- Con una tirada de Inteligencia x5 (+25 para un cazador oriundo del pueblo) un PJ podrá percatarse de cuál es la ruta más fácil a través de las colinas, y que probablemente hayan seguido los desaparecidos: remontando el curso del río Duag.

Una subsiguiente tirada de Rastrear confirmará esta deducción: el rastro de un caballo montado se dirige hacia el nor-

deste (un éxito crítico permite deducir de la profundidad de las huellas que el caballo va muy cargado, quizá con dos personas). Al cabo de unas horas, cuando cae la noche, el rastro se aleja de las colinas y se dirige al valle, hacia el este. Continuar la búsqueda es imposible; habrá que esperar hasta el día siguiente.

Si los PJ fallan una de las dos tiradas, encontrarán el principio del rastro al anochecer, con lo que tendrán que continuar la búsqueda al día siguiente.

Si las dos fallan, no habrán podido encontrar el rastro, a menos que desde el principio se hallan dividido para cubrir una zona muy amplia. En este caso, el PJ con más puntuación de Rastrear descubrirá el rastro al anochecer, pero el resto aún tendrá que reunirse con él.

Si alguna tirada es una pifia, llegarán al final del día hasta un valle muy abrupto y con vegetación densa. Con una tirada exitosa de Inteligencia x5, se percibe que es harto difícil atravesarlo a caballo. Es poco probable que Arddur y Liadhain se hayan aventurado por aquí.

- Si alguno de los PJ es familiar de Liadhain, sabrá que es devota de Duag, y podría intuir que los jóvenes se han dirigido a la zona donde mora este espíritu: el nacimiento del río que lleva su nombre.

Si el DJ lo considera adecuado, puede incluir alguno de los siguientes encuentros durante el rastreo de los PJ por el Bosque de Duag. Pueden aplicarse, bien a todo el grupo, bien a uno solo de los PJ si éstos decidieron desplegarse durante el rastreo.

- **El lobo.** A media tarde, los PJ llegan a un claro. Con gran estrépito de ramas rotas, sale de la espesura un lobo de grandes dimensiones. Su pelaje negro y sus enormes fauces le dan un aspecto terrible (puede usarse el perfil de un lobo que figura en el Bestiario).

El lobo tratará de advertir con gestos (mirada fija, orejas erguidas, gruñidos) a los PJ para que se marchen. Si no le hacen caso y sólo son uno o dos, les atacará hasta ponerles en fuga o resultar herido. Si son más de dos, el lobo preferirá abandonar el lugar.

- **La charca.** Al atardecer, los PJ llegan hasta una charca en el cauce del Río Duag, cerca ya de su nacimiento. Al acercarse al agua, algunos animales huyen a la espesura del bosque y los pájaros salen revoloteando de los árboles circundantes.

Si alguien se acerca a beber, verá durante un instante el rostro de Liadhain, con expresión asustada, reflejado en la superficie de la charca.

Si los PJ buscan por la zona, podrán encontrar al pie de un árbol un broche de cobre con una hoja de roble grabada. Es el símbolo de Duag el Espíritu del Bosque, de lo que se percatará quien haga una tirada exitosa de Sabiduría (Teología). Se trataría en principio de un objeto imperceptible y oculto por la maleza, pero la magia de Duag lo hace brillar hasta convertirlo en una manifestación débil, y su Intensidad es de 4 (véanse las reglas de identificación y detección en el Manual). Si se utiliza la Edición Abreviada, el DJ puede asumir que los PJ lo descubrirán a poco que busquen.

La explicación de estos sucesos es la siguiente: esta charca es la morada de Duag, de la que es devota Liadhain (cosa que sabrá algún familiar suyo). Aquí hicieron un alto los jóvenes desaparecidos y Liadhain perdió el broche. Duag, sintiendo que su fiel devota está en peligro, trata de avisar a los PJ, mostrándoles su rostro y tratando de llevarles hasta su amuleto.

- **El duende.** Este encuentro es más apropiado para un PJ que se encuentre solo, y puede jugarse durante el día o durante la noche. En un momento de la exploración, se oye una risa lejana. A medida que el PJ se interna en lo profundo del bosque, la risa se oye más cercana.

De repente, salta de un matorral una pequeña figura humana y corre hacia otro matorral. Si el PJ va hacia allí, entonces escuchará la risa detrás de él y al volverse, verá a la figura correr entre los árboles. Si le persigue, deberá hacer tres tiradas de Destreza x5 (con -20 si es de noche) para no tropezar (si falla alguna, quedará agotado y no podrá perseguir más).

Después de la última tirada, el duende habrá desaparecido y el PJ se habrá perdido. Si falla una tirada de Inteligencia x5 tardará varias horas en volver a un lugar reconocible, y si pifia tendrá que pasar un día entero perdido en el bosque.

4. EL HAYEDO Y ARIZA

Cuando los PJ puedan seguir el rastro fuera de las colinas, y después de varias horas, descubrirán restos de un fuego reciente cerca de un hayedo (un crítico en Rastrear descubrirá que fue hecho durante la noche siguiente a la desaparición de los jóvenes).

Si rebuscan entre la madera calcinada (véanse las reglas de Detección e Identificación en el Manual) podrán encontrar una pulsera de cobre con una cabeza de dragón, sin duda uno de los amuletos druidicos de Arddur. A partir de aquí el rastro es más difuso (tirada de Rastrear, con un -5 por cada día que los PJ lleven buscando, a partir del segundo), pero sigue hacia el este.

A un día de marcha de donde se halló la pulsera de Arddur se encuentra Ariza, una aldea de chozas de madera con tejado de bálago. El rastro se pierde antes de entrar en ella.

Si llegan por la noche, la aldea está silenciosa, pues los campesinos apenas se atreven a salir de sus casas. Tres días antes de la fiesta les atacaron unos bárbaros, se llevaron varias reses, todo el grano que pudieron cargar y varias mujeres jóvenes, dejando muertos a dos hombres. Es posible que todavía merodeen por la comarca. Y no, no han visto a un hombre y una mujer jóvenes a caballo.

Hay una enorme roca rectangular en medio de la aldea. A un km. de distancia se extiende un bosque hacia el Este (el Bosque Sagrado de Turga), probablemente hasta llegar a la orilla del Río Turga.

En el pueblo hay media docena de soldados del noble Elicius, que han acudido desde Caer Fyrd por las noticias de incursiones de bandidos. Ninguno ha visto a los desaparecidos, pero un chico puede contarles lo que le ocurrió en la tarde del segundo día de la huida de los jóvenes.

Me encontraba recogiendo leña en el Bosque Sagrado cuando vi surgir de entre la maleza a un hada rubia desnuda, seguida de un guerrero cuya armadura dorada refulgía con los rayos de sol que se colaban entre las ramas. El guerrero sujetaba por la brida a un magnífico caballo blanco con un cuerno en la frente.

Aquellos seres no se percataron de mi presencia y se internaron más en el bosque, hacia el este. Yo regresé al pueblo a todo correr, olvidando el haz de leña.

El chico vio realmente a Arddur y Liadhain, si bien sus sentidos se vieron engañados por su imaginación y por los espíritus del bosque.

5. EL BOSQUE DE TURGA

Este bosque, si bien es más pequeño, parece más intrincado y frondoso que el bosque de Duag. Si los PJ se meten en el Bosque Sagrado de Turga, hágase una tirada de Inteligencia x5. Si tienen éxito, lo atraviesan en un par de horas. Si no, tardarán cuatro horas (o seis si les coge la noche).

Si los PJ se deciden a entrar en el bosque deberán volver a tirar Rastrear. Sólo con un crítico se podrá seguir el rastro hasta el río, cruzando el bosque. Si alguien menciona que busca el haz de leña olvidado por el chico, bastará un éxito.

Según se vayan acercando al río, podrán oír el rumor del agua con más claridad. El DJ puede incluir aquí alguno de los encuentros descritos en El Bosque de Duag (excepto el de la charca), además del que se describe a continuación.

Cuando ya se acercan al final del bosque, podrían oír voces en la dirección a la que los PJ se mueven (véanse las reglas sobre Detección e Identificación del Manual). Es poco probable que entiendan lo que dicen, ya que la lengua cotia es poco conocida en Arnia. Si no reaccionan, se encontrarán ante cuatro hombres rubicundos y bigotudos, con loriga de cuero y venablos.

Estos cotios están buscando a su compañero asesinado por Liadhain, pues su caballo regresó al campamento sin jinete (Liadhain no lo usó porque no sabe montar). Si los PJ no son superiores en número, les amenazarán con sus armas para que se vayan, y a la menor provocación atacarán. Si los PJ son claramente superiores huirán.

Si los PJ les espían, comprobarán que los cotios dan una vuelta por el bosque, cruzan el río y se vuelven a su campamento.

Nota: a elección del DJ, si ya ha pasado décimo día de búsqueda, los PJ no se encontrarán con los cotios.

6. EL RÍO

El bosque da al Turga, un río muy ancho, de casi 200 m. que fluye de norte a sur. Las dos orillas son pedregosas (parte del lecho del río, pues en verano tiene un caudal mayor), si bien la oriental es abrupta.

Si los PJ llegan cerca de donde se encuentran el Turga y el Svear, pueden hacer una tirada de Inteligencia x5 (+25 para quien tenga experiencia en viajes fluviales). Aquí el agua cubre hasta el pecho. Si los PJ no han tomado precauciones para no ser vistos, un arquero cotio que vigila el vado desde una roca elevada (3 m) próxima a la orilla oriental les descubrirá. Les atacará cuando estén en medio del cauce, y huirá después de haber lanzado unas pocas flechas. Este encuentro puede jugarse con las reglas de Escaramuza.

A continuación, un Rastreo de la zona permitirá descubrir las huellas de un caballo por esta zona, y seguir las hasta el campamento de los cotios.

Siguiendo el curso del río hacia el Sur y pasada la desembocadura del Svear, los PJ podrían observar un objeto flotando

cerca de la orilla occidental, semioculto por la vegetación. A unos 200 m. tiene una intensidad visual de 4 (véanse las reglas de Detección e Identificación en el Manual).

Si los PJ detectan e identifican el objeto flotante, descubrirán que es un cadáver (si se juega con la Edición Abreviada puede asumirse que así lo hacen). Tiene los ojos, la cara y las manos devoradas por los peces (si ha pasado un par de días desde que le mató Liadhain), pero aún pueden reconocerse las duras facciones y el mostacho pelirrojo de un cotio. Es el que intentó violar a la joven, y cuyo cadáver fue arrastrado por la corriente del Sveal hasta el Turga.

Tiene una profunda herida en el costado derecho. Todas sus pertenencias, si es que tenía alguna, han sido arrastradas por la corriente, a excepción de una medallita de oro que lleva al cuello, decorada con una hoja de roble (el símbolo de Duag, el espíritu del bosque), probablemente perteneciente a Liadhain.

Nota: si ha pasado el décimo día de búsqueda, el DJ puede optar porque los PJ no encuentren ni al arquero ni el cadáver

7. EL CAMPAMENTO DE LOS BÁRBAROS

El bosque continúa hasta llegar a otro río, menos caudaloso y fácilmente vadeable (el agua cubre hasta la cintura). En la otra orilla hay 5 tiendas de cuero y pieles. Cerca pacen 4 caballos. En el campamento, varios hombres de grandes mostachos rubios y pelo trenzado se afanan en varias tareas: cortar madera, avivar un fuego y vigilar a cuatro mujeres atadas a un poste en el centro del campamento. Ninguna de ellas es Liadhain. Otro hombre vigila los caballos y otro más la orilla del río.

Raon y sus hombres son en total 13 guerreros

- 7 guerreros, incluyendo los tres que deambulaban por el bosque sagrado, y que si escaparon estarán ahora en el campamento.
- 3 arqueros, incluyendo el que vigilaba el vado del río.
- Raon y sus dos guardias personales, que se encuentran dentro de la tienda de éste.

El DJ puede variar este número para ajustar la dificultad de la aventura.

Si alguno de los cotios advierte la presencia de los PJ, les increpará y llamará la atención de sus compañeros. Y si alguno de los bárbaros del bosque salió vivo del encuentro con los PJ, habrá alertado al jefe, y les estarán esperando.

Si después de dejarse ver los PJ huyen, el DJ puede decidir que, al día siguiente, los cotios levantarán el campamento y se marcharán.

A la menor señal de hostilidad, varios cotios atacarán a los PJ mientras los arqueros les cubren. Si las cosas se les ponen feas, se limitarán a proteger el campamento, esperando que los PJ intenten cruzar el río. El jefe Raon y sus dos lugartenientes saldrán de la tienda a combatir cuando los PJ entren en el campamento. Raon lleva en su escudo el emblema de un puño agarrando un puñal.



El DJ debería permitir que los PJ ideen otras formas de entrar en el campamento sin utilizar la fuerza (por ejemplo, durante la noche, cuando sólo hay 4 guerreros despiertos, uno en cada lado del campamento). Parlamentar con los bárbaros será difícil por el desconocimiento del idioma, y en cualquier caso, no tienen intención de incumplir las órdenes de Roan. Una posibilidad sería entrar al servicio del caudillo, si pueden convencerle de su lealtad y pericia con las armas.

En las tiendas de los cotios hay unas pocas mantas y sacos con viandas. En una de ellas hay además diez venablos, cuatro arcos cortos, un centenar de flechas y varias herramientas: un mazo, estacas, clavos, un hacha y una docena de antorchas.

En la tienda del caudillo hay varias pieles de oso y lobo, una espada decorada con motivos geométricos dentro de una vaina de bronce con filigranas de oro, y dos odres de vino mezclado con miel. Bajo las pieles está escondido un cofrecillo cerrado con llave, que contiene 20 piezas de oro, varios pergaminos y un pote con tinta (la llave la tiene Roan). También hay una muñequera de cobre bastante grande, decorada con un dragón y con una gema engastada: es el Ojo del Dragón que poseía Arddur.

Desde el campamento puede verse una colina pelada a medio kilómetro. Podrían discernirse los restos de lo que parece que fue una gran hoguera; visualmente sería una manifestación normal, que a esa distancia y en un día despejado tiene una Intensidad de 4 (véanse las reglas de Detección e Identificación en el Manual).

Si algún PJ se acerca allí y los examina, podrá identificar algunos huesos humanos calcinados (lo que queda del infortunado Arddur).

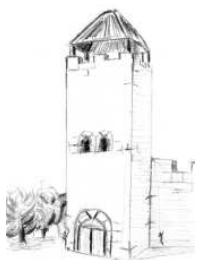
Las mujeres prisioneras son las raptadas en los pueblos cercanos. Si las liberan, ellas pueden contar que una noche los bandidos trajeron a un hombre y una mujer jóvenes. Al día siguiente se los llevaron del campamento y volvieron sólo con la mujer. Presumiblemente quemaron al hombre, pues desde el campamento vieron una hoguera en una colina cercana. Unas pocas horas después uno de los bárbaros se llevó a la mujer.

Nota: si ha pasado el décimo día de búsqueda, el DJ puede decidir que los bárbaros ya han levantado el campamento y se han marchado hacia el nordeste; una vez en posesión de los dos Ojos del Dragón, Roan tiene poco que hacer aquí. En ese caso, los PJ tendrán que seguir su rastro (lo cual será fácil, pues es un grupo numeroso).

El DJ puede permitir que los PJ se muevan más rápidamente que los bárbaros, pudiéndoles alcanzar en varios días. De todas formas, al cabo de otros diez días de marcha por los bosques, los cotios llegarán a su propio pueblo. El desarrollo posterior se deja al DJ.

8. CAER FYRD

Si los PJ deciden seguir hasta Caer Fyrd, les llevará otro día de camino. Se toparán con varias granjas, ya en las cercanías de la fortaleza. En ella, las casas se apiñan sobre una colina, en cuya cima está el castillo del noble Elicius: una pequeña atalaya adosada a una gran casa de piedra.



En Caer Fyrd es posible que los PJ coincidan con Liadhain (véase el calendario), que mendiga por las calles, incapaz de superar su vergüenza y regresar a casa. Para ello será necesario recorrer el pueblo y preguntar a varios mendigos. Sus ropas están desgarradas, pero se cubre con una manta de lana, bajo la que oculta la espada que le quitó al bárbaro cotio.

Su reacción al encontrarse con conocidos suyos será la de huir, y si los PJ la presionan, puede mostrarse agresiva. Los jugadores tendrán que serenarla y convencerla de que vuelva con ellos. Liadhain puede contarles que Arddur la sedujo y se la llevó al manantial de Duag, prometiéndole luego que irían a Caer Fyrd para casarse.

Durante el camino, Arddur se comportaba de forma extraña; se deshizo de sus amuletos druidicos (la pulsera que quizá los PJ encontraron en el hayedo) y evitó entrar en la aldea de Ariza. Luego, sin motivo, abandonaron el camino y se dirigieron a Cotia. Ella le siguió ciegamente.

Al día siguiente se toparon con los cotios y Arddur les atacó sin mediar palabra. Ciertamente se trata de bandidos, pero el joven se enfrentó solo a todo el grupo, y no tardaron en herirle y capturarlo. A ella la obligaron a ver cómo le quemaban en una hoguera. Después, un cotio se la llevó hacia el este, pero ella le mató y escapó. Por supuesto, puede proporcionar información a los PJ sobre los cotios y su campamento.

9. FIN DE LA AVENTURA

El regreso al pueblo no tendrá incidencias. El herrero les agradecerá que hayan encontrado a su hija y a elección del DJ, perdonará a ésta su falta sólo por la alegría que le produce volver a verla, o la castigará duramente por haber huido del hogar.

Los druidas les felicitarán si el Ojo del Dragón ha sido recuperado. Se sorprenderán mucho si les traen los dos Ojos, y durante el siguiente año se dedicarán a estudiarlos, para saber cómo pueden utilizarlos conjuntamente.

En caso de que algún PJ haya tenido un comportamiento ejemplar, le propondrán para que se convierta en el Portador del Ojo del Dragón.

También lamentarán la muerte de Arddur. Si los PJ han recogido sus restos, le harán un funeral digno.

Si Roan ha escapado con uno o los dos Ojos, volverá el verano siguiente con una numerosa hueste y sitiara Caer Fyrd. Elicius hará un llamamiento a las aldeas para que acudan en su ayuda, pero los PJ tendrán que esforzarse para tener reunido un ejército antes de que la ciudadela sucumba.

10. UN FINAL DISTINTO

El DJ puede optar porque el Ojo del Dragón lo posea Liadhain, en vez de Roan. Antes de enfrentarse a los cotios, Arddur se lo entregó (al fin y al cabo estaba enamorado de ella) y la joven lo escondió entre sus ropas.

Una vez capturados, el caudillo no se molestó en registrarla, dejando esa tarea para sus hombres. Pero después de la par-

tida de Liadhain, la influencia del Ojo le hizo cambiar de idea y mandó que la trajeran de nuevo. Para entonces la chica ya había huido y sus hombres sólo encontraron el caballo de su compañero.

Liadhain puede mostrarse reacia a entregar el Ojo a los PJ, pues es un recuerdo de su amado. Pero lo hará si se lo ordena su padre o el druida Diviciaco.

III. LA MAGIA EN LA AVENTURA

El DJ puede conceder a cualquier PJ con trasfondo adecuado (druida, bardo o alguien especialmente religioso) un nivel de Entrenado en las habilidades de Adivinación, Invocación y Hchizar. Al intentar utilizarlas, siempre que se supere la tirada, el PJ logrará acciones sobrenaturales (cuya concreción queda al albedrío del DJ).

Si la tirada es un fallo, el PJ no podrá volver a usar su habilidad hasta que rece durante un día en un santuario. Un dolmen, un lago de aguas cristalinas, o un roble milenario pueden servir de santuarios.

1. ADIVINACIÓN

Durante la aventura, los PJ podrán sacar partido de la Adivinación para sustituir su falta de pericia en el rastreo o conocer si les amenaza un peligro. Las formas en que se canalice la habilidad dependen de la imaginación de los jugadores, pero el DJ puede sugerir algunas:

- Tirar una flecha al cielo y observar dónde cae ayudará a adivinar la ruta seguida por Arddur.
- El vuelo de los pájaros advertirá de la presencia de algún peligro acechante.
- Un súbita brisa traerá a sus oídos las palabras que pronuncian seres cercanos a ellos.
- Sostener en la mano un objeto personal de Liadhain o Arddur evocará imágenes de su situación actual.

2. EL ESPÍRITU DEL BOSQUE

Duag, el espíritu del Bosque, sólo se manifiesta de forma sutil, y prefiere confundir a los incautos y descreídos. Si es invocado, las aguas de una charca se agitarán, o las ramas de los árboles se moverán y el viento susurrará sus palabras.

El espíritu hará participe al invocador de lo ocurrido en sus dominios, y puede ordenar a un zorro o un águila que les guíe por la ruta que han seguido los jóvenes huidos. También puede mostrarles en las aguas de su charca imágenes del lugar en que se encuentran en ese momento (el bosque de Turga, el campamento de los cotios o la fortaleza de Caer Fyrd).

Nada más pronunciar el nombre del Espíritu, las ramas de los árboles lo repiten con un susurro entre sus ramas y los riachuelos lo llevan hasta inaccesibles barrancos. El agua del estanque se calma por un momento, y en su superficie aparecen reflejadas, no los pinos de la orilla, sino robles centenarios. Caminan entre ellos un hombre y una mujer, acompañados de un corcel blanco.

3. EL OJO DEL DRAGÓN

Los diamantes son dos poderosos amuletos, pero en las manos equivocadas supondrán un alto coste.

- El que posea uno de los Ojos verá aumentada su Moral, la de aquéllos que luchan en su unidad, y la de un ejército que lidere en 20 puntos. Si se poseen los dos Ojos, aumentan en 30 puntos.
- Como son objetos mágicos míticos, el poseedor de uno aumenta sus posibilidades al utilizar cualquier habilidad mágica en 20 puntos. Quien posea los dos, las aumenta en 50.
- Quien posea uno de los Ojos sufrirá una acentuación paulatina de los rasgos de su personalidad (más rápidamente si se poseen los dos). Esto puede ser tanto agradable como desagradable para sus allegados. Alguien prudente se volverá juicioso y extremadamente responsable, pero otro cobarde y mezquino se tornará traicionero.
- El Ojo también impulsa a su poseedor a acercarse al otro diamante, pero no necesariamente a apoderarse de él. Alguien que destaque por su generosidad estará encantado de trabar amistad con el otro poseedor y colaborar juntos. Y si es desprendido, puede incluso sentirse impulsado a entregar la joya a otra persona o dejarla en un santuario.

Caso de ser un PJ quien posea el Ojo, conviene que la evolución de la personalidad se discuta con el DJ, tomando en consideración cómo se ha comportado hasta entonces el personaje y cómo desea el jugador llevarlo a partir de ese momento.

Si el jugador hiciera caso omiso de las sugerencias del DJ, éste podría obviar los beneficios que otorga el Ojo y reducirle su puntuación de moral, ya que el personaje se sentirá frustrado al actuar contra su personalidad.

IV. CALENDARIO

Día 1: Los cotios atacan Ariza.

Día 4: Empieza la aventura con la fiesta de Treilon.
Noche: Liadhain y Arddur abandonan el poblado.

Día 5: Tarde: empieza la búsqueda de los jóvenes huidos.
Noche: Liadhain y Arddur acampan cerca de un hayedo.

Día 6: Tarde: el chico de un poblado ve en el bosque a Liadhain y Arddur. Noche: Liadhain y Arddur son capturados por los cotios.

Día 7: Mañana: Arddur es quemado en una hoguera. Mediodía: un cotio se lleva a Liadhain, pero ésta le mata y escapa.

Día 8: Liadhain vaga por la orilla oriental del río, escondiéndose en los bosques. Un grupo de cotios explora continuamente la zona buscando a su compañero.

Día 11: Liadhain llega a Caer Fyrd. Los cotios encuentran a su compañero muerto y se lo llevan, pero continúan las patrullas.

Día 14: A elección del DJ, los cotios levantan el campamento y se marchan hacia el nordeste.

V. DATOS DE PERSONAJES

La siguiente es una lista de las unidades que pueden intervenir en una escaramuza entre cotios y arnios, asumiendo 1 punto de Tamaño por cada combatiente.

Campesinos arnios

T5 IL 2,5
DE (Entren)
A (Prof, 100m, normal)
Mr50 Mv6-9

Guerreros arnios

T(6) IM 9
AL (Prof)
Mr60 Mv5-8

Arqueros cotios

T3 IL 3
DE (Entren)
A (Prof, 100m, normal)
Mr50 Mv6-9

Guerreros cotios

T5 IL 5
AC (Prof)
R (Entren, 30 m, escasa)
Mr60 Mv6-9

Raon y su séquito

T3 IP 6
AC (Prof)
R (Prof, 30 m, escasa)
Mr60 (+20 con el Ojo del Dragón) Mv4-6

Liadhain

Hija del herrero de Treilon, a sus 19 años ayuda a su familia en todo tipo de tareas. Su devoción por Duag, el espíritu del bosque, llevó a su madre a adiestrarla en el arte de invocar su protección. Es rubia, de ojos claros, complexión normal y rasgos típicos de una mujer arnia.



Atributos: Fuerza 10, Destreza 13, Voluntad 11, Inteligencia 10, FC 3, clase IL, movimiento 2/6/9/15.

Habilidades: Agricultura (5), Curación (5), Cocina (25), Arma cuerpo a cuerpo (25), Hechizar (25), Invocación (25).

Clase social: baja.

Riqueza: pobre.

Posesiones:

Manto, Espada (9/8/3 L2)

Valores para Escaramuza T1 IL 1
AC (Entrenada), Mr 55, Mv 6-9

Arddur

El guerrero druídico, a sus 26 años, es un hombre alto y musculoso, de pelo moreno y rizado, algo poco habitual en la región.



Atributos: Fuerza 16, Destreza 12, Voluntad 14, Inteligencia 12, FC 4, clase IP, movimiento 2/4/6/10.

Habilidades: Agricultura (5), Curación (34), Cocina (25), Arma cuerpo a cuerpo (75), Arma de proyectil (54), Combate desarmado (25), Cabalgar (50), Hechizar (25), Invocación (25), Escalar (25), Rastrear (10).

Clase social: alta.

Riqueza: acomodado.

Posesiones:

Manto

Espada (9/8/3 L2) con cabeza de dragón esculpida en el pomo
Casco de bronce abierto, y peto y mangas de anillos (Pesada 4)
Colgante con una piedra preciosa: el Ojo del Dragón.

Valores para Escaramuza T1 IP 2

AC (Maestro), Mr 80*, Mv 4-6

*Aumentada por el Ojo del Dragón.

Guerrero arnio

Los datos de este personaje corresponderían tanto a un mercenario al servicio de Elicius, como a un guerrero de las comunidades que están bajo su protección.

Atributos: Fuerza 12, Destreza 12, Voluntad 12, Inteligencia 12, FC 3, clase IM, movimiento 2/5/8/12.

Habilidades: Agricultura (5), Curación (25), Cocina (25), Arma cuerpo a cuerpo (65), Arma arrojadiza (25), Combate desarmado (25), Cabalgar (5), Hechizar (25), Invocación (25), Rastrear (25).

Clase social: media.

Riqueza: acomodado.

Posesiones:

Manto

Lanza (7/5/2 L3)

Daga (5/4/2 L1)

Escudo mediano (2)

Casco de cuero duro (Media 2)

Campesino arnio

Los datos de este personaje sirven para cualquier habitante de Arnia con escasos recursos económicos y poco entrenamiento con armas. Otras profesiones, en vez de Agricultura, tendrán la habilidad correspondiente.

Atributos: Fuerza 12, Destreza 12, Voluntad 12, Inteligencia 12, FC 3, clase IL, movimiento 2/6/9/15.

Habilidades: Agricultura (5), Curación (25), Cocina (50), Arma cuerpo a cuerpo (25), Agricultura (50), Carpintería (50), Doma (30).

Clase social: baja.

Riqueza: pobre.

Posesiones:

Ropas de lana y cuero
Herramientas agrícolas

Raon

Este hombre de 28 años ha adquirido rápidamente una reputación como guerrero entre los cotios, a pesar de no provenir de linaje noble. También ha amasado una considerable fortuna fruto del pillaje, los rescates y la venta de prisioneros como esclavos.



Lleva su cabello rubio y largo recogido en un «nudo suevo». Su cara y brazos están tostados por el sol, y una cicatriz le recorre el antebrazo izquierdo.

El emblema del puño y el puñal lo tomó de un oponente al que venció en combate singular.

Atributos: Fuerza 15, Destreza 16, Voluntad 11, Inteligencia 10, FC 4, clase IP, movimiento 2/4/6/10.

Habilidades: Agricultura (5), Curación (25), Cocina (25), Arma cuerpo a cuerpo (80), Arma arrojadiza (60), Combate desarmado (47), Cabalgar (50), Hechizar (25), Invocación (25), Escalar (25), Rastrear (5), Nadar (25)

Clase social: alta.

Riqueza: acomodado.

Posesiones:

Ropas de lino y botas de cuero

Llave del cofrecillo

Daga de bronce (5/4/2 L1)

Espada con empuñadura labrada (9/5/3 L2)

2 venablos con runas pintadas (7/5/2 L2 - 5/3/2 4-30m lenta)

Escudo mediano decorado con puño y puñal (2)

Yelmo de bronce abierto, decorado con una crin de caballo y cota de malla en tronco y brazos (Pesada 4)

Colgante con una piedra preciosa: el Ojo del Dragón.

Valores para Escaramuza T1 IP 2

AC (Maestro) R (Profes. 30 m. munición escasa)

Mr 75*, Mv 4-6

Aumentada por el Ojo del Dragón.

Guardia personal de Raon

Los dos guardias personales de Raon tienen una edad similar a la de su señor, y comparten su aspecto físico y gusto por las trenzas. Los dos le son fieles hasta la muerte.

Uno de ellos suele soltar grandes carcajadas ante cualquier situación o comentario que sea un poco gracioso. El otro es más reservado, pero suele mirar fijamente a sus interlocutores (excepto si es Raon).

Atributos: Fuerza 13, Destreza 14, Voluntad 11, Inteligencia 12, FC 4, clase IP, movimiento 2/4/6/10.

Habilidades: Agricultura (5), Curación (30), Cocina (25), Arma cuerpo a cuerpo (55), Arma arrojadiza (50), Combate desarmado (25), Cabalgar (50), Hechizar (25), Invocación (25)

Clase social: baja.

Riqueza: pobre.

Posesiones:

Espada (9/5/3 L2)
 2 venablos con runas pintadas (7/5/2 L2 - 5/3/2 4-30m lenta)
 Escudo mediano decorado con puño y puñal (2)
 Yelmo de hierro abierto y cota de malla en tronco y brazos (Pesada 4)

Arquero cotio

Estos hombres de entre 20 y 30 años han sido reclutados por Raon entre campesinos pobres, bandidos y desterrados, con la promesa de botín.

Sus rasgos son típicamente cotios: rubios, de piel curtida y facciones duras.

Atributos: Fuerza 12, Destreza 14, Voluntad 10, Inteligencia 12, FC 3, clase II, movimiento 2/6/9/15.

Habilidades: Agricultura (5), Curación (25), Cocina (25), Arma cuerpo a cuerpo (25), Arma de proyectil (55), Cabalgar (5), Rastrear (25), Hechizar (25), Invocación (25)

Clase social: baja.

Riqueza: pobre.

Posesiones:

Daga de bronce (5/4/2 L1)

Arco corto (4/3/2), aljaba con 25 flechas (munición normal)

Funda para el arco

Botas y ropas de lana

Guerrero cotio

La mayor parte de estos hombres han acudido atraídos por el prestigio que Raon ha adquirido en poco tiempo, y con la esperanza de que su audacia les proporcione botín rápidamente.

Se trata de gente de compleción normal y grandes mostachos. La mayoría viste ropas ajadas por el uso y sus armas son toscas.

Atributos: Fuerza 12, Destreza 12, Voluntad 12, Inteligencia 12, FC 3, clase II, movimiento 2/6/9/15.

Habilidades: Agricultura (5), Curación (25), Cocina (25), Arma cuerpo a cuerpo (60), Arma arrojadiza (40), Cabalgar (25), Hechizar (25), Invocación (25)

Clase social: baja.

Riqueza: pobre.

Posesiones:

Daga (5/4/2 L1)

3 venablos (7/5/2 L2 - 5/3/2 4-30m lenta)

Peto de cuero duro (Media 2)

Botas y ropas de lana

VI. MAPA

