





ROMANOS

«¡Ah!, el noble maestro Lambasa». El romano se acerca apresuradamente al neolibio, adulándole con palabras como pañuelos de seda, mientras que sus lacayos introducen a rastras estatuas antiguas y pinturas al óleo modernas. Le ofrece café especiado con anís estrellado, se retuerce como una serpiente, alabando la experiencia del africano y su fino ojo para lo importante y hermoso. Entonces le pregunta si ya ha visto a su hija y comprobado su gracia. Sin duda destacaría en las escuelas de Trípoli; su aguda inteligencia suele dejar sin aliento a la madre, y tal vez al maestro Lambasa le gustaría hacerla parte de su séquito. Toda la familia estaría en deuda con él por siempre y le ofrecería obras de arte de...

Lambasa no se ha movido en horas, levantando de vez en cuando una mano, pero el zumbido se ha vuelto insoportable. Mira por primera vez al romano. «Didaco, ¿cuánto hace que nos conocemos?». El romano se detiene y procede a responder, pero Lambasa le silencia con un gesto. «Me has estado ofreciendo a Mafalda durante seis inviernos. Al principio tenía la gracia de una vaca; tiene mala estrella y se ha casado diez veces».

El romano aprieta los labios y susurra: «doce veces...». Lambasa pone una mano en el hombro de Didaco. «Sólo me quedaré con las estatuas».

OCUPADO

Cristales de azufre cubren las paredes; las calles están enterradas en ceniza hasta las rodillas. Las casas están negras de hollín, las puertas cuelgan en sus marcos, destartadas y torcidas. La ceniza cubre los cipreses muertos. Las calaveras miran desde las dunas grises. Las ciudades de la costa oeste de Purgare se han perdido.

Los romanos caminan entre la destrucción, abren las puertas de una patada y despejan el camino. La luz de la lámpara ilumina la mesa de madera fina y las alfombras apolilladas, deambula a través de lámparas de araña polvorientas y finalmente se detiene en una antigua estatua. Bajo una capa de polvo y la costra de ceniza de un dedo de espesor se puede adivinar el cuerpo de un joven desnudo. Los romanos quitan primero la suciedad de la estatua, y luego la estatua de su base.

Atacan una ciudad tras otra, privando de su pasado cultural a la tierra y arrastrando pinturas, objetos de oro, frisos y mosaicos arrancados de las paredes, columnas y estatuas al gran bazar en Roma. Los neolibios ya caminan a la espera, atravesando cortinas de terciopelo hasta salones de mármol llenos de tesoros, evaluando y dando órdenes a sus escribas. Esa pintura de la pared de un tal Rafael estaría perfecta en la antecámara del Banco de Comercio.

LA CIUDAD ETERNA

Roma se encuentra dividida entre los grandes señores, barones, duques y reyes romanos. En el Palazzo Senatorio o en el Museo del Vaticano, cada pasillo pertenece a otra baronía o como se autodenomine; en la Capilla Sixtina, dos reyes autoproclamados se enfrentan entre sí en los salones, rodeados de sus cortes de putas sin dientes, charreros y primos mutilados por accidentes.

Fabrican prendas nobles a partir de las cortinas de los antecesores y entran en mansiones, palacios y tumbas que adornan con piedras polvorientas. A los romanos les encantan el boato y los títulos sugerentes que son en su mayoría inventados. Aman el poder, pero se limitan a sentarse en las ruinas de un gran pasado.

Por esa razón, adoran a los neolibios. Los africanos llevan la vida que los romanos creen correcta. Ojalá sus hijos entrasen al servicio de un neolibio; ¡seguro que podrían repartir algunos dinares!

ASESINOS

Los romanos parecen superficiales en ocasiones y otras veces ridículos. Pero la irónica amabilidad se desvanece si se encuentra a alguien robando en sus dominios. Alimentan a tanta escoria con sus riquezas que les basta una palabra para que el ladrón desaparezca por un oscuro callejón de Roma, para no ser visto jamás.

Los piratas de Cadáver son huéspedes bienvenidos en los aposentos de los romanos. Son socios de negocios muy sensatos que recuperan la carga que ya han vendido, por un precio. Algunas estatuas han sido cargadas a bordo de un mercante neolibio una docena de veces, solo para regresar al bazar unos días después. Los neolibios lo llamarían «optimizar los beneficios», ¿verdad?





1 - RECADERO

REQUISITOS: -

RESULTADO: Se ha ganado un nombre como chico de los recados. Incluso gente de otros colectivos cuenta con él para que entregue sus mensajes o haga llegar sus artículos. Ganan 1 punto en red, para ser contratados para trabajos de cualquier colectivo, que se pierde al subir de rango.

EQUIPO: -

2 - CARTERISTA

REQUISITOS: AGI + Destreza 4, AGI + Sigilo 4

RESULTADO: Gracias a su sigilo y su conocimiento de las calles, está perfectamente preparado para aliviar el peso de la bolsa de otros y desaparecer sin ser visto. Gana +1D a las tiradas de AGI + Destreza y AGI + Sigilo para realizar un robo, lo que comprende seguir a la víctima, quitarle algo y escapar.

EQUIPO: Traje Nocturno (protección 1, +2D a AGI + Sigilo por la noche o en sitios oscuros), Daga y Mochila.

3 - ASESINO

REQUISITOS: AGI + Destreza 8, CUE + Armas CaC 8 o AGI + Armas Dist. 8, Secretos 3

RESULTADO: Tanto tiempo en las calles te ha hecho desarrollar una gran destreza para deshacerte de tus enemigos y también de los de los demás... por un precio. Gana 1 Desencadenante automático en el primer ataque de cada combate, si usa una combinación entre AGI + Sigilo - CUE + Armas CaC o INS + Percepción - AGI + Armas Dist. Este desencadenante se gana en la primera tirada de la combinación.

EQUIPO: Traje Nocturno mejorado (Protección 2, +2D a AGI + Sigilo por la noche o en sitios oscuros). Cuchillo o pistola.

4 - MUERTE

REQUISITOS: CUE + Armas CaC 10 o AGI + Armas Dist 10, Secretos 4, Renombre 2

RESULTADO: Cuando alguien contrata sus servicios, su objetivo puede darse por eliminado, si es que consiguen pagar su precio. Sus armas hacen +1 Daño, adicionalmente tienen veneno en el caso de las armas CaC o silenciador para las armas a distancia.

EQUIPO: Arma CaC calidad superior con veneno (1 uso x combate), pistola con silenciador.

2 - CHARLATÁN

REQUISITOS: PSI + Engaño 4, CAR + Expresión 4

RESULTADO: Con su labia consigue convencer a sus enemigos de que se hostiguen entre ellos y le dejen en paz, solo a veces... Gana +2D a una tirada social para evitar un conflicto, mediante su labia y verborrea, en el que se vaya a ver involucrado.

EQUIPO: Ropajes ostentosos (+1D a tiradas sociales para causar una buena primera impresión).

3 - EMBAUCADOR

REQUISITOS: PSI + Engaño 8, CAR + Expresión 8 o CAR + Negociación 8, Secretos 2

RESULTADO: Gracias a su charlatanería y embustes consigue información de sus enemigos e incluso que la gente se una a su causa, una copa por aquí unos embustes por allá, todos acaban en su red. Gana +2D a una tirada social para convencer a alguien de que le ayude o se una a su causa sin recibir nada a cambio. Esta capacidad solo funciona 1 vez al día y el efecto dura 1 escena.

EQUIPO: Ropajes ostentosos, joyas puestas por valor de 2.500 LC/Dinares

4 - BARÓN

REQUISITOS: PSI + Engaño 10, CAR + Liderazgo 8, CAR + Negociación 6, PSI + Dominación 8, Secretos 2, Autoridad 2, Renombre 2, Aliados 2.

RESULTADO: El barón ha conseguido labrarse una reputación suficiente como para tener su propia familia/clan/negocio. Tiene suficientes recaderos a su cargo y no suele mancharse las manos a no ser que sea totalmente necesario. Su negocio prospera adecuadamente. Su red aumenta en 2 puntos para poder conseguir información con la que lucrarse. Puede convocar a 1D recaderos para que le hagan algún trabajo sucio.

EQUIPO: Sello familiar.

2 - ABOMINACIÓN

REQUISITOS: CUE + Armas CaC 4, PSI + Astucia 4

RESULTADO: Escoria barriobajera. Escupen, tiran tierra, se hacen los heridos, cualquier truco sucio es válido para engañar al enemigo. Pueden usar PSI + Astucia enfrentado a INS + Percepción al inicio de un combate y si tienen éxito añaden 1D a su primera tirada de ataque.

EQUIPO: Harapos sucios y garrote/cuchillo.



3 - DESTRIPIADOR

REQUISITOS: CUE + Armas CaC 6 AGI + Armas Proy. 6, AGI + Sigilo 4.

RESULTADO: Se acercan sigilosamente al enemigo y le apuñalan sin que se lo espere o le lanzan su interminable lista de cuchillos arrojadizos.

EQUIPO: Harapos sucios y 6-8 cuchillos arrojadizos.

4 - HENDEDOR

REQUISITOS: CUE + Fuerza 8, 12 ptos EGO.

RESULTADO: Los combatientes “pesados” del clan Romano. Atacan con todas sus fuerzas con su pesado pico, el cual dominan a la perfección, a pesar de no ser un arma hecha para el combate. Pueden gastar puntos de Ego para anular puntos de la cualidad Desequilibrada del pico en cada ataque.

EQUIPO: Harapos sucios con capucha y Pico.

POTENCIALES

INVENCIBLE

REQUISITOS: Común, Primordial, CUE + Pelea 10 o CUE + Armas CaC 10, AGI + Movilidad 10.

Quien piensa, pierde. Las personas con este potencial son combatientes natos. Han estado en innumerables peleas y conocen la respuesta a cada ataque. En combate cuerpo a cuerpo son capaces de prever intuitivamente los movimientos de sus oponentes, lo que aumenta su defensa pasiva en 1 punto por punto de Ego invertido en cada ronda de combate o en +1D si se defiende activamente. El máximo gasto de Ego para este efecto, es el nivel del potencial.

OLVIDADO POR LA MUERTE

Bendecido por la suerte o detestado por el infierno. Si el personaje va a sufrir trauma por haber fallado una tirada de acción (o no haber tenido el suficiente éxito), tiene una segunda oportunidad. Una vez al día, puede volver a hacer la tirada de acción gastando 1 punto de Ego, con una bonificación de +1D por cada nivel del potencial.

PRESTAMISTA

REQUISITOS: Recursos 2

Su negocio consiste en prestar dinero a la gente a cambio de unas succulentas comisiones, que sabe que siempre va a cobrar. Una vez por aventura, puede cobrar un préstamo, lo que se traduce en que ganaría 100 LC/Dinares por el nivel de este potencial.

HUYE HOY, LUCHA MAÑANA

REQUISITOS: AGI + Movilidad 5

Solo los necios que se hacen llamar héroes, se quedan a un combate que no tienen ninguna posibilidad de ganar. Cuando todo está perdido o es superado en número, puede realizar una tirada de AGI + Movilidad añadiendo +1D por nivel del potencial, para apartarse de un combate sin recibir represalias (ataques de oportunidad). Además en este movimiento para apartarse de su enemigo, podrán moverse el doble de su distancia de movimiento normal.

NEGOCIADOR EXPERTO

REQUISITOS: CAR + Negociación 6

Está tan acostumbrado a negociar con esos necios que ya les puede engañar de forma natural y sacar los máximos beneficios posibles. Cuando vaya a vender alguno de sus caros y exóticos productos, recibirá un 10% extra del precio final acordado por nivel del potencial.

HA SIDO ÉL, YO LO VI

REQUISITOS: PSI + Engaño 6

Siempre que el Romano tenga problemas y sea acusado de algo, habrá algún cabeza de turco para comerse el marrón en su lugar y así parecer inocente. Cuando se le acuse de algo, podrá realizar una tirada de PSI + Engaño (la dificultad depende del delito cometido y las pruebas en su contra) con +1D por nivel del potencial. Si la consigue, se podrá ir de rositas y la culpa recaerá sobre algún otro pobre desgraciado.