

PARTIDA INTRODUCTORIA

Esta historia que aquí mostramos podría ser un esquema para una partida. A lo largo de este libro te damos un montón de datos para que puedas hacer la tuya, más original. Esta es simplemente una idea. Esperamos que te sirva de inspiración.

Para esta historia recomendamos que los jugadores pertenezcan a una de las legiones que sitiaron Numancia al mando de Escipión. Pueden ser legionarios oriundos de la misma Roma o de la península Itálica, mercenarios venidos de otras tierras trabajando en calidad de auxiliares, o gentes de la misma Hispania que están en el ejército por ser miembros de pueblos aliados. Lo importante, en este caso, es que todos pertenezcan a una misma unidad al mando de un centurión benévolo y firme, llamado Castulo, con el que han echo buenas migas.

ESCENA 1: NUMANCIA ARDE

Escipión entra en Numancia en el 133a.C. Frente al cerro donde se alza la ciudad de Numancia Escipión y sus hombres están inquietos, ya son 11 meses se asedio, y no hay señal alguna de vida dentro ni fuera. Desde hace unos días un humo apestoso y putrefacto sale del centro de la ciudad celtíbera.

⊖ *¿Señor cree que están quemando cadáveres?*

Le pregunta un subordinado. Escipión sigue mirando al horizonte sin contestarle. Mientras, no muy lejos de allí parece que se oyen ruidos.

⊖ *¡¡Tu a mi darme ordenes!! si apenas has dejado las faldas de tu madre pequeño bastardo.*

Dos centuriones emprenden una fuerte disputa, son Antonio y Castulo, los jugadores son testigos del alboroto. Pero parece ser que esta vez las cosas no han llegado muy lejos, solo unos empujones, miradas de odio y malas palabras. Los 11 meses allí acampados sin actividad ponen nerviosos a los centuriones sobre todo a Antonino, el mas veterano, y siempre sintió envidia de Castulo, un imberbe recién llegado que ha sabido hacerse con la confianza de sus legionarios de manera carismática y fácil. Al parecer las rencillas entre la espera de Numancia hace que algunos quieran volver a Roma ascendiendo de puesto, y Antonio, viejo ya, es el que mas ansía llegar a lo mas alto.

Esa misma noche mientras se hace la ronda nocturna un gran fuego sacude Numancia. Suena la voz de alarma en todo el campamento. Enseguida las lumbres de las torres se encienden, avisando al resto de los seis campamentos que algo no va bien. Los legionarios se ponen en pie, en sus puestos mientras el cónsul esta ya en el puesto vigía comprobando que es lo que sucede. Pero alguien falta, uno de los centuriones no se presenta, Castulo. Los jugadores deben buscarlo, pero es demasiado tarde pues el centurión aparece muerto con síntomas de envenenamiento en su tienda de campaña. La tropa deberá dirigirse a dar parte de ello ante el superior, en este caso el Primus pilus o el prefecto. Aunque la agitación y el movimiento que se ha provocado por la inminente entrada en Numancia les hace imposible el encontrar a quien dar parte. Ante la amenaza de castigarles deben de unirse a las tropas que entran.

En ese momento Numancia arde mas que nunca una enorme luz de fuego se avista desde las murallas,.. Escipión ante el patente suicidio de los Numantinos, decide entrar hacer algo. !!Preparaos!!! entramos en la ciudad.

Las tropas arrasan todo lo que encuentran a su paso. Entran en Numancia sin apenas resistencia, solo un fétido olor y un montón de cadáveres rocían el suelo. Al final de la ciudad un pequeño reducto de numantinos ofrece resistencia en el mismo encuadre que los jugadores. Se puede representar aquí un combate, aunque luchar contra unas gentes que llevan pasando meses de hambruna y penurias lo unico en que puede convertirse esto es en una masacre indiscriminada.

Pero eso no es todo, un grupo de legionarios a cargo de Antonino el centurión, y liderados por él mismo, aprovechan esta pequeña escaramuza y atacan a los pjs. Atacarán por sorpresa a los jugadores hasta 3 legionarios por cada uno, con la intención de inmovilizarlos y dejarles inconscientes. No se ha podido hacer nada. Por detrás y a lo cobarde los jugadores son en estos momentos juguetes de los dioses. Lo ultimo que oiran seran las palabra de Antonio decir: "llevar a esta escoria traidora de Roma fuera de aquí.."

ESCENA 2:

CARAVANA DE PRISIONEROS

Se despiertan en un carro con mas prisioneros vestidos de celtiberos y con múltiples heridas, en piernas brazos, ect. Y con heridas en los tatuajes de la Legio, borrando estas heridas los unicos datos identificativos de su pertenencia al ejercito.

Les han tomado como simpatizantes de los celtiberos y ahora son carne de Gladiador dirección a Roma. La caravana esta al mano de un mercader Romano, Magnus, uno de los comerciante de esclavos que le besan el culo constantemente a las legiones para conseguir mano esclava. En el carro les informan que fue un centurión de la IX cohorte quien les trajo, Antonio. Esta caravana

esta escoltada por legionarios de III Legio, conocida por tus jugadores por estar bastante enemistada con la suya. Durante el viaje les atienden debidamente, pero no se libran de insultos, escupitajos y no se dejaran convencer por lo que digan unos traidores y simpatizantes del enemigo, sobre todo siendo de la legión que mas odian ellos. No les maltratan físicamente, pues deben de estar en buenas condiciones de salud para el circo.

La caravana contiene unos 200 esclavos no solo de Numancia, sino de otras aldeas rebeldes. Es el séquito de caravanas de Escipión, que se dirige a Roma para entrar en gala triunfal con los esclavos hispanos y posteriormente regalarlos a Roma como tributo de guerreros gladiadores. La situación es delicada, en esos momentos podrían acusarles de asesinato si descubren que estaban al mando de Castulo, el centurión muerto. Pagándose con la muerte si alguien les llegara a reconocer. Cuando lleguen a Tarraco serán embarcados en la galeras dirección a Roma.

Como dato dramático, se puede añadir una mini escena en la que, un noche, se les acerca Antonio y se regocija ante ellos, hablando en voz baja para que solo ellos lo escuchen, contando como acabo con Castulo por ser el único que estaba entre él y la gloria. Ahora los pjs le sirven como chivo expiatorio y se encargará, a través de sus contactos en Roma, de que no duren mas de una semana en el circo.

ESCENA 3:

ASALTO EN ALTA MAR

En la quinta jornada de viaje divisan un grupo de naves piratas cartagineses en un risco cerca de la isla de Cerdeña atacando a las dos ultimas naves. Y en una de ellas estan los pjs, remando, claro. La aproximacion de los piratas hace que el grupo de navios se disgregue y

las dos ultimas naves, hostigadas de lejos por los piratas, se separan del grupo principal que huye. Los dos navíos se aproximan a la costa, esperando que las naves piratas, de mayor calado, no se acerquen por miedo a embarrancar. Los remeros dejan de remar, y el birreme poco a poco se va parando.

Θ *¡¡¡Que estáis haciendo!!! ¡¡¡seguir remando, inútiles!!!* - grita el capitán.

La quilla se raja y la madera cruje astillándose. El barco ha chocado contra un risco. La maniobra de aproximación a la costa ha sido demasiado arriesgada. Un estruendo y alboroto suena arriba... ¿podría estar ahí la salvación? Aunque los cartagineses también trafican con esclavos, hay alguna oportunidad.

La nave pirata del cartaginés Safo, pirata conocido, aborda el navío embarrancado. El combate está servido. A partir de aquí hay total libertad para la resolución del destino de los personajes. Damos una muestra de dos posibles desenlaces, pero pueden ser muchísimos mas, por supuesto.

ESCENA 4:

DESENLACE 1

Arriban en puerto extraño, bien como esclavos de los cartaginenses o como nuevos aliados. Lleno de nativos, los romanos no controlan aun ese puerto, posiblemente estén en algun lugar escondido de la costa africana. Pero hay algo a su favor, saben donde esta el centurión Antonio, con toda seguridad se encuentra en Segroviga en acción de reconstrucción (según las ultimas ordenes de Escipión). Los jugadores tendrán que pasar inadvertidos por las zonas de las tribus hispanas hasta llegar allá.

Por el camino se encuentran pueblos y zonas habitadas por nativos guerreros, el terreno es seco y árido y el bosque bajo. Quizás algún grupo, podría ayudar en la conjura contra el centurión

traidor. Como gancho, conoceran a Segilo (bien por que le ayudan en un ataque a un convoy romano o por que le rescatan de un accidente que ha tenido, lo que mejor convenga) tiene su pueblo cerca y sus hombres son aguerridos y con un carácter afable, menos en la guerra. Conocen a Antonio y lo implacable que es con las gentes del lugar, y estaran encantados de ayudar a que conozca a los dioses de manera rapida y eficaz.

DESENLACE 2

Tras el naufragio, la marea arrastra a tus jugadores a las costas de la península Itálica. Allí han decidido buscar a Escipión y vengarse desde lo mas alto del Centurión Antonio. Quedan 3 días para el desfile y entrada triunfal de Escipión en Roma. ¿Llegaran a tiempo?

Puedes dejar a los pjs en el puerto de Ostia, y desde allí que usen sus contactos con los Collegium de la zona (que vienen a ser como el crimen organizado de la época) para que a través de favores, pagos, sobornos o encargos, les lleven a hablar con Escipión sobre el asunto. Si llegan a estar cara a cara con él y les cuentan la historia de Antonio y Castulo, éste les creerá, pues es difícil de creer que si ellos fueran los verdaderos culpables se hubieran tomado tantas molestias, viniendo de donde vienen, para reclamar justicia y restablecer su honor.

Una vez pasados los festejos de su triunfo, encargará a un grupo ir a buscar a Antonio y ajusticiarle donde le encuentren. Puede ser un trabajo encargado a los mismos pjs, lo que da pie a una trama inicial para una campaña entera.

Divertios.