

# Anábasis

## (Inconcluso)

Por Miguel Aceytuno

*La realidad supera a la ficción.*

— Evaristo Sanmiguel

*Diez mil guerreros no pueden estar equivocados.*

— Manowar

*Bueno, he escrito un trocito de módulo. A ver si alguno se anima, y lo terminamos juntos. No es una idea mía. Ya me gustaría. Es una historia real. Primero os la cuento, y luego vamos a la ficción.*

*Erase una vez, un general mercenario que era cantidad de colega de un periodista. Y cuando tenía... una faena siempre le llamaba. "Venga, hombre, vente. Que son cuatro mataos, y luego te marcas un artículo pal Pulitzer". Y ojú. Ni cuatro ni mataos. Un batallón armao hasta los dientes.*

*No se sabe como, el periodista y el general siempre salían con la piel (relativamente) intacta. Y el periodista juraba: "¡Una y no mas, Santo Tomás!". Pero de repente llamaban a la puerta, y era un mensaka. Con una botella de vino gran reserva, abierta y con un trago menos. Y una notita. "Este vino era tan bueno, tío, que no me lo podía acabar solo, sin pensar en ti. ". Del general. Y llegaba la siguiente campaña, y el periodista se apuntaba. Y otro palo.*

*Hasta que un día.... los malos invitaron al general a cenar. Vamos a hablar de esto de la guerra. Y resultó... que él era el primer plato. Y con él cayeron todos los oficiales. Imaginad un ejército que se queda de sargento para abajo. Y un periodista. Rodeado por el enemigo. A miles de kilómetros de casa...*

*Esto que os he contado es cierto. Ocurrió hace dos mil quinientos años. El general se llamaba Ciro, y el periodista Jenofonte. Y me gustaría saber... que hubierais hecho vosotros en su lugar. ¿Qué hizo él? Si os gusta la aventura, el sexo, la violencia, el drama auténtico.... leed Anábasis. Cuenta esta historia. Significa en griego "hacia arriba". Hacia casa, en el mapa. Piensa que has de elegir. Morir, ser esclavo... o tirar los dados del combate.*

### El rey ha muerto. Viva el rey.

Ramón Muntaner estrecha la mano de su rey, Jaime I *el Conquistador*. En Játiva hace mucho calor, en este verano de 1.276. Las nuevas no son buenas. Tres mil infantes y quinientos caballos han asaltado a nuestras fuerzas en Luchente. Y hemos resistido como héroes, majestad, tres contra uno. Todos han muerto.

Jaime puede entenderlo, pues también agoniza. Muy lejos de casa. Su hijo Sancho ha muerto. Su hijo Pedro, con el grueso de las tropas, marcha contra el enemigo. Y el no puede ni vestir la cota de malla.

¡Albricias! ¡Albricias! ¡Vuelve el Príncipe! Cubierto de sangre, Pedro devuelve a su padre la espada. Mi señor, hemos vencido. Bálsamo para las últimas horas de la vida de un anciano, que se apaga al alba. La triste noticia es un mazazo entre los hombres. El viejo rey ha muerto.

¡Viva el rey Pedro! En silencio, se abaten las tiendas y se lían los hatillos. La mesnada, triste, vuelve a Barcelona. ¿Todos? No. Se dejan comandos en la retaguardia, para hostigar un posible contraataque enemigo en estas circunstancias, e informar de sus movimientos. Grupos... como el formado por vosotros.

*Una aventura de Aquelarre para entre tres y seis jugadores, Estos deberán ser, al menos en su mayoría, soldados muy expertos. Sirven, con lo que sería el rango actual de 'sargento', en el ejército con el que Jaime I intenta invadir el reino de Valencia.*

### Una misión desesperada

Se os convoca a la presencia de Ramón Muntaner. ¡AHORA! No se hace esperar al consejero real. Muntaner es un noble anciano, famoso en ambas religiones por su sabiduría. Y hoy podéis ver que eso no es leyenda. Inclinado sobre un mapa, tenso, con el peso de miles de vidas y del futuro de un joven rey sobre sus hombros, el viejo cronista dicta órdenes con decisión.

"Ah, bien venidos, bien venidos. Os presento a vuestro nuevo capitán, Juan Comas —todo el mundo conoce a uno de los principales consejeros del buen viejo rey, no hacía falta decir el nombre—."

No diga guerrero, diga Juan Comas. Es una leyenda viva. Noble, alto jefe templario, cortesano, político, trovador.... años ha famoso por su vida galante. A los cincuenta su pelo no es tan negro como antaño, pero conserva su casi metro noventa de altura, y de sus ciento veinte kilos (muy pocos son de grasa).

Juan Comas es líder. Juan Comas tiene carisma. Toda persona que pase mas de un par de días en su compañía sumará un +30% a toda tirada de Comunicación contra él. Si está a su lado, tendrá un -20% en toda tirada de IRR que pudiera perjudicarle, y no podrá entrar en pánico. Comas nunca tiene miedo. Te ayuda a montar la tienda. No mira cuando estás cansado. Con él al mando, iríais a tirarle de los pelos del bigote a Pedro Botero.

El máster ha de dejar este liderazgo muy claro. Con Juan Comas se está tranquilo. Es el mejor táctico. Toma las mejores decisiones. Si no quieres, no te mueres al lado de Juan Comas.

"Vuestra misión va a ser cubrir la retaguardia de las mesnadas —prosigue Muntaner—. Tomad cada uno cinco hombres bajo vuestro mando. Con ellos, y bajo las órdenes del buen Juan, es menester que permanezcáis en este campamento tanto tiempo como sea posible. Cada segundo que consigáis es un segundo para vuestros compañeros. Tenedlo presente".

Caso de que alguno de los jugadores no pegue ni con cola en el papel de "suboficial", trata de meterlo con alguna excusa. Ya sabes, "El sabio doctor os será de gran ayuda" ó "Ladronzuelo, a ver si puedes robar a los moros como hiciste conmigo". Y si ni por estas, usa el truco sucio número siete: el que tuvo la mala luna de hacerse un PJ bailarina / escriba / tamborilero / táchese lo que procede, resulta que es un servidor de Juan Comas.

Y no va a dejarlo morir. Al menos, no morir solo.

Veis con un nudo en el cuello como la tropa principal marcha, y quedáis dueños, por el momento, de un campamento fantasma.

### Velando armas

Dos días pasan, largos y amargos como los del pobre sin esperanza. La tercera tarde... quién iba a pensar que echaríais de menos a la mañana.

Una cosa debe quedar clara a los jugadores. Al lado de Juan se está seguro. Él sabe donde estamos. Y sabe el camino de vuelta a casa. ¿A ninguno se os ha ocurrido que nadie es imprescindible? Craso error. Si los jugadores no preguntan por su situación... el DJ solo estará obligado a darles una aproximada.

Primero comienzan a verse escaramuzadores. Después, escuadras completas. Al ocaso, dos columnas de cien hombres, en orden de media luna, rodean vuestro campamento.

No pasa nada. Los moros no quieren trabar realmente combate. Solo vienen a tantear la situación. Pero no es imprescindible que esto lo sepan los jugadores. Y ya es tarde para plantear batalla. Una defensa decidida hará que se retiren y planten dos campos, uno a vuestro norte y uno a vuestro sur. No es cosa arriesgar de noche a los caballos. Vamos a esperar el alba. Para machacaros.

¡Juan se pone en pie de un salto! Sus órdenes son rápidas, directas, y en pocos segundos os encontráis parapetados tras unos árboles talados, en círculo, alrededor de un sencillo pendón.

¡Llegan sus caballos! ¡Sus y a ellos!

Lo dicho. Un par de cargas y los moros se retiran hasta mañana. Dos tiradillas por bando, y andando. Esto era solo para entrar en calor.

¡El ataque ha sido rechazado! ¡El ataque ha sido rechazado! Los moros se marchan, sin duda para volver con mas refuerzos. ¡Pero no sin bajas! Además de los heridos que haya producido la acción, vuestro capitán agoniza en el suelo. Comas ha recibido una saeta en el pecho, y su vida fluye por la herida.

“Arriba, soldados —jadea el viejo soldado—. Hemos hecho lo bastante, y ahora hay que volver hacia arriba, hacia casa. Seguid siempre arriba, pase lo que pase. Hacia arriba”.

Comas muere sin que podáis hacer nada por él. La situación es: pocos hombres. Agotados. Rodeados probablemente en proporción de diez a uno, por un enemigo que conoce exactamente vuestro número y posición. A doscientos kilómetros del lugar amigo más cercano. Sin caballos (ah, ¿pero alguien pensó en pedir explícitamente caballos a Muntaner?). Solo podéis cargar el agua y la comida que soporten vuestras espaldas.

La noche ya es cerrada. Al norte y sur, se encienden hogueras. Y una voz fantasmal os llega desde la huerta: “Infieles... rendíos y viviréis”.

## Una (¿silenciosa?) huida

Los campamentos principales moros están a un kilómetro hacia el norte y un kilómetro hacia el sur de vuestra posición. Sus hogueras son visibles. Cada uno debe estar compuesto de unos cien hombres, por la violencia de la carga.

Además, y esto no lo saben los jugadores, escaramuzadores vestidos de negro y con armamento ligero pretenden dar un golpe de mano, en la hora fría que precede al alba. Son diez, y confían en degollar a algún perro cristiano antes de echar a correr.

Deja, oh DJ cruel, que los jugadores suden un poquito. Es el momento en que te puedes levantar, y pasar por la cocina a por una cervecita y otra bolsa de patatas. Ya vuelves. Bien, bien, siguen discutiendo. Que ricas estas patatitas al chorizo.

En fin, la situación no puede ser mas clara. Hagamos un breve resumen de posibles acontecimientos:

- Se quedan a esperar el alba. Mal rollo. A las cinco en punto, ataque comando. Y a las siete (tiempo justo de curar a los heridos y tomar un cafelito), asalto moro.
- Tratan de escabullirse. Buen rollo... si no fuera por que los escaramuzadores andan rondando. Son dos grupos de cinco, uno al este y otro al oeste.

Si los jugadores han tomado las medidas adecuadas (han dejado hogueras encendidas, han envuelto los objetos metálicos para que no choquen, etc...) moros y cristianos se darán de morros en la lúgubre noche. Hombre, son buenos, pero solo cinco. La pena que, o sois muy silenciosos... o el rumor de armas va a alertar a los centinelas de los campamentos. Y un hombre armado recorre un kilómetro a campo a través en seis minutos. De reloj. Si los jugadores son excepcionalmente hábiles y silenciosos, pueden llegar a esquivar a los moros. Criterio del señor DJ.

Si, por el contrario, los jugadores actúan como siempre (montando follón, sin la más mínima estrategia...), mal rollo. Los cinco escaramuzadores moros se os tiran encima sin previo aviso, gritando como posesos. Y como han podido seguiros... va uno para cada PJ. Que son los jefes. Por cierto, en seis... cinco minutos cincuenta llega la guardia mora.

Sea sigilosamente, sea rompiendo las líneas, la única salida para los chicos es coger la puerta. Esto está claro. Si es menester, DJ, se un punto mamá. Sea en el estado que sea, que se vean a cinco o seis kilómetros de las fuerzas moras. No es favorecerlos del todo. Es que... aún hay más.

## Un largo viaje

Si los PJs han pensado en preguntarlo, sabrán donde se encuentran: a unos diez kilómetros al oeste de Játiva, unos cincuenta al sur de Valencia. Si no lo hicieron, tendrán solo una

situación aproximada. En el ejército, nadie se molesta en informar a los sargentos.

Tienen dos opciones: llegar hasta la costa —a unos cincuenta kilómetros al oeste— y tratar de robar algún pesquero, o caminar hasta Barcelona. Bueno, no seamos tan malos. El ejército cristiano avanza lentamente, solo tres días por delante vuestro. La pena es que, en esta zona de retaguardia... es donde hay mayor peligro.

A no ser que los jugadores hagan algo realmente inteligente, que no encuentren al ejército al menos hasta Vinarós. Como poco, Castellón de la Plana me lo cruzan a pie.

Ey, pero esto es una aventura de rol. ¿Que hay de interesante en este viaje? ¡Los encuentros! Vayan hacia la costa o hacia el norte, pueden pasarles cosas como estas:

- **Encontrarse con patrullas moras:** Esto ha de depender un poquito de vuestra actitud. El grueso de su ejército sigue a vuestros compañeros, tres días por delante vuestro. A ambos lados, escaramuzadores y forrajeros son los ojos y dedos del ejército. Si los jugadores tratan de seguir los pasos cristianos... bueno, bueno. Primero serán tres o cuatro mochileros. Luego media docena de infantes. Y con mala suerte... cinco o seis escaramuzadores. Yo no seguiría adelante. La hueste mora son unos cinco mil tios.

¿Cómo pueden saber los jugadores que van siguiendo al ejército? Simple. Aldeas saqueadas. Campos devastados. Se vive sobre el terreno.

Si los jugadores se alejan del ejército... tendrán menos problemas. Y menos orientación.

- **¡Vaya golpe de suerte!:** A un lado del camino hay una pobre cabaña. Rodeada de pollos, y, ¡Oh, maravilla!, hasta hay un cerdito. Y parece que solo vive una vieja.

Bueno, la noticia es cierta. En todos los sentidos. Hay pollos. Hay un cerdito. Y hay una vieja. Que se llama, por cierto, Beatriu Pagés. De joven, fue discípula de Birutia de Aralar. Pero ya hace tiempo que renunció a su vida aventurera, y ha decidido vivir sus últimos años retirada del mundo, en la tranquilidad del campo.

La buena bruja va de buen rollo. Pero si empiezas a matarle los pollos y a perseguir a su cerdo se va a mosquear. Nada personal, ponte en su lugar. Y saldrá con un palo dando voces. Vaya miedo... si no fuera por los hechizos de *Arma Invencible* / *Arma Irrompible* / *Aceleración* / *Inmovilización* que lleva sobre el cuerpo. Que mala suerte...

Si los jugadores la tratan con amabilidad (ya se, ya se, es como pedir un fuego frío, o un político inteligente) les puede echar una manita. Sabe donde está el norte: Conoce los caminos. Cura heridas con mucho cuidadito. Y cocina un potaje... que levanta a los muertos.

- **Inocentes pueblerinos:** Que incluso pueden ofrecer su establo para pasar la noche. ¿Poneís guardia? ¿No? Vaya, vaya. No hay que fiarse de nadie. Ya lo decían los dos quáqueros: “Todo el mundo es raro, menos nosotros dos. Y aún tú eres un poco raro.”. Si los jugadores ven un poblacho en lontananza... puede que decidan pedir asilo. Pagando, incluso. ¡Por supuesto! Los lugareños estarán encantados en dejarles el establo... ¡Que digo, la sala comunal! Para dormir. Para aprovechar a las tres de la mañana... y rebanarles el cuello. Si pagan, tienen pasta. O armas, como poco. Y esto vale, vale mucho.

- **Bandidos:** El buen y viejo encuentro contra una partida de bandidos. A efectos de PNJ, podemos considerarlos escaramuzadores. Se presentarán a los jugadores de buen rollo: “Somos unos viajeros aquí por los caminos, parece mentira, que pequeño es el mundo...” Intentarán pegarse a los PJ durante una jornada. Para llegar a la noche. Para acampar juntos. Y para levantarse, a una señal, de madrugada... pasarles a cuchillo y repartirse sus pertenencias. Cuando uno de ellos sea centinela. Ojo al dato.

- **Bueno, seamos serios:** Que este módulo es comunitario. Venga, hombre, enviad ideas. A ver como sale este viaje. A ver como llegamos... arriba.

Si los jugadores deciden viajar de noche, tratando de no seguir los caminos... hazles pasar frecuentes tiradas ocultas de Cultura. A ver si se nos pierden y aparecen en la sierra de Albarracín... Es evidente que van a necesitar algún contacto humano, aunque sólo sea para conseguir pan y que les digan el camino de casa. Por cierto, los pueblerinos están generalmente

muy cabreados. Nada mas desagradable que tener por casa que un ejército en retirada y que vive del terreno.

Ah, por cierto, casi me olvido. ¿Qué tenéis para comer? Veamos las opciones:

- Los jugadores se han marchado en plan “amante descubierto”. Pues es complicado comer de lo que produce una huerta en plena canícula. Algún melón verde... viña dura como la piedra... No, no, no. Pongamos, por ser buenos, que pierden un par de puntos de Resistencia al día. No se puede vivir del aire, amiguitos.
- Los jugadores han llenado las alforjas con alguna cosilla. Buen rollo. ¿Cuánto puede durar? Un humano requiere dos litros de agua al día y medio kilo de alimento sólido para ir tirando... justito. ¿Bebo agua? De que río, querido. Hazles sufrir un poquito, DJ saleroso. La vida es muy dura.

Por supuesto, nada de ‘vamos hacia el norte’. ¿Qué norte? ¿Dónde está vuestra brújula?

Y dicho esto... buen viaje.

## Mare Nostrum

Si deciden tratar de llegar a la costa y robar una barquita, no tienen por que perderse ninguno de los encuentros anteriores. Por la zona de Gandía, o un poquito mas abajo, por el cabo de la Nao hay muchas aldeas de “pacíficos” pescadores, donde no sería difícil robar una barquita.

¿No sería difícil? Si los jugadores no son sumamente discretos, se las tendrán que ver con cincuenta o sesenta vecinos y vecinas, armados con cuchillos para cortar el pan, que se les tiran encima. A nadie le gusta que le roben las herramientas de trabajo.

Bueno, pongamos que lo hicieron bien. Que llegaron de noche, sin hacer ruido, etc, etc. Pero al alba del día siguiente... los pescadores se van a dar cuenta. ¿Alguno de vosotros tiene la habilidad de **Navegar**? Pues espero que sea a mas nivel que esta flotilla, cargada de pescadores armados hasta los dientes, que os viene siguiendo.

## Dramatis Personae

### Soldados Asignados

Cada uno de los jugadores tiene asignados a cinco soldados. Resolver el combate uno a uno puede hacer muy lenta la acción. Una solución para hacerlo más dinámico es tratarlos como un único PNJ. No es necesario que el jugador sepa esto. Ha de tener la impresión de que juega con personajes reales.

En esta única hoja de personajes asumimos que todos tienen características homogéneas. Por ejemplo:

FUE	15	Altura	1,70 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	15	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada 40% (1D8+1+1D4)

Arco Corto 30% (1D6+1D4)

Armaduras: Peto de Cuero con Refurzos (Prot. 3), Casco.

La Resistencia de cada uno podría ser de 15. Emplea una única hoja con un personaje de Resistencia 75. Ignora las reglas de “Efectos del daño” (desmayos por pérdida de puntos, etc). Simplemente, cuanto tu “super-personaje” pierda un quinto de sus puntos de daño... dile al jugador que tiene un hombre menos. Así, se tira una única vez por el daño.

A no ser que el jugador les dé órdenes específicas, consideraremos, para hacer mas fluido el juego, que los cinco actúan siempre en grupo. Disparan sus flechas en grupo (multiplicando el daño por cinco, pero no los porcentajes), cargan en grupo, etc.

Para hacer la acción mas realista, uno de los cinco soldados puede hacer las funciones de “cabo de escuadra”. Se supone que es el segundo de a bordo del PJ.

La psicología de los soldados es clara: Están muertos de miedo. Cumplirán cualquier orden que no les ponga directamente en peligro de muerte, o una de esas si ven claramente que es el único camino de acercarse a casa.

### Mochileros

Son críos de trece, catorce años que acompañan a las tropas. Sirven a los soldados, buscan comida. No andan muy resabiados, se les puede sacar algo de información. Con un poquito de mano izquierda.

FUE	10	Altura	1,50 m
AGI	18	Peso	40 kg
HAB	15	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	15	RR	30%
PER	10	IRR	70%
COM	8		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 10% (1D6+1D4)

### Escaramuzadores

Boinas verdes, compañero. Tropas de élite, que andan en primera fila de las encamisadas. Un mal rollo. Se mire como se mire.

FUE	20	Altura	1,80 m
AGI	20	Peso	75 kg
HAB	20	Aspecto	10 (Mediocre)
RES	20	RR	90%
PER	5	IRR	10%
COM	1		
CUL	5		

Armas: Espada 50% (1D8+1+1D6)

Cuchillo 30% (1D6+1D6)

### Beatriu Pagés

Discípula de Birutia de Aralar<sup>12</sup>, Beatriu es la bruja de la comarca. Ya sabes. Consuela a los moribundos. Ayuda a las parteras. Cuida el mal de vientre con la planta que solo ella sabe. Etc, etc. Si vas de buen rollo... pues está para esto. Por supuesto que sabe donde está el norte. Y los mejores caminos.

Pero si vas de mal rollo.... ejem. Lo que te decía antes. Recuerda lo dicho antes sobre los hechizos

FUE	15	Altura	1,60 m
AGI	10	Peso	40 kg
HAB	25	Aspecto	18 (Atractiva)
RES	15	RR	0%
PER	18	IRR	170%
COM	17		
CUL	20		

Armas: Palo 60% (1D4+1)

Hechizos: TODOS los beneficiosos... que le sean pedidos con educación. Y a las malas, *Arma Invencible*, *Arma Irrompible*, *Aceleración* e *Inmovilización*.

<sup>12</sup> Para más información, véase la aventura *Siqua sine socio* (pág. 246-249 del manual de juego) o la pág. 33 del *Grimorio*.