

NOX VENATUR

UNA AVENTURA PARA EAGLE EYES
POR ISMAEL DIAZ SACALUGA

POWERED BY
FATE

NOX VENATUR

Una Advertencia Previa.

Pese a estar ambientada en las calles de la antigua Roma, esta aventura nace en un intento por respetar los flexibles niveles de verosimilitud histórica que plantea Eagle Eyes, el suplemento para FAE de Evil Hat Productions.

Si bien lo que plantea dicho escenario de juego es dar un tono noir a la historia – asumiendo las necesarias licencias históricas – nosotros daremos un paso más allá, porque el objetivo de Nox Venatur (“Cacerías Nocturnas”) es jugar con ese tono noir y llevarlo al campo del psicotriller con giro inesperado.

*Básicamente imagina Seven pero ambientada en las calles de Roma... y con un **Predator** de por medio.*

LA HISTORIA

Corren tiempos delicados para la República: con el Senado más dividido que nunca entre patricios y plebeyos, los primeros necesitan con urgencia la presencia de un líder que ponga fin a la disensión entre ellos. Se escucha mencionar por todas partes el nombre de Pompeyo pero el hecho de ser un héroe de guerra no impide que ciertos patricios lo miren con recelo debido a su origen plebeyo. Es por eso que una importante sección de los patricios ha propuesto la candidatura a cónsul de Marco Demetrio Graco: el general más joven de las fuerzas militares romanas y héroe del momento.

Hace años, Marco Demetrio Graco partió con una centuria rumbo a territorios inexplorados de la Germania Oriental. Las últimas noticias que se tuvieron tanto de él como de sus hombres fue que habían sido aniquilados por una tribu de bárbaros germanos. En realidad, se trataba más bien de una tribu salvaje, aislada del resto de comunidades por las montañas y bosques de la región. Entre sus ancestrales costumbres se encontraba la ingesta de carne humana como festín ritual. Demetrio Graco fue testigo de cómo sus hombres iban muriendo uno a uno. Cuando tan solo quedaban él y uno de sus hombres más fieles, Graco mató a éste último y, para probar a los salvajes que era digno de ser uno de ellos, devoró su carne.

De esta forma, Graco se convirtió en un miembro más de la tribu salvaje y así fue durante casi cinco años. Aprendió las técnicas de caza, las costumbres y las tradiciones de aquella tribu de antropófagos. Uno de los rituales más importantes que aquella comunidad cuasi prehistórica tenía era el culto a una criatura procedente de más allá de las estrellas: un cazador implacable que acudía una vez cada año para enfrentarse al guerrero más poderoso de la tribu quien, en señal de ello, portaba un extraño ídolo labrado en oro.

En sus años de estancia allí, Demetrio Graco jamás vio regresar con vida a los desgraciados que se internaban en la arbole-

da sagrada, el coto de caza donde tenía lugar la prueba. Lo único que la criatura dejaba a su paso era el cadáver desollado del aspirante, colgando de la copa de alguno de los árboles, llevando en su cuello el ídolo sagrado. Demetrio Graco estaba fascinado con la leyenda y le seducía la idea de llegar a ser algún día el portador del ídolo y poder así mostrarse digno de medirse con el espíritu de más allá de las estrellas.

Desgraciadamente, el mismo año en que le hubiera podido corresponder dicho honor, el poblado fue asaltado por un grupo de mercenarios comandados por Cayo Voreno: un legionario que reconoció la marca del ejército romano en la piel del salvaje bárbaro que intentaba plantar cara a cinco de sus hombres, armado únicamente con un tosco arco. Voreno vio la posibilidad de negocio y se puso en contacto con la familia de Graco. Su madre, Spuria Sexta Graco, pactó con Voreno un rescate digno de un rey si era capaz de traerle de vuelta a su hijo. En el año que tardó en pisar Roma, Voreno sometió a un duro proceso de reeducación a Graco, granjeándose su eterna enemistad pero consiguiendo que aquel hombre pareciese – al menos de puertas para afuera – el prometedor y carismático cónsul que los patricios necesitaban.

Para cuando Graco regresó a Roma, su leyenda ya era conocida por todos: su madre y los viejos amigos de su padre en el Senado se encargaron de hacer correr la voz sobre el mítico general que había sido capaz de burlar a la muerte. Pero si el carisma de Graco era ejemplar consiguiendo que tanto plebeyos como patricios estuviesen encantados con su labor conciliadora, lo cierto es que “el retornado” ocultaba un secreto. Un secreto que su madre descubriría a los pocos días de haber vuelto: Graco sentía el ansia por cazar a otros seres humanos y devorar su carne. Spuria y varios de sus esclavos lo encontraron en lo más profundo de la arboleda de la villa que la familia tenía a pocos kilómetros de Roma. Graco había dado caza (y devorado) a varios de sus propios esclavos.

Comprendiendo que la locura formaba parte de quien era a partir de ahora su hijo, Spuria hizo lo que cualquier madre hubiese hecho: asumir que, pese a las evidencias, su hijo no era ningún monstruo y hacer lo que fuera necesario para darle lo que ansiaba... sin que dar rienda suelta a sus instintos pudiese comprometer de forma alguna su futuro como cónsul.

Aprovechando la obsesión que Graco aun conservaba con respecto al ritual de la arboleda sagrada – Spuria organiza periódicamente una cacería en la cual Graco se disfraza con un atuendo consistente en un embozado y capa, máscara de bronce y su arco. Ataviado como el espíritu venido de las estrellas – o al menos inspirado en las toscas reproducciones en arcilla que la tribu tenía de la criatura – Graco da caza a gladiadores tullidos que son desecho de tienta por parte del actual amante de Spuria, el propio Voreno. Éste, reconvertido ahora en comerciante de esclavos y uno de los principales promotores de gladiadores del coliseo, es el único que conoce el secreto de Graco y sus cacerías humanas. Spuria ha sido más que generosa con Voreno pero éste quiere más: busca



cimentar su posición social y en los últimos tiempos, con el ascenso de Graco al puesto de cónsul, ha exigido a Spuria que contraiga matrimonio con él. Spuria ha conseguido mantenerlo a raya – a fin de cuentas, si fueron sus contactos los que hicieron rico a Voreno, también pueden hacerlo miserable.

Sin embargo, Spuria teme una potencial traición de Voreno: en los últimos tiempos, se le ha visto frecuentar la compañía de Atio Paulo Cornelio, un buen amigo y leal seguidor de Pompeyo – el rival directo de Marco Demetrio Graco en la carrera por el puesto de cónsul. ¿Se está fraguando una traición?

Curiosamente no será la traición de Voreno lo que haga saltar la chispa, sino un acontecimiento paralelo a todo lo ocurrido: el espíritu de más allá de las estrellas es un cazador alienígena que habrá regresado, fiel a su cita anual, encontrando el poblado de los bárbaros arrasado. Siguiendo el rastro de radioactividad emitida por el ídolo ritual – que fue roto en tres partes durante el saqueo y repartido entre Cayo Voreno y sus dos lugartenientes – la criatura habrá viajado hasta Roma, dejando a su paso un reguero de cadáveres.

Coincidiendo con un verano especialmente caluroso en Roma, este depredador de las estrellas habrá llegado al corazón de la República y habrá encontrado la primera de las piezas del ídolo... en manos del hombre equivocado.

Opciones de Género.

Aunque la idea es enfrentar a nuestros protagonistas con la amenaza del Predator, puedes prescindir de la figura alienígena y hacer que el responsable de las distintas muertes sea el propio Marco Demetrio Graco quien ansíe recuperar las piezas del ídolo robado (en un intento por vengar el recuerdo de la que fue su “familia adoptiva” germana).

Por otro lado, y si no quieres prescindir del elemento sobrenatural – pero la imagen de un Predator cazando por las calles de la antigua Roma te parece demasiado chocante – puedes sustituir a nuestro cazador de las estrellas por un licántropo (planteando la opción de que Demetrio Graco hubiera estado retenido por una tribu de hombres lobo en los bosques germanos).

GÉNERO: Monstruo pero con matices.

- La historia se nos presenta inicialmente como un thriller de asesinos en serie ambientado en las convulsas calles de Roma, durante el ocaso de la República.
- Aproximadamente a la mitad de la historia se descubre que la amenaza a la que se enfrentan los protagonistas es, en realidad, de índole sobrenatural.
- Finalmente, los protagonistas descubren que su adversario es una criatura alienígena cuyas visitas a nuestro mundo emulan lo que vendría a ser un safari o cacería.

SINOPSIS

Alguien (o algo) ha dado muerte de forma particularmente cruel y horrible a varios hombres que trabajaban para Cayo Voreno, un antiguo legionario convertido ahora en un enriquecido patricio debido a su cantera de gladiadores para el circo. A través de sus amistades en el Senado, las Águilas son puestas sobre la pista del misterioso asesino. Sin embargo, las indagaciones pronto destapan la extraña relación que mantienen Voreno y Spuria Sexta Graco, la que fuera esposa de un respetado patricio y madre de quien se dice será el cónsul más joven que Roma haya conocido jamás: Marco Demetrio Graco.

TRAMA

En toda Roma se habla del próximo nombramiento como cónsul de Marco Demetrio Graco, algo que casi todo el mundo da por hecho a día de hoy pese a que aun hay fieles a Pompeyo (que consideran la inmensa popularidad de Graco como una amenaza indirecta a la República: si es tan querido por el pueblo, ¿qué le impedirá alzarse como dictador?). Con esa situación de fondo, un poderoso patricio como Atio Paulo Cornelio se pone en contacto con el grupo de Águilas a quienes reclutó en su momento: se ha cometido un atroz crimen que debe ser esclarecido de inmediato.

Casio Julio, conocido en todo el Aventino por ser el próspero propietario de “La Doncella de Lutecia” ha sido encontrado asesinado en su taberna de forma dantesca: su cadáver ha sido encontrado colgado boca abajo, al igual que el de sus dos guardaespaldas.

Nota sobre el Procedimiento de Investigación.

En el escenario de campaña Eagle's Eyes se ofrecen unas interesantes indicaciones de cómo llevar la investigación. En este caso hemos incluido una pequeña regla casera.

Cuando un personaje quiera obtener información investigando una de las pistas, tirará los dados contra la dificultad que se indica en el valor entre corchetes de aquello que esté investigando. Cada una de las pistas tiene un nivel de dificultad que será el que, como obstáculo, tendrán que sortear los jugadores. Además cada pista tiene unas casillas de estrés. El Director de Juego irá aportando los indicios a medida que vaya marcando las casillas oportunas, justificándolo de forma narrativa y dependiendo de las acciones que hayan llevado a cabo los personajes para indagar en la pista en cuestión.

Escena del Crimen [+3]

□ - Los cadáveres han sido eviscerados por un profesional. Los cortes han sido precisos y brutales, empleando instrumental afilado – probablemente herramientas de médico. Los destrozos en la taberna dejan claro que los guardaespaldas y el propio Casio pusieron algo de resistencia a sus agresores. No ha podido ser el trabajo de un solo hombre.

□□ - Se rumoreaba que Casio Julio empleaba las finanzas de varias de sus tabernas para “blanquear” el dinero de Cayo Voreno, un ex – legionario que ha fraguado una pequeña fortuna como promotor y preparador de gladiadores.

□□□ - La fama de Casio Julio como tramposo con los dados hacía que muy pocos quisieran jugar con él: había desplumado a muchos a lo largo de su vida. El último tipo al que desplumó fue un viejo legionario caído en desgracia, llamado Quinto Petronio.

Quinto Petronio [+3]

□ - Se le puede encontrar vagando por las calles del Aventino, contando sus historias de guerra a cambio de unas monedas. Es uno de los legionarios de la decimoprimer que, bajo las órdenes de Cayo Voreno, se hicieron populares por haber rescatado de tierras germanas al que puede ser el futuro cónsul de Roma: Marco Demetrio Graco.

□□ - Sirvió como legionario bajo las órdenes de Cayo Voreno durante casi diez años. En el transcurso de su última campaña, en tierras germanas, perdió el brazo con el que manejaba la espada. Al igual que sus compañeros, se vio de regreso a Roma con dinero para gastar – gracias al rescate pagado por la familia de Marco Demetrio Graco. Sin embargo, Quinto lo gastó todo en pocas semanas en vino y, sobre todo, mujeres.

□□□ - En un intento por saldar sus deudas con Casio Julio, Quinto se jugó a los dados su última posesión valiosa: el fragmento de un ídolo de oro que, junto a sus compañeros, tomaron como botín cuando aplastaron a la tribu de salvajes bárbaros. Se lo dividieron a partes iguales.

□□□□ - Quinto está en la más absoluta bancarrota: con un brazo menos, no vale ni como desecho de tiente en el circo. Sin embargo, está dispuesto a participar en unos juegos privados que Voreno organiza de vez en cuando para un rico patri-

cio de gustos excéntricos. Estos juegos – a los que se denomina “cacerías” – se organizan en una arboleda sagrada que está bajo la protección de los augures de la diosa Diana.

Cayo Voreno [+5]

□ - Antes de ser el próspero promotor y entrenador de gladiadores que es ahora; Voreno fue centurión de la decimoprimer legión. Junto a sus hombres emprendió una campaña por su cuenta por tierras germanas y con el botín acumulado, regresó hace apenas un año a Roma. Tanto Voreno como sus hombres fueron populares por ser responsables de traer de vuelta con vida al desaparecido Marco Demetrio Graco, a quien se daba ya por muerto y al que Voreno y los suyos rescataron de las garras de una tribu salvaje germana. Por otro lado, se rumorea que Voreno tiene aspiraciones políticas: se dice que está presionando y tanteando a patricios para conseguir un puesto en el Senado.

□□ - Se rumorea que Voreno es uno de los muchos amantes que tiene Spuria de la familia Graco. También es un secreto a voces que el oro que nutre las arcas de esa familia proviene del negocio llevado por Voreno. Los Graco no pueden reconocer dicha fuente de beneficios pues de ser así Marco Demetrio no podría ocupar su puesto como representante patricio en el Senado (ni ocupar el puesto de cónsul, por el cual compite con Pompeyo).

□□□ - Una vez al mes, Voreno acude en mitad de la noche a los terrenos que hay cerca del templo de Diana, en las afueras. Suele reunirse brevemente con algunos individuos, uno diferente cada noche. Suelen ser viejos gladiadores o soldados lisiados, a quienes entrega una espada, un escudo de mano y una bolsa con monedas. Voreno no tarda en regresar a caballo a la ciudad, dejando al individuo en cuestión internándose en la arboleda consagrada a Diana. Nadie ha vuelto a ver a estos individuos después de esa noche.

□□□□ - Voreno es de los pocos que sabe la verdad sobre las circunstancias en las que se encontró a Marco Demetrio: llevaba años bajo custodia de los bárbaros y había asimilado las costumbres tribales de aquellos salvajes. Tuvieron que someterlo a un fuerte proceso de reeducación para que, a su regreso, la gente volviese a ver en él al prototipo de perfecto soldado romano y no a una bestia salvaje, no muy distinta de los salvajes que lo retuvieron.



La Arboleda Sagrada [+4]

□ □ - Una de las más devotas benefactoras del templo a Diana es la madre de Marco Demetrio Graco, Spuria de la familia Graco. Su devoción comenzó al poco de haber regresado su hijo de tierras germanas.

□ □ □ - Los pagos de la familia Graco al templo han servido para las sacerdotisas del mismo hagan la vista gorda con las visitas que, una vez al mes, tienen lugar por parte de Marco Demetrio Graco. La versión oficial es que el futuro cónsul realiza rezos a la diosa durante toda la noche, en un ritual durante el cual caza alguno de los animales que habitan la arboleda sagrada.

Spuria Sexta Graco [+5]

□ - La madre de Marco Demetrio Graco era la esposa de un influyente patricio. Éste murió al poco de darse por muerto a su hijo en las lejanas tierras germanas. Con el regreso de éste de entre los muertos, Spuria se ha convertido en una figura influyente dentro de la sociedad y la política de la ciudad. Es ella la que está reuniendo apoyos para conseguir que Marco sea elegido cónsul en lugar de Pompeyo.

□ □ - La lista de rumores sobre sus amantes es tan larga como una noche de invierno. Sin embargo, en los últimos tiempos se dice que Spuria, en agradecimiento por haber rescatado a su hijo de las tribus germanas, hizo mucho más que entregar su próspero negocio de gladiadores a Cayo Voreno.

□ □ □ - Más allá de los rumores y pintadas que decoran algunas paredes de su casa – en los que se ilustra de forma groseramente gráfica la supuesta relación incestuosa existente entre Spuria y su hijo Marco – lo cierto es que algunos esclavos se han ido de la lengua y han contado que, a su regreso, el amo Marco hacía gala de comportamientos salvajes, más propios de un bárbaro que de un ciudadano romano.

Marco Demetrio Graco [+5]

□ - Cuando hace casi seis años el Senado envió al jovencísimo general Marco Demetrio Graco al frente germano todos vieron en ello una maniobra de quienes temían que el carisma y simpatía que el joven sembraba entre plebeyos y patricios por igual pudiera eclipsar la popularidad creciente de Pompeyo. Pareció resultar la treta pues tras apenas un año de su marcha – y después de demostrar su pericia y aplastar varios asentamientos bárbaros – Marco Demetrio Graco fue dado por muerto cuando sus hombres fueron masacrados por una indómita tribu salvaje. Fue rescatado por Cayo Voreno cuatro años después y devuelto a Roma, la cual lo acogió como un héroe.

□ □ □ - Hay muchos rumores sobre los horrores que vivió Marco Demetrio en sus años de cautiverio. No faltan los que aseguran que, para sobrevivir, tuvo que asumir las costumbres de las tribus: entre las atrocidades que se enumeran no faltan el yacer con animales... o ingerir carne humana.

□ □ □ □ - Aunque es bien sabido por todos que Marco Demetrio es devoto de Diana, lo que pocos saben es que una noche de cada mes visita los bosques que esta diosa tiene consagrados a las afueras de Roma. En teoría se trata de un ritual de ofrenda a Diana, en el cual reza y da caza a uno de los animales que habitan el bosque. Sin embargo, no faltan los que aseguran que las ceremonias que lleva a cabo Marco Demetrio son deudoras de las repugnantes y bárbaras prácticas rituales que le enseñaron sus captores, los salvajes de tierras germanas.

ACONTECIMIENTOS

Aquí tienes una serie de eventos que pueden ir sucediéndose a medida que los personajes vayan progresando en la historia.

Un nuevo ataque del Depredador: recupera el segundo fragmento del presente entregado a la tribu.

Uno de los antiguos compañeros de Cayo Voreno en la decimoprimer – Darius “El Nubio” – es encontrado asesinado de la misma forma cruenta en la que lo fueron Caso Julio y sus dos guardaespaldas. El cadáver es encontrado pendiendo de lo alto del muro de las calendas, en el corazón del foro.

Voreno se enfrenta al Depredador, que recupera el tercer fragmento del presente tribal.

La casa de Cayo Voreno es presa de pavoroso incendio. Los personajes tendrán oportunidad de acudir allí y presenciar como Voreno se enfrenta a su misterioso atacante (del cual solo podrán ver su forma traslúcida por las llamas, dejando intuir que luce alguna clase de extraña armadura ritual).

Matanza en la Casa Graco: el Depredador recupera el cuarto y último fragmento.

El hedor procedente del interior de la mansión de los Graco alerta a los vecinos. Al entrar, los protagonistas descubrirán que las elegantes dependencias han sido convertidas en un matadero: los guardaespaldas ha sueldo de Spuria penden del techo. Las mujeres yacen catatónicas, habiendo perdido la razón al ser testigo de la atrocidad. Todas asegurarán que ha sido un castigo obra de los dioses. El cuerpo de Spuria será encontrado en una de las termas de la casa: habrá dado orden a dos de sus esclavas de que le den muerte, desangrándola antes de ser presa del monstruo enviado por los dioses. De Marco Demetrio Graco no habrá ni rastro y pronto el rumor se extenderá por toda Roma: ¿es él el terrorífico asesino que está aterrorizando las calles de la ciudad?

El Depredador cumple con el ritual anual de dar caza a “elegido por la tribu”.

Se encuentra el cadáver de Marco Demetrio Graco en el templo de Diana: colgando bocabajo del techo, eviscerado de la misma forma que los otros cuerpos y luciendo pinturas rituales de caza, muy del estilo bárbaro germano. Del cuello penderán los tres fragmentos del ídolo robado. Por otro lado, la muerte de Marco Demetrio Graco en idénticas circunstancias que las demás parece indicar que el asesino sigue suelto. El pánico se adueñará de las calles de Roma, acelerando la ines-



tabilidad de la República y propiciando el temprano regreso de César a la ciudad donde acabará imponiendo su autoridad (acabando con la del Senado mucho antes de que lo hiciera en el curso original de los hechos).

CONCLUSIONES

Es posible que los protagonistas acaben por derrotar al Depredador. En este caso, nuestro cazador estelar activará su archiconocido dispositivo de autodestrucción. La detonación puede representar un último ataque por su parte pero en realidad, a nivel narrativo, es una excusa para no dejar demasiado rastro de la criatura (ni de su tecnología). Por otro lado si quieres plantearlo como el último ataque del Depredador, pues adelante: haz un ataque con Llamativo y no dudes en dar puntos FATE a tus jugadores por invocar a favor del alienígena aspectos como “Tecnología Alienígena” o “La Caza debe Continuar”.

Otra cuestión importante es la idea de que hay dos cazadores en la historia. Por un lado está el que viene de más allá de las estrellas – con el que es sencillo lidiar: o lo cazas o te caza. Pero luego está Marco Demetrio Graco. No sólo es un desquiciado antropófago... también puede ser el cónsul que traiga el consenso al Senado. ¿Expondrán la verdad, arriesgándose a terminar con el hombre que puede traer paz a estos tiempos tan complicados?

FIN

REPARTO

* Marco Demetrio Graco *

Concepto: *El más joven y prometedor de los tribunos.*

Problema: *Tendencias antropófagas.*

Ideal: *La República debe ser protegida a cualquier precio.*

Virtud: *Héroe de la decimoprimer.*

Minerva (Ingenioso) +1 Mercurio (Rápido) +2

Juno (Cauto) +0 Plutón (Furtivo) +1

Júpiter (Llamativo) +3 Marte (Vigoroso) +2

Proezas

Carismático: Debido a su popularidad, recibe a un +2 cuando **crea una ventaja** empleando **Llamativo** a la hora de pedir el apoyo del pueblo.

Depredador: Debido a su naturaleza depredadora, recibe un +2 cada vez que **ataca** o **crea una ventaja** empleando **Furtivo**.

Entrenado con el Arco: Debido a su pericia con el arco, hace un **aumento más de daño** cuando hace uso de él en combate.

* Spuria Sexta Graco *

Concepto: *Orgullosa Matriarca Patricia.*

Problema: *Tiene demasiados secretos.*

Ideal: *Mi hijo está destinado a la grandeza.*

Virtud: *Fría y calculadora.*



Minerva (Ingenioso) +3 Mercurio (Rápido) +1
Juno (Cauto) +2 Plutón (Furtivo) +1
Júpiter (Llamativo) +2 Marte (Vigoroso) +0

Proezas

“Todo lo que mi familia ha hecho por el Senado...”: Debido a las lealtades fraguadas por su difunto esposo y que ella ha sabido mantener, recibe a un +2 cuando **crea una ventaja** mediante **Ingenioso** a la hora de poner trabas en la investigación de cuestiones relativas a su familia.

Bella y madura: La naturaleza y el tiempo han tratado bien a Spuria: haciendo gala de sus artes de seducción recibe un +2 **atacando “emocionalmente”** de forma **Llamativa**.

Antes caerá la República que mi familia: Una vez por aventura, Spuria puede **eliminar una consecuencia leve** de la Conspiración (o reducirla en un nivel).

* Cayo Voreno*

Concepto: *Ex – legionario metido a promotor de gladiadores.*

Problema: *Ambicioso y paranoide.*

Ideal: *Nadie volverá a mirarme por encima del hombro.*

Virtud: *Más listo de lo que aparenta.*

Minerva (Ingenioso) +2 Mercurio (Rápido) +1
Juno (Cauto) +0 Plutón (Furtivo) +1
Júpiter (Llamativo) +2 Marte (Vigoroso) +3

Proezas

La guerra corre por sus venas: Pese a que se ha acomodado deprisa a la buena vida, Voreno aun sigue siendo un soldado. A la hora de **atacar** con armas, emplea **Vigoroso** y recibe un +2.

Conozco el Aventino como la palma de la mano: Debido a sus contactos con el entorno criminal del Aventino, recibe un +2 a la hora de **Crear Ventaja** empleando **Ingenioso** recurriendo a sicarios, rumores callejeros o mercancía ilegal.

La suerte de los augurios: Voreno es terriblemente supersticioso y confía en sus augurios bastante, consultándolos todos los días. Una vez por aventura, en una tirada realizada contra él, **puede hacer repetir la tirada al personaje** – quedándose siempre con el valor menor.

* Atio Paulo Cornelio *

Concepto: *Hedonista y ambicioso patricio*

Problema: *Se emborracha con facilidad.*

Ideal: *Para que el Senado perdure, Pompeyo debe ser cónsul.*

Virtud: *Atractivo magnético.*

Minerva (Ingenioso) +2 Mercurio (Rápido) +0
Juno (Cauto) +3 Plutón (Furtivo) +1
Júpiter (Llamativo) +2 Marte (Vigoroso) +1

Proezas

Un hombre con buen gusto: A la hora de impresionar o ganarse la confianza de alguien, Atio recibe un +2 a la hora de **Crear Ventaja** empleando **Ingenioso** en forma de algún producto o servicio de placer exclusivo.

Siempre protegido: Una vez por aventura, ante un ataque, Atio puede **invocar a sus guardaespaldas** que aparecerán como un obstáculo a superar igual a su tirada para **Crear Ventaja** con **Cauto** y con dos casillas de estrés.

MONSTRUO: Depredador

“End Credits” – *Predator* (Alan Silvestri)

Una especie alienígena muy avanzada en su tecnología pero con una cultura tribal fundamentada en el principio de la caza. Los miembros de esta especie alienígena viajan a través del espacio buscando una única cosa en cada planeta que visitan: una presa cuya caza represente un digno desafío.

Este ejemplar en concreto encontró en los bosques germanos de la Tierra su coto particular. Considerado una especie de espíritu por los salvajes habitantes de la región, éstos pronto comenzaron a rendirle adoración, asumiendo que sus periódicas cacerías representaban alguna clase de prueba de valía para los guerreros de la tribu.

Durante casi dos décadas, el depredador de las estrellas ha acudido puntual a su cita anual. Los mejores guerreros de la tribu se han internado en las profundidades del bosque en su intento por derrotar al “espíritu de más allá de las estrellas”. Sin embargo en su última visita, este cazador alienígena ha descubierto que el asentamiento tribal habrá sido arrasado.

Como el pastor iracundo que parte en busca del lobo que ha robado sus ovejas, la criatura ha seguido el rastro radioactivo que emiten los objetos que, a modo de presente, solía dejar junto a los restos de aquellas presas a las que daba caza. El rastro le ha conducido hasta Roma, donde se encuentran los hombres que protagonizaron el asalto y exterminio del asentamiento tribal germano.

Concepto: *Cazador Alienígena Implacable.*

Problema: *El Honor del Cazador.*

Ideal: *La caza debe continuar.*

Virtud: *Tecnología Alienígena.*

Minerva (Ingenioso) +1 Mercurio (Rápido) +1
Juno (Cauto) +2 Plutón (Furtivo) +3
Júpiter (Llamativo) +0 Marte (Vigoroso) +2

Proezas

Acechador Invisible: Dispone de un dispositivo que le permite mimetizarse con el escenario. En condiciones de poca luz, de noche o en entornos de abundante vegetación, puede emplear **Furtivo** para **atacar** con un +4 a su tirada.

Proyector de Plasma: En una de sus hombreras, el depredador lleva un arma que proyecta descargas de plasma. Si emplea **llamativo** en su ataque, recibe un +2 y un **aumento gratuito** a la hora de calcular el daño (se considera **Arma 1**).

Arsenal Alienígena: Tiene a su alcance todo tipo de armas tanto cuerpo a cuerpo (garras retráctiles y una lanza) como arrojadizas (la red de filamentos y el disco). Cuando para atacar emplea **Vigoroso** (cuerpo a cuerpo) o **Rápido** (a distancia) recibe un +3 a la tirada.

ID

NAME PRAXITÓMELES

EAGLE EYES

DESCRIPTION

Cuarenta y tantos años, pelo blanco y corto, piel morena, ojos oscuros, musculoso pero algo fondón.

REFRESH

3

CURRENT
FATE POINTS

ASPECTS

HIGH CONCEPT

Esclavo Gladiador Griego

TROUBLE

Sed de Venganza/Sangre

IDEAL

Ganar la libertad por mi brazo

PETITIO VIDETUR

Regresar al Hogar (Propontis)

VIRTUS

Viejo Mercenario Hoplita

APPROACHES

JUNO (CAREFUL)

+1

Hijo de Poseidón

MINERVA (CLEVER)

+2

Ojos de Lechuza

JUPITER (FLASHY)

+0

Lejos de Casa

MARS (FORCEFUL)

+3

Mis Doce Pruebas

MERCURY (QUICK)

+2

Rayo de Zeus

PLUTO (SNEAKY)

+1

Baile de Medusa

STUNTS

“Un gladiador se debe a su público” - Debido a que he sido gladiador durante años, recibo un +2 a atacar de modo Rápido (invocando a Mercurio) cuando lo hago ante mi público.

STRESS

I

II

III

CONSEQUENCES

II

MILD

IV

MODERATE

VI

SEVERE

ID

NAME

FULCIO DÉCIMO CINCINATO

EAGLE EYES

DESCRIPTION

Rubio, de ojos claros, gesto perpetuamente serio, no demasiado alto pero de complexión fuerte.

REFRESH

3

CURRENT
FATE POINTS

ASPECTS

HIGH CONCEPT

Centurión sin centuria

TROUBLE

Los inocentes no deben sufrir

IDEAL

Honor o muerte

PETITIO VIDETUR

Honrar la memoria de la III Legión (Pertinax)

VIRTUS

Impávido

APPROACHES

JUNO (CAREFUL)

+2

Huele el peligro

MINERVA (CLEVER)

+1

La sabiduría del campo de batalla

JUPITER (FLASHY)

+1

Intimidante

MARS (FORCEFUL)

+3

Fuerte como un toro

MERCURY (QUICK)

+2

Ataque relámpago

PLUTO (SNEAKY)

+0

Cuchillo bajo la manga

STUNTS

“Mula Mariana” – Debido a mi preparación como legionario, recibo un +2 invocando a Marte cuando me enfrento a oponentes que no hayan recibido preparación militar.

STRESS

I	II	III
---	----	-----

CONSEQUENCES

II	MILD
IV	MODERATE
VI	SEVERE

ID

NAME

IGNUS LIMES VALENTUS

EAGLE EYES

DESCRIPTION

Anciano enjuto, con tunica gris y cuchillo de sacrificio, larga barba, calvo, con pelo canoso enmarañado en las sienes.

REFRESH

3

CURRENT
FATE POINTS

ASPECTS

HIGH CONCEPT

Anciano Augur Patricio

TROUBLE

Los dioses han hablado

IDEAL

Por la gloria de Roma

PETITIO VIDETUR

Sueño con realizar una Hecatombe

VIRTUS

A veces acierto con mis predicciones

APPROACHES

JUNO (CAREFUL)

+2

Con mucha calma

MINERVA (CLEVER)

+3

La experiencia es un grado

JUPITER (FLASHY)

+2

Rituales y plegarias

MARS (FORCEFUL)

+0

Huesos cansados

MERCURY (QUICK)

+1

Premoniciones

PLUTO (SNEAKY)

+1

Cuando no mires

STUNTS

"Revelaciones Divinas" - Porque escucho a los Dioses, en situaciones de investigación gano un +2 invocando a Minerva.

STRESS

I	II	III
---	----	-----

CONSEQUENCES

II	MILD
IV	MODERATE
VI	SEVERE

ID

NAME

TITUS CASIUS ARVINA

EAGLE EYES

DESCRIPTION

Calvicie incipiente, bajito, sudoroso y demasiado gordo.

REFRESH

3

CURRENT
FATE POINTS

ASPECTS

HIGH CONCEPT

Esclavo por Deudas de Juego

TROUBLE

Todo lo convierte en una apuesta

IDEAL

Todo el mundo merece una oportunidad

PETITIO VIDETUR

Quiero ser libre... y rico

VIRTUS

Se fija en los pequeños detalles

APPROACHES

JUNO (CAREFUL)

+3

Sin prisas

MINERVA (CLEVER)

+1

Leer y escribir

JUPITER (FLASHY)

+2

Risa contagiosa

MARS (FORCEFUL)

+1

Embestir de cabeza

MERCURY (QUICK)

+0

Manos rápidas

PLUTO (SNEAKY)

+2

Nadie se fija en un esclavo

STUNTS

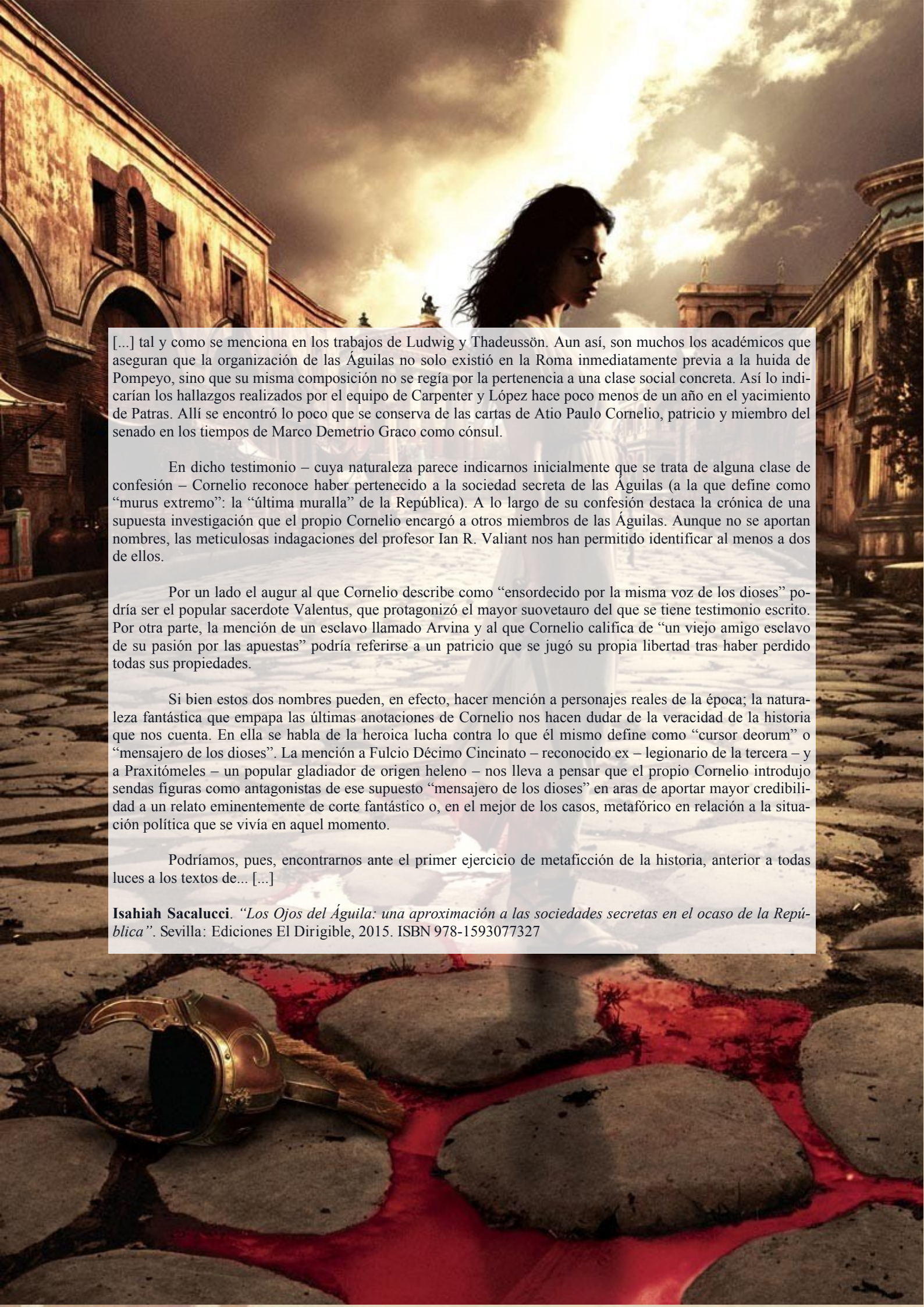
“Juno, no mires ahora” - Como fue jugador habitual obtiene un +2 a la hora de escamotear pequeños objetos con la ayuda de Juno.

STRESS

I	II	III
---	----	-----

CONSEQUENCES

II	MILD
IV	MODERATE
VI	SEVERE



[...] tal y como se menciona en los trabajos de Ludwig y Thadeussön. Aun así, son muchos los académicos que aseguran que la organización de las Águilas no solo existió en la Roma inmediatamente previa a la huida de Pompeyo, sino que su misma composición no se regía por la pertenencia a una clase social concreta. Así lo indicarían los hallazgos realizados por el equipo de Carpenter y López hace poco menos de un año en el yacimiento de Patras. Allí se encontró lo poco que se conserva de las cartas de Atio Paulo Cornelio, patricio y miembro del senado en los tiempos de Marco Demetrio Graco como cónsul.

En dicho testimonio – cuya naturaleza parece indicarnos inicialmente que se trata de alguna clase de confesión – Cornelio reconoce haber pertenecido a la sociedad secreta de las Águilas (a la que define como “*muris extremo*”: la “última muralla” de la República). A lo largo de su confesión destaca la crónica de una supuesta investigación que el propio Cornelio encargó a otros miembros de las Águilas. Aunque no se aportan nombres, las meticolosas indagaciones del profesor Ian R. Valiant nos han permitido identificar al menos a dos de ellos.

Por un lado el augur al que Cornelio describe como “ensordecido por la misma voz de los dioses” podría ser el popular sacerdote Valentinus, que protagonizó el mayor suovetauro del que se tiene testimonio escrito. Por otra parte, la mención de un esclavo llamado Arvina y al que Cornelio califica de “un viejo amigo esclavo de su pasión por las apuestas” podría referirse a un patricio que se jugó su propia libertad tras haber perdido todas sus propiedades.

Si bien estos dos nombres pueden, en efecto, hacer mención a personajes reales de la época; la naturaleza fantástica que empapa las últimas anotaciones de Cornelio nos hacen dudar de la veracidad de la historia que nos cuenta. En ella se habla de la heroica lucha contra lo que él mismo define como “*cursor deorum*” o “mensajero de los dioses”. La mención a Fulcio Décimo Cincinato – reconocido ex – legionario de la tercera – y a Praxitomeles – un popular gladiador de origen heleno – nos lleva a pensar que el propio Cornelio introdujo sendas figuras como antagonistas de ese supuesto “mensajero de los dioses” en aras de aportar mayor credibilidad a un relato eminentemente de corte fantástico o, en el mejor de los casos, metafórico en relación a la situación política que se vivía en aquel momento.

Podríamos, pues, encontrarnos ante el primer ejercicio de metaficción de la historia, anterior a todas luces a los textos de... [...]

Isahiah Sacalucci. *“Los Ojos del Águila: una aproximación a las sociedades secretas en el ocaso de la República”*. Sevilla: Ediciones El Dirigible, 2015. ISBN 978-1593077327