

LA JIHAD

POR PERICLES Y AGAMENON

En este módulo se combina una visión estratégica y personal de los juegos de simulación. Mientras los jugadores guían a sus personajes a lo largo del Imperio las tierras se estremecen con el choque de las legiones contra los bárbaros y fanáticos religiosos que están destruyendo todo lo que encuentran a su paso.

La partida está preparada para ser jugada con RQ e Imperium Romanum II, aunque también es jugable con uno solo de los dos.



Año 266 D.C: Esta década ha sido desastrosa para el Imperio. Malas cosechas, incursiones de bárbaros y rebeliones se dan por doquier. Los precios se disparan, el comercio se estanca y la gente huye de las ciudades en decadencia.

Pero aún falta por llegar la mayor fatalidad. Ali Ben Shadib, Excelso Profeta, ha decretado la Guerra Santa ante decenas de miles de peregrinos reunidos en Al-quadi. Ashul se ha dignado a comunicarle su deseo de que se elimine de la faz de la tierra a los infieles y que el Libro sea transmitido a los conversos, excepto a romanos y persas, razas malditas que deben ser exterminadas. Todos los guerreros que mueran en la Guerra Santa serán acogidos en su seno y llevados al Edén.

Mientras fieles de toda Arabia responden a la llamada, los profetas se adentran en Persia, Siria y Egipto incitando a los campesinos a que se libren de la opresión que ejercen sobre ellos los terratenientes y las ciudades, sanguijuelas que les chupan la sangre. Enardecidos, y desesperados ante las hambrunas y las guerras persas de los últimos años, se levantan en armas. Poco después todo Oriente arde en llamas.

INTRODUCCION

El escenario de Imperium Romanum (IR) está preparado para ser jugado junto a la partida de rol. Los jugadores llevarán a Roma y a los Persas intentando contener la Jihad árabe,

mientras el Master moverá a los árabes y bárbaros. El Imperio Galo permanecerá neutral, a menos que sea atacado. Así será su habilidad la que determine el tiempo que tendrán para resolver su misión, incluso pueden obtener una victoria militar, aunque sea bastante improbable. Además el desarrollo de la guerra permitirá al Master decidir la condición de las provincias por las que viajen los jugadores, ejércitos con los que se encuentren, etc..

Para ello se jugarán los tres primeros meses (Oct, Nov y Dic) sólo a IR, momento en el que al llegar el invierno Claudio les encomendará la misión. A partir de ahí se jugará alternativamente, primero haciendo el turno de Imperium (Enero) y luego los movimientos de los personajes durante ese mes, saliendo desde Kephelus. Normalmente se deben desarrollar rápidamente los largos viajes, no día a día, deteniéndose para encuentros o sucesos interesantes y en los dos puntos importantes, Al-Quadi y el templo de Plutón.

Movimiento: para llevar la cuenta de donde están los personajes se les puede hacer mover en el mapa de Imperium Romanum (teniendo 24 puntos de movimiento por mes). Les costará 2 puntos los hexágonos de mar, (1 en un trirreme de guerra). En las zonas conquistadas se moverán la mitad, ya que deben ocultarse e ir con cuidado. Si se quedan en zonas donde haya ejér-

citos, o en las adyacentes, se les aumentará la posibilidad de encuentros con soldados: así pueden verse encerrados en ciudades asediadas, unirse a un ejército amigo para mayor protección durante una parte del camino, etc...

PERSONAJES

Esta aventura está preparada para ser jugada por cinco jugadores, aunque algunos pueden sustituirse por PNJ, o incluso usarse otros. A continuación se dan los rasgos principales de los personajes. Los jugadores pueden elegir la edad que prefieran, y completar las habilidades y características a discreción del Master:

Aureliano, es hijo adoptivo de Claudio, principal general y mano derecha del emperador Galieno. En la actualidad es comandante de las legiones de Dacia. Perspicaz y arrojado ha sido elegido por su habilidad y ser de total confianza. Es un prometedor estratega (+1 en términos de IR).

Lidia, sacerdotisa del Oráculo de Kephelus. Es una elegida de Apolo, estando destinada a sustituir a la actual vidente. Antes de partir su superior le ha encomendado destruir los "Objetos Malditos" tras finalizar la misión, ya que él piensa que son malditas, y que si se lo dice a Aureliano se negará a ello.

Cayo Flavio, centurión, amigo y lugarteniente de Aureliano. Es un ex-

perimentado legionario, impetuoso en combate, y amigo de las juergas y peleas. Su extraordinaria habilidad con las armas y su conexión con Aureliano le han librado hasta ahora de todos los problemas.

Séneca, erudito griego, historiador, filósofo y estudioso de las artes arcanas. Consejero de Aureliano. Prudente y pensativo, es muy poco dado a la acción, aunque ha estado presente en varias campañas y ha recorrido mucho mundo, incluida Siria y Arabia hasta el reino de Saba.

Terencio, antiguo campesino que tuvo que venderse como esclavo por deudas ante unas malas cosechas. Entró al servicio de Aureliano, que lo liberó después que le salvara la vida en una batalla. En la actualidad pertenece a su guardia personal.

Se aconseja que Séneca sepa árabe, y que sólo Flavio y Terencio no sepan griego.

ZONAS DE ENCUENTROS

En este escenario los PJ van a viajar intensivamente. Al final de la descripción de algunas zonas se añaden unas tablas para determinar los sucesos más destacados que pueden ocurrirles.

EL ORACULO

El escenario comienza a los tres meses del comienzo de la Jihad. Preocupado por las poderosas fuerzas mágicas mostradas por los profetas de Ashul, el emperador Galieno ha ordenado abrir los Libros Sibilinos, que no han aclarado nada. Tras esto Claudio, amigo personal de Galieno, aconsejado por eruditos griegos, ha decidido mandar un emisario al famoso Oráculo de Kephalus en Sicilia. El elegido ha sido su hijo adoptivo Aureliano, hombre perspicaz y de su total confianza.

Así los personajes comienzan en el Oráculo, después de haber hecho su consulta y de haber aceptado llevar a Lidia con ellos, ante la insistencia del

Sumo Sacerdote de que era necesaria para la misión. He aquí la profecía:

Cinco deben tomar los Oscuros del abismo de viva negrura a donde Plutón retornará por su puerta ya olvidada. Cinco donde nace el sol lucharán con la luz para matar al elegido si la oscuridad no los domina.

Si hablan con el Sumo Sacerdote de Kephalus este les podrá decir, tras unos días de investigación, de un templo que construyó un tal Turtelinus, en las montañas de Caledonia, lugar en el que predijo que Plutón, dios de los muertos y los infiernos, volvería al mundo. También les dirá que la profecía se puede referir a la puerta del Averno cercana a Troya por la que Heracles descendió y mató al Cerbero. Allí podrán encontrar unos objetos de las tinieblas con los que enfrentarse a Ali, Excelso Profeta y elegido por el dios del sol y la luz. En secreto hablará con Lidia para contarle sus temores.

Los PJ pueden conseguir más información en otros lugares:

-En Corinto, donde se encuentra el mayor templo dedicado a Plutón, tienen información sobre la localización exacta de la Puerta, y unas vagas referencias sobre unas poderosas reliquias que fueron llevadas allí.

-En Londinium, en los registros de propiedad, se encuentra el documento de cesión de tierras a Turtelinus. Buscar un documento tan antiguo en el enorme y caótico archivo de los registros imperiales tardará por lo menos un mes si se encarga de ello un funcionario que esté incentivado (200+ peniques).

-En la biblioteca de Alejandría, si aún no ha sido arrasada por los árabes, se encuentra lo anterior. Además tienen descripciones de las reliquias y alguna de sus propiedades. Tardarán dos

meses en encontrar toda esta información, suponiendo que se paga a los mejores bibliotecarios (10000 peniques).

-Si siguen el camino de Heracles cualquier historiador podrá darles información, aunque casi todas las versiones serán contradictorias entre sí.

En el caso de que se internen en Pictland sin ninguna de estas informaciones necesitarán contactar con los pictos y sospechar cuando les hablen de los Montes de los Desterrados, o investiganso en Eburacum (50% cada 15 días de contactar con alguien que conozca la zona y les pueda dar algunas vagas explicaciones).

LA PUERTA DE PLUTON

El Imperio Galo

Las provincias de la Galia y Britannia se habían independizado desde el 260 bajo la guía de Póstumo, buscando un poder cercano que pudiera protegerles de las incursiones de Francos y Alamanes y que sofocara la rebelión de campesinos (los Bagaudas) que se dedicaban al bandidaje. Poco después se les unieron las provincias hispánicas.

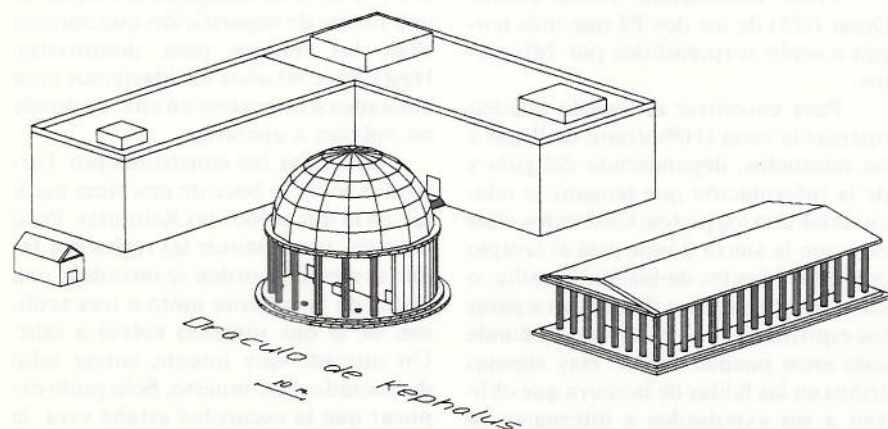
Aprovechando el poder que tiene a su disposición (las legiones del Rhin y de Britannia) Póstumo ha logrado estabilizar algo la situación, pero las incursiones bárbaras y saqueos son frecuentes excepto en las zonas cercanas a la capital, Augusta Treverorum.

Las relaciones con Galieno son tensas, pero sin llegar a las armas. En general los personajes tendrán más problemas con bandidos que con las autoridades.

Britannia está mucho más tranquila. Sin embargo una vez que sobrepasen el muro de Adriano en Eburacum se adentrarán en la tierra de los pictos. Esta ciudad fronteriza es un buen lugar para conseguir equipo, indicaciones sobre la Puerta e incluso algún guía. Puede ser un picto desterrado (40% de que acabe abandonándoles o llevándoles a alguna trampa, Con. Hum. para intuirlo) o algún ex-legionario que participó en expediciones de castigo (Oratoria + 20 para convencerle). Ambos pedirán un mínimo de 10 peniques diarios.

Caledonia Citerior

Llamada en la actualidad Pictland, en ella residen los pictos, unos salvajes primitivos que desde siempre se han resistido al poder romano. Un ejemplo es el famoso Cormac el Picto. A pesar de su odio es posible hablar con ellos con una introducción de generosos presentes (100 peniques de baratijas si van a un campamento, 10 si



Galia y Britannia (40% cada mes)

01-10 Incursión Alamana. Una horda de alamanes ha cruzado el Rhin. Los PJ se encuentran con la avanzadilla, o de rezagados (50% cada uno. Cada grupo consiste de 2d6 guerreros). Si son descubiertos por los exploradores habrá posibilidades de que se de la alarma al grupo principal (100+ alamanes). Si se encuentran con rezagados será fácil evitarlos, ya que se encuentran despistados y ya les habrán advertido sobre ellos, aparte de haberse podido encontrar con granjas o pueblos incendiados.

11-30 Bagaudas. Son un conjunto de campesinos (1d100) que se dedican al pillaje y saqueo. Están mal armados y no son rivales individualmente para alguien experimentado, pero pueden ser peligrosos si los PJ se dejan sorprender y rodear. Normalmente se les encuentra por zonas donde la rebelión aún no ha sido sofocada, lejos de las ciudades.

31-45 2d10 Bandidos. Tenderán una emboscada a los PJ en los bosques, lanzando sus armas arrojadas antes de llegar al cuerpo a cuerpo. Alternativamente se les puede encontrar asaltando a algún otro grupo de viajeros. Huirán si encuentran una seria resistencia.

46-55 Espías: en alguna ciudad serán detenidos acusados de espiar para Galieno. Serán retenidos por el gobernador de la zona mientras manda un mensajero a Póstumo, que tardará un mes en volver. Pueden intentar convencerle de los problemas en que se va a meter si los encarcelan (Oratoria), pero si fallan serán llevados a una mazmorra (2 meses, no se dará prisa en hablar con Póstumo), y en caso de que la pifien serán introducidos al oficio de gladiador, de por vida.

56-70 Ladrones: mientras los PJ se encuentren en una ciudad intentarán robarles la bolsa por la calle, e incluso otras posesiones mientras duermen en una posada. El que esté siendo robado deberá pasar una tirada de POD*2 para darse cuenta. Los otros también podrán percatarse con POD*1.

71-00 Reconocidos: el prefecto de la ciudad reconoce a Aureliano. Buscando procurarse favores montará fiestas en su honor, en el los PJ podrán procurarse todo tipo de placeres. Habrá cacerías, orgías, circos y otros más privados. Pueden estar todo el tiempo que quieran hasta que decidan que han perdido demasiado tiempo (el Master no tiene porque recordárselo continuamente, basta con ir diciendo lo que hacen y luego calcular hacia arriba el tiempo pasado).

ellas. No pondrán obstáculos a quienes entren, pero es tabú la salida.

La Puerta de Plutón

Este templo fue erigido por el estu-dioso y acólito de Plutón Mario Turtelinus, cerca de la Cripta donde guardó los Cinco Oscuros. Según predijo, el Enviado de Plutón llegaría para tomarlos y reinaría en su nombre sobre todo el mundo conocido. Hasta entonces sus seguidores deben velar todas las noches y sacrificarle un gallo todas las lunas nuevas.

Roma se ha retirado hacia el sur y los pictos rodean la zona. La mayoría de los monjes han perdido en la fe y sólo se preocupan de mantener sus privilegios sobre la población de la sierra, que vive miserablemente. Jamás entran en la Cripta, pero a pesar de ello consideran sacrilegio que un no iniciado lo haga, azuzando al pueblo contra él. No pelearán ellos mismos, han perdido sus conjuros divinos con su fe y son demasiado cobardes para hacerlo físicamente.

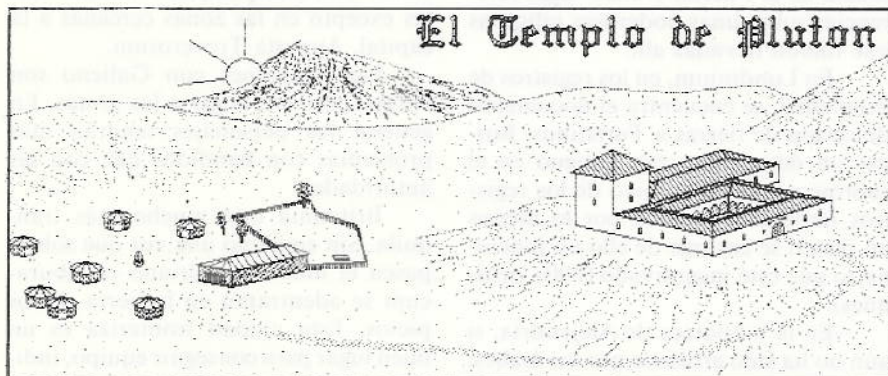
Dos sacerdotes mantienen la adoración a Plutón, Julio Bilbus, un viejo que deplora la degeneración actual y que mantiene los antiguos ritos, y Terencio, joven ambicioso que se considera el enviado de Plutón y se prepara para su misión mientras espera una señal. Ambos son poderosos y ambos pueden ayudar a los PJ si se les convence, aunque el segundo lo hará por sus propios motivos.

Los habitantes de la sierra se componen de un núcleo de Brigantes que se asentó aquí en la época de la dominación romana y de los Pictos obligados a internarse en la sierra. Viven del pastoreo de cabras y de cultivar el pobre suelo. En su mayoría acatan a los monjes y pagan los diezmos, pero hay rebeldes que preferirían expulsarlos, sobre todo entre los últimos desterrados.

La Sima de la Oscuridad Reptante

Es el nombre que dan los pueblerinos a la caverna debajo de la Cripta. Es una fuente de superstición que aprovechan los monjes para dominarlos. Hasta hace 40 años los blasfemos eran obligados a internarse en ella, de donde no volvían a aparecer.

La Cripta fue construida por Turtelinus sobre la boca de una sima natural, en la que colocó las Reliquias. Poco después, tras instituir las reglas por las que se regiría la orden se introdujo una noche en la caverna junto a tres acólitos, de la que ninguno volvió a salir. Un iniciado que intentó entrar salió demacrado, casi muerto. Solo pudo explicar que la oscuridad estaba viva, la



es un individuo solitario), aunque es posible que prefieran quedarse con todo (20%, -10 si guía picto, +30% si llevan equipo de legionario: armaduras, a menos que las cambien, de Aureliano, Flavio y guía romano).

Hay un 25% diario de que tengan encuentros de importancia. Para determinarlos se puede tirar en la siguiente tabla:

01-20 Poblado Picto

21-45 Partida de caza (1d6)

46-70 Cazador solitario. +20 a sus porcentajes.

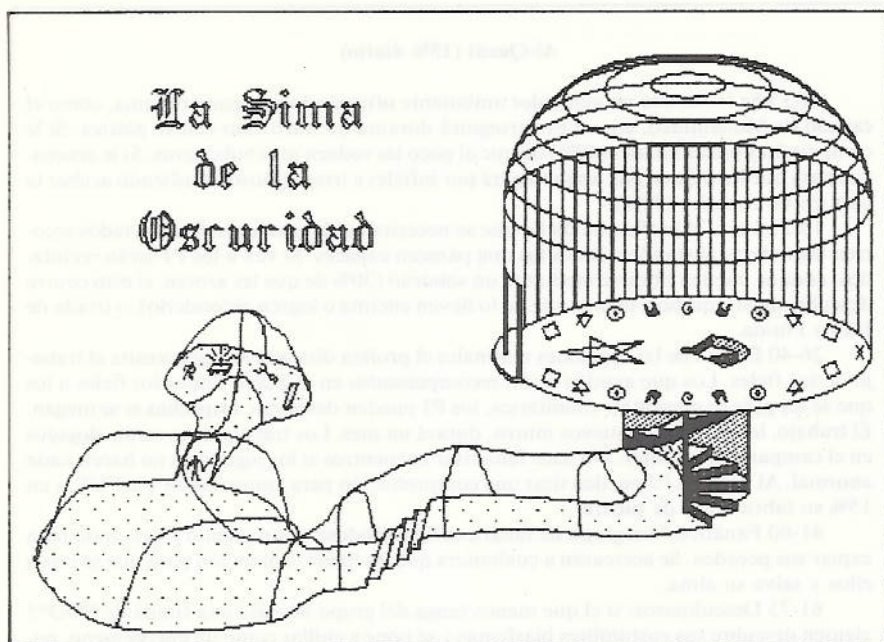
71-75 Incursión romana de castigo: una centuria (80 hombres).

76-85 Jauría de lobos (2d10). 40% de que ataquen.

86-90 Oso pardo. Se acercará al olor de la comida.

91-00 Emboscada: tirada contra Otear (-25) de los dos PJ que más tengan o serán sorprendidos por 2d6 pictos.

Para encontrar el templo pueden rastrear la zona (10% diario de llegar a las montañas, dependiendo del guía y de la información que tengan), o relacionarse con los pictos. Casi todos ellos conocen la sierra donde está el templo como los Montes de los Sin Familia, o de los Desterrados, a donde van a parar los espíritus de los desterrados y donde sólo estos pueden entrar. Hay algunas tribus en las faldas de la sierra que obligan a sus expulsados a internarse en



luz de su antorcha no podía penetrarla, y que zarcillos negros se le enroscaban, absorbiendo su espíritu.

Turtelinus sacrificó su espíritu y el de los acólitos pidiendo a Plutón que le permitiera proteger sus reliquias de cualquier profanador. El último paso de la ceremonia consistía en hincar la Espada en un altar dedicado a la oscuridad, y después ingerir un veneno para que sus fuerzas vitales la animasen.

Desde entonces la oscuridad es capaz de absorber la vida: cada turno que alguien se encuentre en el interior de la sima perderá 1 PM, o 1 PF si se logra resistir contra un PER de 18, muriendo al llegar a 0 PM. Además puede formar a 10m del altar una figura humanoide de negrura equipada con una réplica brillante de la Espada que iluminará la zona. Atacará dos veces usando su aura mágica (MR 5/8 75% Daño 1d10+1). Es invulnerable a cualquier ataque de los personajes, aunque si se le da un golpe crítico o especial quedará atontada durante un turno y no luchará.

Si se pasa una tirada de Otear (una sola para todos los PJ por turno) se verá que la negrura emana de la juntura del altar con la Espada. Si se arranca la Espada el hechizo quedará roto y la oscuridad se disipará. Para ello se debe sobrepasar al Guardián, que atacará a cualquiera que lo intente (Esquivar o dejarle atontado) y luego conseguir pasar una tirada contra una FUE de 16.

La oscuridad es sentiente y capaz de entender. Si se dice que ellos son los enviados de Plutón y se pasa cada turno una tirada de Habla Fluida + 20

no atacará. La posibilidad será de 80% si es Terencio quien habla, el cual realmente cree que es un elegido y no necesita mentir.

INCURSION EN AL-QUADI

Las conquistas

Las provincias ocupadas han sido duramente castigadas. Aparte de los saqueos y quema de ciudades de la conquista Alí ha decretado que todos los infieles que no se conviertan de cora-

zón sean ejecutados. La gente es torturada o quemada viva por no observar los preceptos del Libro, o porque alguien les acusa de alguna falta. Los antiguos señores, o a los que se les acusa de tener sangre romana son esclavizados o muertos. Sin embargo una buena parte de la población, sobre todo la campesina, apoya a Alí y se enrolan en el ejército, diciendo que Ashul les ha librado de la opresión y les favorece, como demuestra que por primera vez en siete años ha habido una buena cosecha.

Cualquier extranjero tendrá problemas y será mirado con suspicacia, sobre todo si sólo sabe latín (el griego es el usado en la parte oriental del imperio) y no ha aprendido los preceptos más importantes de la religión. Hay una corriente de viajeros entre los cuales uno puede confundirse: los peregrinos que van a Al-Quadi a orar en la tumba de Mohammed.

Camino de Al-Quadi

Tras conseguir los objetos los PJ deberán elegir la manera de llegar a Al-Quadi. Si eligen actuar en plan comando será esencial que se enteren a partir de algunos prisioneros o de fugitivos de detalles sobre la zona, así como las prohibiciones y obligaciones de la religión. Si lo piden pueden conseguir un trirreme que les lleve a cualquier punto de la costa. Una vez en las provincias conquistadas deberán improvisar el

Zonas conquistadas (45% cada 15 días)

01-15 Un joven ha sido acusado de blasfemo, tenía libros sacrílegos (poemas de Homero), y de romanofilo. El y toda su familia, o los miembros de la casa donde se alojaba, serán quemados en la hoguera. Los PJ podrán enterarse del castigo escuchando los rumores que circulan por el pueblo. La ejecución será supervisada por un profeta ayudado de 10 árabes. Además habrá un mínimo de 20 fanáticos entre el público que no querrán ver suspendida la diversión. Si los PJ lo intentan y logran salvar a alguno de los condenados este les podrá dar las señas de algún conocido que resida en Al-Quadi. También se organizará una caza del hombre en busca de los infieles que atacaron a un profeta.

16-40 Furia popular. Esta vez es una niña que va a ser lapidada por unos fanáticos, era la hija de un terrateniente de la zona, junto a un antiguo criado que la había estado ocultando. Serán unos 30, y aunque desorganizados pelearán hasta que caigan 10. En este caso la persecución será mucho más breve, si es que la hay.

41-55 Lapidados: les descubren hablando entre ellos en latín, no rezando al amanecer, etc... Se juntará una muchedumbre que empezará a apedrearles. Si oponen resistencia se retirarán, aunque puede haber cerca un cuartel de soldados que vendrán a investigar el tumulto.

56-65 Profeta: el viejo guía espiritual de un pueblo se fija en ellos, ya sea para alistarlos en el ejército, porque les considera espías o el más hermoso de los PJ ha excitado su libido. En cualquier caso dispone de 10 guerreros y de los fanáticos del pueblo para hacer cumplir sus deseos.

66-90 Patrulla: un grupo de 2d6 soldados a caballo, vigilando los caminos. Tienen ordenes de identificar a todos los viajeros y ejecutar sumariamente a los sospechosos.

91-00 Expedición de castigo: algún pueblo no ha pagado sus impuestos o se ha rebelado. Una compañía ha sido encargada de arrasarlo y conducir a todos los habitantes a trabajar a las minas.

porque están viajando, tanto los profetas como los soldados preguntan a cualquier extraño la razón de su viaje, encarcelando o ejecutando a los sospechosos. Si eligen esquivar las zonas habitadas necesitarán un guía excelente.

Otra posibilidad sería intentar tomar la fortaleza mediante un ataque sorpresa: Aureliano es un estratega decente y podría conducir un desembarco para luego avanzar sobre Al-Quadi. Sin embargo es poco probable que Alí se quede si no son aniquilados por el camino.

Al-Quadi

Aquí fue donde Mohammed diera a conocer a sus seguidores los preceptos del Libro e invocara a Ashul para que brotara agua del manantial para darles de beber. Desde entonces el lugar ha prosperado mucho. Con la extensión de la religión el lugar se convirtió en un lugar de peregrinación. Se erigió una mezquita sobre la tumba de Mohammed, se establecieron bazares y poco antes de la Jihad se levantaban los muros de una fortaleza donde se instaló el Excelso Profeta.

En la actualidad Al-Quadi se puede dividir en tres partes: la fortaleza donde residen los sacerdotes y los Guardianes del Templo (1200 arqueros), un campamento en el que se concentraron y pertrecharon las tropas antes de la Jihad, y donde aún se alojan los soldados que pasan por aquí, y la explanada en la cual se levantan las tiendas de los miles de peregrinos y las de los mercaderes.

La situación es caótica, hay gente de todas partes que levantan sus tiendas donde les apetece y no hay apenas guardias aunque tampoco suele haber demasiados problemas ya que están prohibidas las bebidas alcohólicas y a los peregrinos les queda demasiado poco dinero para que proliferen los ladrones. Mientras estén en esta zona los PJ no tienen que tener demasiados problemas para pasar desapercibidos, e incluso pueden entrar en la fortaleza

Al-Quadi (15% diario)

01-15 Se les acerca un vendedor ambulante ofreciéndoles alguna reliquia, como el cayado de Mohammed, etc... Les perseguirá durante un buen rato con su plática. Si le compran hay posibilidades (40%) de que al poco les rodeen más buhoneros. Si le amenazan para que les deje en paz les increpará por infieles e irrespetuosos, pudiendo acabar la cosa en un tumulto (30%).

16-25 Leva: el profeta ha dicho que se necesitan más guerreros. Sus enviados recorren las tiendas alistando a todos los que parecen capaces. Si ven a los PJ serán reclutados, aunque pueden librarse mediante un soborno (30% de que les azoten, si esto ocurre descubrirán su equipo a menos que no lo lleven encima o logren esconderlo), o tirada de Habla Fluida.

26-40 En una de las oraciones matinales el profeta dice que Ashul necesita el trabajo de sus fieles. Los que ayuden serán recompensados en el Edén. Todos los fieles a los que se les pide se presentan voluntarios, los PJ pueden despertar sospechas si se niegan. El trabajo, levantar unos nuevos muros, durará un mes. Los trabajadores serán alojados en el campamento militar. No hace falta tirar encuentros si los jugadores no hacen nada anormal. Al final los PJ pueden tirar una comprobación para aumentar en 1 la FUE, y en 15% su fabricación de piedra.

41-60 Fanáticos: un grupo de fanáticos fustigándose mutuamente y cantando para expiar sus pecados. Se acercarán a cualquiera que les llame la atención para que se una a ellos y salve su alma.

61-75 Descubiertos: si el que menos tenga del grupo no pasa una tirada de POD*5 alguien descubre sus costumbres blasfemas y se pone a chillar como un energúmeno, pudiendo acabar la cosa en una lapidación popular si no se le calla o se esfuman rápidamente. Hay un 20% de que el que se fije en ellos no sea un fanático e incluso se acerque para hablarles.

76-85 Reconocidos: se encuentran con algún antiguo conocido. Hay un 50% de que sea un fanático, si los PJ mantienen una fachada de fieles les ayudará en lo que pueda, siempre por la gloria de Ashul. Si por el contrario está aquí por la fuerza de las circunstancias podrá ser de ayuda si se le cuenta algo de porque se encuentran aquí.

86-00 Desafío: un grupo de gente rodea a un par de luchadores. Si se acercan a mirar hay posibilidades de que el vencedor de la prueba desafíe a uno de ellos a batirse (la pelea es a manos desnudas). Gane o no el luchador les invitará a su tienda a tomar algo, donde hablará con ellos, pudiendo ser útil para conseguir información general. También les dirá que hay una competición mensual de pelea y tiro con arco, en la que los vencedores pasan como reclutas a la Guardia de la Fortaleza.

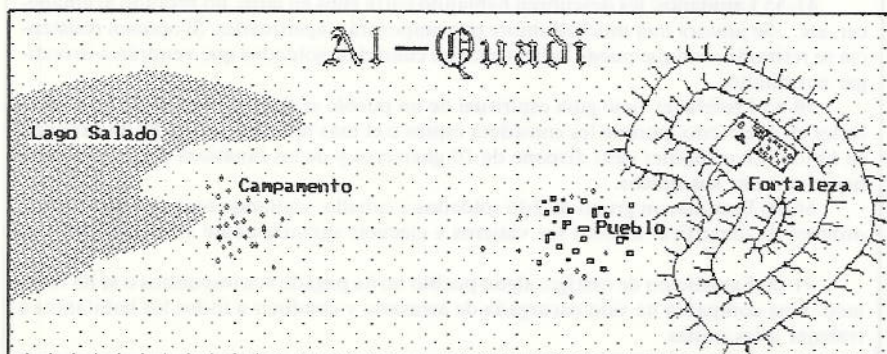
a orar ante la mezquita para explorar. Sin embargo la mayoría de la gente son fanáticos y no dudarán en acusar a cualquiera que cometa una falta grave contra los preceptos, e incluso lapidarlo. Hay unos pocos que trabajan allí como armeros o son mercaderes que odian al profeta y les podrían ayudar, pero será casi imposible que contacten con ellos a menos que durante el camino hayan tenido algún encuentro en el que ayuden a alguien acusado de blasfemo o traidor, y después de decirle su destino este les hable de algún conocido que resida en Al-Quadi.

La fortaleza

Mohammed fue enterrado cerca de la Fuente, sobre un cerro que dominaba el Lago Salado. Los profetas que le sucedieron declararon Santa su tumba y lugar obligatorio de peregrinación. Se empezó la construcción de la mezquita con la ayuda voluntaria de los peregrinos que así servían a Ashul, que duró 30 años. Con ella se levantaron viviendas para los sacerdotes, artesanos y albañiles.

Cuando Alí fue elegido Excelso Profeta y antes de decretar la Jihad ordenó que se construyera la muralla, unas herrerías para pertrechar los ejércitos, los campamentos y almacenes. Al final se levantaba un auténtico fuerte sobre la colina.

A pesar de su enorme guarnición, la gran zona que abarca y la variedad de gente que entra continuamente en ella hacen pausable el introducirse en la fortaleza, sobre todo en la zona de la mezquita, que, después de todo, es donde se encuentra normalmente el profeta. Durante el día cualquier peregrino puede entrar a orar ante el sepulcro de Mohammed, o asistir a las masivas oraciones matutinas y vespertinas



en la explanada, oficiadas por el mismo Ali. Las otras zonas les estarán vedadas, aunque no es difícil colarse en algún edificio o sala poco frecuentado, como los almacenes. Si se les descubre se les expulsará, a menos que se les antojen sospechosos: 10%, 40% si se habían intentado esconder.

Si van disfrazados de Guardias, herreros, etc., podrán acceder a más zonas, pero existe la posibilidad de que se les pregunte a la mínima sospecha por lo que están haciendo, incluida su identidad, sobre todo en los lugares donde no deberían estar (unos guardias accediendo a las zonas cerradas de la mezquita). Además todos los Guardias y profetas, y buena parte de los artesanos, soldados, y sirvientes saben hablar árabe, por lo que es probable que les hablen en ese idioma. También destacarán mucho si para entonces no están bastante curtidos por el sol.

Por la noche la circulación está mucho más restringida, pero es el único momento en que tienen alguna posibilidad de introducirse con sigilo hasta las dependencias de Ali. Si han entrado durante el día escondiéndose hasta el anochecer no es complicado acceder hasta la mezquita. A menos que usen poderes mágicos es casi imposible escalar las murallas aprovechándose de la oscuridad sin ser vistos, ya que están fuertemente guardadas.

La mezquita

Es el edificio principal de la fortaleza, donde se encuentra la tumba de Mohammed, la cual es visitada por cientos de peregrinos todos los días.

1. Nave principal: no demasiado grande, suele estar atestada de fieles durante el día.

2. Aquí pueden pasar los fieles a orar ante la tumba de Mohammed, tras pedirlo a los profetas y haber cumplido las penitencias mandadas.

3. Tumba de Mohammed: el sarcófago está adornado con intrincados diseños geométricos. En realidad el cuerpo de Mohammed se encuentra en la habitación secreta 9.

4. Almacenes: se puede encontrar todo tipo de accesorios religiosos: incienso, aceites, túnicas, etc..

5. Escaleras a los minaretes.

6. Habitaciones de los Imanes. Estos son profetas que sirven personalmente a Ali.

7. Despacho: en el Ali lleva a cabo los trabajos más mundanos de dirigir las conquistas.

8. Dormitorio de Ali, espartanamente amueblado.

9. Tumba secreta de Mohammed, fue trasladado aquí para evitar que su cuerpo fuera profanado por infieles.

X. Guardianes.

Picto	PNJ
FUE 10 Mov.: 3	Pierna D 2/4
CON 12 PG 12	Pierna I 2/4
TAM 11 PF 13	Abdomen 2/4
INT 12 PM 10	Pecho 2/5
PER 10 MR-DES 3	Brazo D 1/3
DES 13	Brazo I 1/3
ASP 9	Cabeza 4/4

Lanza Corta 2M 7MR 50% A. Daño 1d8+1 47% D. 10 PA
Arrojar lanza 3/9MR 40% A. Daño 1d8 Alcance 20/40

Habilidades: Esquivar (27%), Otear (58%), Escuchar (58%), Rastrear (37%), Escondarse (42%), Deslizarse en Silencio (52%)

Magia (41%): Curacion, Protección 2

Notas: características de un típico cazador picto. Si se encuentra a uno solitario será especial (+20% características, +1d4 daño). De equipo lleva armadura de cuero y dos lanzas cortas.

Alamanes

FUE 12 Mov.: 3	Pierna D	
CON 12 PG 13	Pierna I	3/5
TAM 14 PF 15	Abdomen	3/5
INT 12 PM 9	Pecho	3/6
PER 9 MR-DES 3	Brazo D	2/4
DES 11	Brazo I	2/4
ASP 11	Cabeza	5/5

Lanza Larga 7MR 59% A. Daño 1d10+1+1d4 33% D. 10 PA
Escudo Diana 8MR 29% A. Daño 1d6+1d4 43% D. 12 PA

Habilidades: Otear (57%), Rastrear (37%), Montar (53%)

Magia (36%): Curacion, Protección 2

Notas: los alamanes van a caballo. Estos son de monta, normales, y no lucharán en combate.

Legionario

FUE 11 Mov.: 3	Pierna D	5/5
CON 14 PG 14	Pierna I	5/5
TAM 14 PF 5	Abdomen	6/5
INT 13 PM 9	Pecho	6/6
PER 9 MR-DES 3	Brazo D	4/4
DES 10	Brazo I	4/4
ASP 11	Cabeza	6/5

Gladius 7MR 74% A. Daño 1d6+1+1d4 52% D. 12 PA
Pilum 7MR 49% A. Daño 1d6+1+1d4 18% D. 10 PA
Rectangular 8MR 19% A. Daño 1d6+1d4 67% D. 18 PA
Lanzar Pilum 3/9MR 19% A. Daño 1d8+1d2 Alcance 20/50

Habilidades: Primeros Auxilios (58%), Otear (50%), Escuchar (50%)

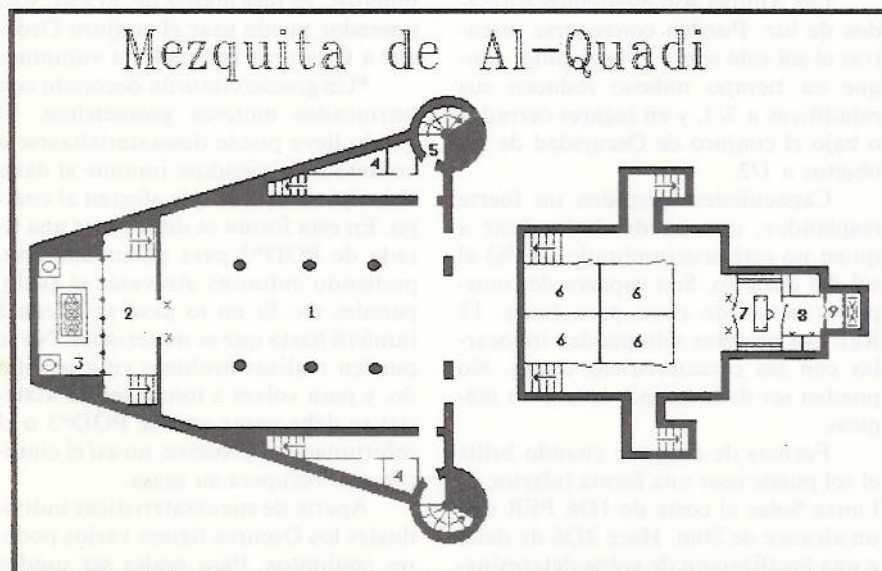
Magia Espiritual (25%): Cuchilla Afilada, Protección 2

Divina (80%): Gladius Auténtico, Escudo

Notas: legionario del Rhin, Danubio o Britannia.

Ashul

Se le puede considerar un dios del sol, teniendo sus conjuros divinos especiales y espirituales. Su culto había declinado hasta casi desaparecer hasta que Mohammed lo difundió por Arabia. El aumento del número de sus fieles le han devuelto su poder, que usa totalmente en apoyo de sus profetas, algo nunca hecho desde que Epoca de



los Dioses. Sus principales sirvientes son las Ahuras. Uno de los mayores poderes que dona a sus sacerdotes es la posibilidad de invocarlas y usarlas en su servicio.

Ali Ben Shadib

FUE 7	Mov.:	3	Pierna D	0/5
CON 15	PG	14	Pierna I	0/5
TAM 12	PF	22	Abdomen	1/5
INT 13	PM	20	Pecho	1/6
PER 20	MR-DES	2	Brazo D	0/4
DES 17			Brazo I	0/4
ASP 11			Cabeza	0/5

Habilidades: Oratoria (120%), Arabe (75%), Escuchar (65%).

Magia: Ceremonia (189%), Invocar (125%). Conjuros divinos especiales: 3 usos de cada uno. Conjuros comunes: 1 de cada tipo, 2 de Ordenar Ahura. Espirituales: Pared de Luz, Vista Lejana 3.

Notas: Ali es un fanático religioso, capaz de dar su propia vida y la de los demás por extender su verdad. Aunque ya tiene 50 años se conserva y suele dedicar muchas horas tanto a asuntos mundanos como a orar. Como elegido de Ashul tiene el triple de posibilidades de conseguir Intervención Divina. Aparte de por conjuros Ali puede llamar a una Ahura por punto de POD permanente sacrificado.

Los profetas

FUE 11	Mov.:	3	Pierna D	0/4
CON 12	PG	12	Pierna I	0/4
TAM 12	PF	23	Abdomen	2/4
INT 12	PM	14	Pecho	2/5
PER 14	MR-DES	3	Brazo D	0/3
DES 10			Brazo I	0/3
ASP 9			Cabeza	0/3

Cayado 6MR 55% A. Daño 1D8 40% D. 8 PA

Habilidades: Montar (50%), Oratoria (35%), Habla Fluida (45%), Arabe (50%), Griego (30%), Conocimiento Humano (35%).

Magia: Ceremonia (50%), Invocar (45%), Disipar Nubes, Ordenar Ahura, Lanza Solar, Adorar a Ashul, otros 2 más a elegir. Espiritual: Vista Lejana 4.

Notas: estos son los profetas normales que se pueden encontrar los PJ. En general son fanáticos, astutos e impulsivos, aunque hay muchas variantes, sobre todo en los pocos que no son árabes. Los profetas de mayor rango, encargados de los grandes templos y de los ejércitos de la Jihad, son más poderosos. Aparte estos últimos pueden invocar una Ahura por diez puntos de

POD sacrificados. Para ello pueden usar Adorar a Ashul para hacer una comunión con sus fieles y usar el POD sacrificado por estos.

Arabes

FUE 10	Mov.:	3	Pierna D	1/5
CON 12	PG	13	Pierna I	1/5
TAM 13	PF	15	Abdomen	1/5
INT 12	PM	10	Pecho	1/6
PER 10	MR-DES	3	Brazo D	3/4
DES 12			Brazo I	3/4
ASP 10			Cabeza	0/5

Cimitarra 7MR 44% A. Daño 1d6+2 28% D. 10 PA

Arco Corto 3/9MR 39% A. Daño 1d6+1 Alcance 90/120

Maza 2M 7MR 34% A. Daño 1d8 19% D. 8 PA

Habilidades: Esquivar (39%), Montar (44%), Con. Mundo (47%), 1?x? Auxilios (42%), Otear (68%),

Magia Espiritual (43%): Vista Lejana 2, Luz

Divina (93%): Curación Heridas, Bloqueo Espiritual

Notas: cuando los PJ se encuentren con guerreros de la Jihad podrán ser árabes (1-35), jinetes (36-50, montura normal, 54% ataque cimitarra, 49% esquivar) o campesinos alistados (51-00). Estos últimos son los que usan la maza (los árabes no la tienen), y además tienen un -10% en las demás habilidades. Los arqueros de la fortaleza de Al-Quadi tienen 69% A. con arco, y +10% en lo demás.

Ahura

FUE 1D6	PG 6D6
TAM 12m3	Mov. 4
PER 6D6	Ataque Material- 75%
MR 10 3D6	Daño

Las Ahuras son elementos formados de luz. Pueden convocarse mientras el sol esté sobre el horizonte, aunque en tiempo nuboso reducen sus estadísticas a 2/3, y en lugares cerrados o bajo el conjuro de Oscuridad de los objetos a 1/2.

Capacidades: despiden un fuerte resplandor, que puede deslumbrar a quien no esté acostumbrado (-15%) al sol del desierto. Son capaces de transportar cosas de poco peso (máx. 12 Kg). Los profetas sólo pueden invocarlas con las características dadas. No pueden ser dañadas por armas no mágicas.

Formas de ataques: cuando brilla el sol puede usar una forma inferior de Lanza Solar al coste de 1D6 PER con un alcance de 20m. Hace 2D6 de daño a una localización de golpe determina-

da en la tabla de ataques de proyectil. También pueden atacar físicamente tomando forma material, aunque entonces pueden ser dañadas por todo tipo de armas.

Las Reliquias

También llamadas los Cinco Oscuros, son 5 objetos de un extraño metal negro, tibio al tacto, irrompible y extremadamente ligero. Según los adeptos pertenecen a Plutón, dios de los muertos y señor en el Averno, que los reclamará cuando vuelva al mundo de los vivos. En realidad fueron creados por él, pero para un Avatar suyo, un poderoso espíritu a su servicio en la Epoca en que los dioses moraban en la Tierra. Al ser derrotado su esencia se introdujo en los objetos, multiplicando su poder.

Los objetos son los siguientes:

*Una espada bastarda, con un Arma Auténtica continuo (2d10+2 daño). Permite hacer dos ataques por turno, sin penalizaciones. El que la esgrima no puede detener, y sólo esquivo a la mitad de su porcentaje.

*Una coraza extremadamente ligera y resistente, 5 CAR y 20 PA, que protege el pecho y el abdomen. Además proporciona una resistencia contra conjuros equivalente a un Contramagia 8.

*Un casco con visor profusamente decorado. El que lo lleve es invulnerable a todo tipo de daño que le alcance la cabeza, incluido críticos. Además permite hablar telepáticamente con criaturas del mundo inferior y con cualquiera que sea adorador de Plutón en un radio de 50m.

*Un anillo plano, como única decoración tiene la runa del dios de los muertos. Es una matriz de 30 PM, y su poseedor puede usar el conjuro Ordenar a Criaturas Infernales a voluntad.

*Un grueso cinturón decorado con intrincados motivos geométricos. El que lo lleve puede desmaterializarse a voluntad, volviéndose inmune al daño físico y a conjuros que afecten al cuerpo. En esta forma se debe pasar una tirada de POD*3 para poder moverse, pudiendo entonces atravesar el suelo, paredes etc.. Si no lo pasa se quedará inmóvil hasta que se materialice. No se pueden realizar hechizos en este estado, y para volver a tomar forma material se debe pasar una de POD*5 o el infortunado se disuelve, no así el cinturón que recupera su masa.

Aparte de sus características individuales los Oscuros tienen varios poderes conjuntos. Para poder ser usados

debe llevar una sola persona todos los objetos, o estar en contacto los diferentes portadores. Estos poderes son:

*Oscuridad: se produce el equivalente de una eclipse, que durará una hora, dejando una luminosidad algo mayor que una noche de luna llena. El área abarcada es un círculo de 20 Km de diámetro.

*Capa de negrura: la oscuridad se agrupa en torno de los que lleven algún objeto, aumentando su posibilidad de ocultarse (+60) por la noche. Cuesta 1 PM y 5PF por minuto mantener el conjuro, debido a que la "capa" dificulta la respiración.

*Puerta infernal: la tierra se resquebraja, abriéndose una fisura llamante que conecta con el Averno. A los 7 minutos se cerrará. Durante este tiempo hay grandes posibilidades (90%) de que entren en el mundo criaturas demoníacas, un número variable que atacarán a quien vean indiscriminadamente.

Todos los poderes anteriores son realizados por quien lleve el anillo. Para ello debe pasar una tirada de (INT+POD)*3 (96-00 siempre falla). Si no lo logra el poder de los Oscuros le sobrepasa y muere.

Además cada vez que se usen los tres poderes anteriores, o una vez al mes, debe pasarse una tirada de resistencia contra un POD de 40. Si son más de uno los portadores deben pasar una sola tirada, sumando además sus POD para resistirse. Si se falla Plutón acepta a sus nuevos adeptos convirtiéndolos en su Avatar en el mundo. El espíritu de los objetos se apodera de sus cuerpos, encargándose de acabar con el Excelso Profeta, para luego devolver la gloria al culto a Plutón...

Rol sin IR

Sino que no se dispone del IR, o no apetece usarlo, se puede jugar sólo la partida de rol. Para ello se adjunta un mapa del imperio con las principales rutas que pueden coger los PJ, junto al

tiempo que se tarda en recorrerlas. Además el Master deberá darles información de como va la guerra; se recomienda darles cerca de doce meses para resolver la misión. Se puede usar también la siguiente cronología:

-Octubre, 266: rebelión en Siria y Egipto, toma de Antioquía y Damasco y cerco de Alejandría.

-Diciembre, 266: derrota del ejército persa ante las puertas de su capital, Ctesiphon.

-Febrero, 267: toma y destrucción de Alejandría, junto a todos sus habitantes.

-Marzo, 267: a pesar de grandes pérdidas, los árabes son contenidos en Asia Menor. Grandes incursiones bárbaras.

-Agosto, 267: termina la conquista de Persia.

-Diciembre, 267: seis legiones son destruidas en un intento de recuperar Antioquía, y el emperador Galieno es capturado. La Jihad avanza por Asia Menor, cruza los estrechos y toma Macedonia y Grecia. El Imperio se desmembra, y Ali inaugura una fanática teocracia que abarca desde Italia hasta el Eufrates.

La Guerra Santa

Inicio: Octubre, 266 D.C.

Periodo: 4

PODERES MAYORES

Arabes

Profeta: Ali-ben Shadib

Tipo: bárbaros

Tesorería: 2; Moral: 200; Impuestos: 0

Provincias Controladas: Arabia Deserta (0)

Colocación: Marrón (CER C)

5931W: 1*4-12, 1*(6)-16

6130W: +1-16'2, 1*20-8, 1*4-12

6733W: 1*20-8, 1*4-12, 1*6-16

6932W: +1-16'1, 1*4-12, 2*6-16

1230E: 0-16'A, 1*10-8, 1*2-12

1730E: 1*10-8, 1*2-12

Tan (CER C)

6820W: 1*10-8, 2*(4)-12

6919W: 0-16'B, 2*10-8, 1*2-12

6921W: 2*10-8, 2*2-12, 2*(4)-12

6922W: 1*10-8

1212E: 1*10-8

1219E: 2*(4)-12

1225E: 0-16'A, 1*4-12, 1*30-16, 1*6-16, 1 suministros

1318E: Mithradates, +2-16'1, 1*20-8, 1*30-16, 2*(4)-12, 1 suministros, Fuerte [5]-0

1424E: 1*20-8, 1*4-12

1514E: +1-16'2, 1*10-8, 2*2-12

1526E: 1*20-8, 1*6-16

1816E: +1-16'3, 2*4-12, 1*30-16, 3*6-16, 1 suministros

1916E: 1*20-8, 1*6-16

2311E: 2*10-8, 1*2-12

Notas: los líderes árabes representan a los profetas (Mithradates a Ali Ben Shadib). El +1 y +2 no representa sus habilidades estratégicas, sino su poder de convocar a las sobrenaturales Ahuras, usándose como 0 para intercepciones y marchas forzadas. Además cuando acompañan a sus tropas fanáticas la moral de estas se ve incrementada (Líder 0+10, +1+20, +2+50, Ali+100).

Al ser las tropas fanáticas no pierden moral por las unidades muertas en una batalla victoriosa, aunque si si la pierden. Además cuando muere alguno de los profetas pierden moral equivalente a lo que estos añaden en combate. Si Ali muere los árabes reducen a la mitad (hacia abajo) los puntos de reemplazo de que disponen por provincia controlada, y los profetas pierden el poder de convocar a las Ahuras (y su bonificador en combate).

Los árabes reclutan por reemplazos, dependiendo estos de las provincias que controlen. Los valores de cada una son: Arabia Deserta, Siria y Aegyptus 4(2), Mesopotamia y Babyloña 3(1), Judea, Cyrenaica y Osrohene 2(1), y todas las demás 1(0). El valor entre paréntesis representa los reemplazos posibles tras la muerte de Ali.

Roma

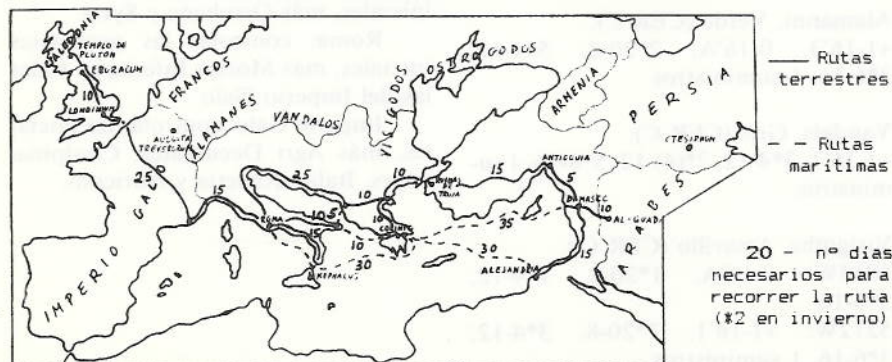
Emperador: Galienus, Claudius

Tipo: facción romana

Tesorería: 24; Moral: 90; Impuestos: 183

Provincias controladas: Achaea & Epirus (7), Aegyptus (16), Africa Proconsularis (16), Alpes (1), Arabia Petraea (1), Baleares (1), Asia (13), Bythinia & Pontus (7), Cappadocia (5), Cilicia (3), Cisalpina (15), Corsica (1), Creta

EL IMPERIO ROMANO ANTES DE LA JIHAD



(2), Cyprus (2), Cyrenaica (2), Dacia (2), Dalmatia (1), Galatia (3), Illyricum (5), Italia (17), Iudea (3), Lycia & Pamphilia (2), Mauretania Caesariensis (1), Mauretania Tingitana (1), Melita (1), Moesia Superior (5), Noricum (1), Numidia (3), Osrohene (7), Pannonia Inferior (2), Pannonia Superior (2), Rhaetia (2), Rhodus (4), Sardinia (1), Sicilia (8), Syria (15), Thracia (5)

Colocación: Púrpura (CER A)
3117W: Galienus, 1*24-10, 1*16-10, 2*4-12, 2*6-16, 1 suministros
3213W: +1-16'3, 1*16-10, 1*(4)-12
3517W: 1*18-30
3628W: 1*18-30
3711W: 0-16'D, 1*16-10, 2*4-12
3921W: 1*36-30
4012W: +1-16'4, 1*24-10, 1*20-10, 2*4-12, 1*6-16, 1 suministros
4214W: 1*20-10, 1*4-12
4314W: Claudius, 2*20-10, 2*4-12, 1*6-16
4512W: 1*20-10, 1*4-12
4616W: +1-16'2, 1*20-10, 1*4-12, 1*6-16
4918W: 2*(4)-12
6712W: 1*16-10, 1*4-12
7017W: +2-16'1, 1*20-10, 1*4-12, 1*6-16

Rojos (CER B)

6426W: 1*4-12, 1*18-30
6508W: 1*(4)-12
6516W: 1*4-12
6616W: 1*(4)-12, 1*(6)-16
7022W: 1*16-10, 1*4-12
1112E: +1-16'2, 1*20-10, 1*(4)-12, 1*30-16, 1*(6)-16, 1 suministros
1224E: 1*16-10, 1*4-12

Persas

Rey: Shapur, Baharam
Tipo: Civilizado no romano
Tesorería: 30; Moral: 90; Impuestos: 43
8 reemplazos
Provincias controladas: Adiabene (0), Atropatene (7), Babylonia (12), Charax (1), Elymais (5), Hyrcania (7), Media (4), Mesopotamia (6), Persia (1), Sagar-tia (0)

Colocación: Naranja (CER A)

1206E: +1-16'3, 1*4-12, 1*6-16
1209E: 3*(4)-12
1412E: +1-16'2, 2*4-12, 1*30-16, 2*6-16, 1 suministros
1708E: 2*(4)-12, 1*(6)-16
1814E: 2*(6)-16
1913E: Shapur, Baharam, 2*(4)-12, 1*30-16, 2*(6)-16, 1 suministros
3108E: 2*4-12, 2*6-16

Nota: recluta según las reglas de 26. Sus unidades de 4-12 y 6-16 son arqueros.

Imperio Galo

Emperador: Posthumus, Tetricus
Tipo: facción romana
Tesorería: 15; Moral: 85; Impuestos: 54

Provincias controladas: Aquitania (3), Baetica (9), Belgica (6), Britannia (4), Gallacia (2), Germania Inferior (1), Germania Superior (3), Lugdunensis (8), Lusitania (3), Narbonensis (4), Tarraconensis (11)

-Colocación: Azul (CER A)

1523W: 1*16-10, 1*4-12
1708W: 1*20-10, 1*4-12
1710W: 1*16-10, 1*4-12
1807W: 0-16'A, 1*20-10, 1*4-12, 1*6-16
2211W: 1*18-30
2610W: 1*(4)-12, Fuerte [5]-0
2618W: 1*4-12
2710W: 1*20-10, 1*(4)-12
2711W: 1*4-12, Fuerte [5]-0
2712W: Posthumus, Tetricus, 1*16-10, 2*4-12, 1*6-16, 1 suministros
2812W: +1-16'3, 1*24-10, 1*20-10, 1*4-12, 2*6-16, 1 suministros
2813W: +1-16'4, 1*20-10, 2*(4)-12
2814W: 1*4-12, Fuerte [5]-0
2821W: +1-16'2, 1*16-10, 2*4-12, 1*6-16, 1*18-30

Bárbaros

Tribu	Provincias	Moral	Rec.
Franks:	Germania Magna	100	3
Alamanni	Boiohaemum, Agri Decumates	75	3
Vandals:	Iazygia	60	3
Visigoths:	Moesia Infer, Sarmatia	110	4
Ostrogoths	Chersonesus, & Heruli: Scythia	115	6

Franks, Negro (CER C):

0-16'A, 5*20-8, 1 suministros

Alamanni, Verde (CER C):

+1-16'3, 0-16'A, 2*20-8, 5*4-12, 2*6-16, 1 suministros

Vandals, Gris (CER C):

+1-16'1, 3*4-12, 2*(4)-12, 5*6-16, 1 suministros

Visigoths, Amarillo (CER C):

5013W: 0-16'A, 1*20-8, 1*4-12, 2*6-16

5212W: +1-16'1, 2*20-8, 3*4-12, 3*6-16, 1 suministros

Ostrogoths, Verde (CER C):

+1-16'2, +1-16'4, 3*20-8, 6*4-12, 3*36-30, 1 suministros

PODERES MENORES

Clientes de Persia: Albania, Armenia

Clientes de Roma: Colchis, Iberia

JUGADORES

La anterior partida de IR puede hacerse sin necesidad de jugar la de rol. Para ello las facciones se dividirán normalmente, y los profetas árabes no dispondrán de sus poderes mágicos (sólo servirán para subir la moral y reclutar).

REGLAS ESPECIALES

1) Se usan la 28 (Guerra Civil), 29 (Milicia), 30 (Limitanei), 32 (Overrun), y 35 (Entrenamiento)

2) Todas las provincias romanas fronterizas excepto Thracia tienen limitanei; la penalización al movimiento es de 2.

3) Roma es la capital imperial (valor de 16)

CONDICIONES DE VICTORIA

Si se juega sólo a IR, la partida termina cuando Roma o los árabes cumplen sus condiciones de victoria, o en Diciembre del 268 DC, momento en el cual ganan los jugadores que hayan cumplido las suyas. Las condiciones son:

Bárbaros: cumplir tres de las siguientes:

Francos: controlar tres provincias romanas

Alamanes: iniciales y Rhaetia

Vándalos: una provincia romana

Visigodos: cuatro provincias romanas

Ostrogoths: tres provincias romanas

Árabes: disolver a Roma y Persia, o controlar dieciocho provincias.

Persas: controlar las provincias iniciales, más Osrohene y Syria.

Roma: controlar las provincias iniciales, más Moesia Inferior, y todas las del Imperio Galo

Imperio Galo: controlar las iniciales, más Agri Decumates, Cisalpina, Alpes, Italia, Rhaetia y Noricum.