

CTHULHU INVICTUS

HORROR EN NOREIA

Nos encontramos en el año 112 a.c. Los personajes se encuentran destacados en un campamento bajo el mando del cónsul Cneo Papirio Carbón. A Roma han llegado noticias que unas tribus nórdicas, los cimbrios, se han unido a los teutones y junto a otros pueblos bárbaros como los escordiscos y los boyenses, han invadido las tierras de la Norica, hogar de los noricanos o tauriscios, unos aliados de Roma que han solicitado auxilio a la urbe. La acción se inicia con los legionarios en el campamento cercano a Aquilea, lugar desde donde el cónsul tiene previsto dirigirse hacia Noricum, la capital del Norico.

Si alguno de los pjs es o bien un centurión o incluso un primus pilus recibirán el aviso por parte de sus superiores que los hombres se preparen para una marcha en dirección norte, hacia las tierras fronterizas. Se preveé un largo trayecto, pero no hay más datos de momento. Es primera hora de la mañana, la marcha se iniciará cuando el sol esté en lo alto, tal es la información que les transmitirán.

Los centuriones deberán transmitir las órdenes a sus hombres, los cuales dispondrán de un par de horas aproximadamente para ponerse en marcha. Es final de invierno, la temperatura es fría, y conociendo como las gastan en el ejército romano nadie supone que la marcha sea un paseo.

Dadas las órdenes la actividad en el campamento se acelera. Un par de horas más tarde todo el mundo está listo. Las legiones se ponen en marcha rumbo a las tierras de los tauriscios, unos galos aliados de Roma. Al frente de las legiones encontramos al cónsul Cneo Papirio Carbón, comandando unos 20.000 legionarios. A pesar de la dureza del trayecto éste se realiza sin incidentes, llegando a destino unos días más tarde. Carbón decide que su ejército acampe cerca de Aquilea, en las proximidades del mar Adriático.

El cuerpo de legionarios permanece así unas semanas, hasta la llegada de un correo el cual va a ver directamente al cónsul. No tardan en darse nuevas órdenes, que no son otras que desmontar los campamentos y poner rumbo al norte, a las tierras de los tauriscios.

Durante el trayecto la vegetación se va haciendo cada vez más espesa, el terreno se va volviendo más agreste y las anchas vías romanas brillan por su ausencia, siendo sustituidas por senderos normales y corrientes, donde los hombres avanzan incluso a veces de tres en tres, tal es su estrechez. Esto hace que la marche se ralentice ligeramente.

Cada noche, al caer el sol, se montan los campamentos al estilo habitual romano, es decir, con zanjas y empalizadas para protegerse en caso de ataques por sorpresa. Carbón no quiere correr riesgos.

Tras una nueva semana de marcha las tropas llegan a las inmediaciones de Noricum, a una hora a pie, lugar donde el cónsul manda montar un nuevo campamento, con todas las legiones, cinco en total, agrupadas (cada una, eso sí, en un campamento propio).

Durante varios días la situación es de espera, con los hombres aguardando nuevas órdenes.

Finalmente, al noveno día, a media mañana, los primus de cada legión serán llamados a una reunión donde asistirán el cónsul Carbón, legados y tribunos y prefectos. Una vez acordado el plan de actuación avisarán a los primus pilus, los cuales recibirán las nuevas para que las transmitan a sus subalternos, y estos a los hombres.

Las órdenes son claras. Se espera una delegación de embajadores de los cimbrios y los teutones y el cónsul quiere impresionarlos con un campamento fuertemente armado y preparado para combatirlos. Se espera que los enviados hagan su llegada poco antes de la hora de comer, así que todos disponen de una hora para estar preparados y formados, su equipo listo y en perfecta formación. Por suerte, uno de los personajes tendrá la fortuna de estar de guardia cuando los embajadores hagan su llegada, así que será testigo directo del aspecto que muestran esos bárbaros.

Efectivamente, poco antes de la hora de comer, un grupo de cinco jinetes se aproxima al campamento. Ya desde la lejanía puede observarse que no van vestidos a la manera romana, su aspecto es todo lo que cabría esperar de alguien ajeno a la cultura civilizada romana. Todos los hombres que en ese momento se encuentran haciendo guardia los mirarán con una mezcla de curiosidad y odio, tal vez por lo que son o por lo que puedan representar. Bien poco saben lo acertados que están.

Tras un par de minutos la comitiva llegará ante las puertas del campamento. El prefecto, Marco Sulpicio Máximo saldrá a recibirlos acompañado de una nutrida escolta. Usando un intérprete de la tribu de los tauriscios, Máximo *pedirá* a los recién llegados que lo acompañen a la tienda donde serán recibidos por

el cónsul y enviado de Roma. Los pjs que se encuentren cerca serán plenamente conscientes que los cimbrios y teutones observan atentamente el campamento evaluando las fuerzas romanas, su armamento y disposición defensiva mientras comentan algo en su extraña lengua. La comitiva se dirige al centro del campamento, lugar donde se encuentra el praetorium, lugar destinado al general –en este caso el cónsul –y a cuyo lado se encuentra el quaestorium –espacio dedicado al cuestor –y el fórum –destinado a la reunión de la tropa –. Finalmente el grupo llegará a la tienda de Cneo Papirio Carbón, donde entrarán tras dejar sus armas en la entrada. La reunión se prolongará durante media hora aproximadamente. Al finalizarla, la comitiva dejará nuevamente la tienda regresando por donde habían venido.

Lo que ha ocurrido en el interior no tardará en ser de, llamémoslo así, dominio público. Al parecer, los germanos, sabedores del poderío romano a través de sus aliados celtas, y tras haber observado la fuerte posición romana en el terreno, presentaron disculpas arguyendo que no eran conocedores de la alianza que mantenían los tauriscios y los romanos. Carbón se ofreció a enviarles guías para conducirlos a las fronteras nuevamente por el terreno más rápido, a lo cual los bárbaros aceptaron. Ahora, tras llegar al acuerdo, los mensajeros regresan a su campamento para dar las nuevas del acuerdo y regresar a sus tierras.

Pero este acuerdo no es a lo que aspira Papirio Carbón en realidad. Lo que pretende es que los guías conduzcan a los germanos fuera de las tierras de los tauriscios, sí, pero a una trampa en realidad.

Tras la partida de los bárbaros, varios hombres del ejército auxiliar serán llamados a la tienda del tribuno. Allí se les darán las órdenes pertinentes para conducir a los germanos a la trampa, mientras el ejército romano se pone en marcha para tenderles una emboscada.

Una vez hayan partido los guías los hombres que permanecen en los campamentos reciben la orden de prepararse para partir rápidamente. Tienen media hora. Una vez pasado este tiempo deberán estar todos preparados y formados, a punto de marcha.

Pasado el tiempo, con todas las legiones formadas, el cónsul Cneo Papirio Carbón les advertirá de cuál va a ser su siguiente paso. Los planes de Carbón consisten en tender una emboscada a los bárbaros unas cuantas leguas más adelante. Para ello se pondrán en marcha ya hasta el punto escogido, al norte de Noricum. Los guías conducirán a los germanos directamente a la trampa, mientras, con la ventaja a su favor, se preparan para exterminarlos.

Lo que Carbón no sabe es que su intento de traición llegará a oídos de los germanos, cuando uno de los guías, les explique sus planes. El rey cimbrío Boiorix y el rey teutón Teutobod montan en cólera y, tras matar a los otros guías, deciden tender una emboscada a los romanos. De esta forma, los que iban a ser los asaltantes se convierten en emboscados.

Los pjs, obviamente, son desconocedores de todo esto. Las legiones romanas avanzan confiadas a través de los estrechos caminos que pueblan esta zona al este de los Alpes, zona de vegetación frondosa, gruesos árboles de largas ramas, terreno rocoso y agreste, jalonado de suaves desniveles. Según transmiten los primus a sus centuriones las legiones se adentrarán a través del bosque usando antiguos senderos para llegar antes que los germanos al lugar de la emboscada. Cuando les mencionen esto aún faltarán unas cuatro horas para llegar al punto escogido.

Pero no todo va a ir como está previsto. Los bárbaros, decididos a hacerles pagar a los romanos su traición, los atacarán un par de horas más tarde, en un punto donde el sendero discurre en una leve depresión.

Mientras las legiones avanzan los pjs deberán realizar tiradas de Escuchar. Si ellos no lo oyen, algunos de sus compañeros si lo hará. Un estruendo creciente surge de ambos lados del camino. El lugar donde se encuentran, un sendero donde avanzar tres legionarios al a vez es complicado, discurre entre árboles colindantes al camino. Una ligera pendiente a ambos lados oculta al ejército teutón situado a la derecha, mientras los cimbrios se encuentran a su izquierda. La vegetación baja dificulta la visión más allá de unos siete u ocho metros. Y de pronto, el rumor se convierte en griterío salvaje. Sin más aviso los atacantes lanzan sus armas arrojadas. Alrededor de los personajes muchos de sus compañeros caen atravesados por los proyectiles. Para saber si ellos reaccionan a tiempo deberán lanzar 1D8 y sumarlo a su Destreza. Si alcanzan el 20 podrán levantar su escudo a tiempo de, si son blanco de algún proyectil, poder pararlo. Para saber si tal es el caso lanzar otro 1D8, y con un 1 serán víctimas de un ataque. Una tirada exitosa de Escudo les permitirá bloquearlo por completo. Si fallan reciben 1D6+1D2 de daño.

Pero esto es solo el inicio. De ambos lados descienden a la carrera de forma imparable miles de bárbaros. En caso que alguno de los personajes sea un centurión, una tirada exitosa de Táctica permitirá a su centuria colocarse de manera efectiva para frenar la primera carga, anulando el +20% que obtienen los atacantes por su carrera y posición ventajosa. Si no, mala suerte. El choque es brutal, y muchos romanos ceden ante el ímpetu de los atacantes. Las líneas parecen desmoronarse y volverse a formar. El suelo se va llenando poco a poco de sangre, romana en su mayoría. Por cada bárbaro caído dos más ocupan su lugar. Los romanos empiezan a darse cuenta que son ellos los emboscados, recibiendo lo que les tenían preparado a sus enemigos. Y su final puede ser el mismo. La batalla se prolonga durante horas. Los oficiales intentan reagrupar a sus hombres como pueden, situar a los hastati, los principes y los triarii en formación, pero el terreno dificulta sus acciones. Y los bárbaros no cesan de llegar. Los pjs son conscientes que la batalla está perdida, y la única vía de salvación parece la huida.

Para simular la batalla cada pj deberá lanzar 1D10 cinco veces. Con un resultado de 1 a 5 interpretaremos que no ha sido herido. Con un 6 a 8 pierde un punto de vida. Con un 9 pierde dos puntos de vida. Con un 10 deberá realizar un enfrentamiento real con un enemigo escogido al azar de la tabla listada al final. Sería interesante, pero, a efectos de la historia, que nadie muriese durante la batalla, permitiéndoles a todos seguir la historia. Sin duda es una manera heroica de acabar, pero nada gratificante para el jugador.

Durante la batalla, uno de los personajes, seguramente aquel –si sigue vivo, claro –con la Táctica más elevada, deberá realizar una tirada de dicha habilidad. Si falla, podrán intentarlo el resto. Quien la saque –si fallan todos, un legionario próximo así se lo hará ver –se dará cuenta de un punto donde parece que el número de bárbaros es menor. Tal vez se la única opción de huida y salir vivos de allí que se les presente antes de ser exterminados. Para lograrlo deberán vencer a un enemigo por personaje, tener éxito en una tirada de Correr (en caso de no tener listada la habilidad escogeremos por defecto Fuerza + Destreza en %) y finalmente un Esquivar para no ser alcanzados por algún proyectil.

Pero vayamos por partes. Empezando por el enfrentamiento directo los pjs deberán tirar un dado en la tabla antes mencionada. Si vencen al suyo podrán, o bien salir corriendo y proseguir el proceso de huida, o bien detenerse a echar una mano a algún amigo cercano –léase pjs –que necesite ayuda. Eso sí, todo aquel combate que supere los cinco asaltos supondrá la llegada de un nuevo enemigo.

Si logran vencer en este enfrentamiento deberán realizar una tirada de Correr. Tener éxito significa pasar al siguiente punto. Fallar supone una nueva tirada en la tabla de enemigos. Si alguien que lograra sacar la tirada decide detenerse y ayudar a un compañero deberá volver a tirar de nuevo Correr cuando logren vencerlo. Esto se repetirá hasta que todos pasen.

Cuando finalmente todos hayan tenido éxito, lo último será evitar los proyectiles que les lanzarán sus enemigos. Para ello, una tirada de Esquivar o bien de Escudo será más que suficiente. Fallar significa recibir un impacto que les causará 1D6+1D2 de daño.

Si a pesar de todo logran escapar de allí con vida se darán cuenta que regresar por donde han venido es imposible. Toda la zona se encuentra infestada de germanos, siendo lo más prudente, al menos de momento, avanzar en sentido contrario intentando dar un rodeo. Una nueva tirada exitosa de Táctica les hará ver lo erróneo de escoger otra opción.

Por cierto, si deciden quedarse en el combate terminarán o bien muertos o bien en manos de los mismos adoradores de Dioses Oscuros que encontrarán más adelante. Y si optan por evitar dar el rodeo e ir directos a su campamento, pónselo difícil. Un par o tres de patrullas de teutones con un número el doble de los pjs debería ser su recompensa por tal idea.

Al poco estallará una gran tormenta jalonada con un buen número de truenos y relámpagos –lo cual salvará a los pocos supervivientes romanos debido a las supersticiones de los nórdicos –que se prolongará durante unas horas.

Así las cosas, la noche se cernirá sobre los pjs perdidos en medio del bosque. Poco a poco el ruido de la batalla se habrá ido alejando, haciéndose cada vez más débil. De noche, con el cielo nublado y la luna oculta, orientarse y moverse por el bosque puede ser extremadamente difícil. Unas tiradas para poder determinar cualquier dirección que quieran tomar serían más que bienvenidas. Encender un fuego puede ser un auténtico suicidio, y tal acción debería ser recompensada por el Dj como se merece. A pesar de las precauciones que puedan tomar, de vez en cuando llegarán hasta ellos ruidos y gritos. Al parecer los germanos están buscando supervivientes. Si sacan un Escuchar serán capaces de determinar que los ruidos proceden del sur, y que poco a poco se acercan. Evitarlos los obligará a dirigirse hacia el norte, alejándolos de sus tierras. Si trepan a algún árbol verán a lo lejos bastantes puntos luminosos, sin duda hogueras encendidas por los vencedores una vez la lluvia ya ha remitido.

La noche transcurrirá, afortunadamente, sin contratiempos, pero la mañana amanecerá nublada y fría. El sol apenas traspasa la capa de niebla, el viento sopla tenue pero helado, proveniente de las altas montañas cercanas, y un ominoso silencio reina en la espesura del bosque.

Lo más peligroso que van a encontrar en principio los pjs va a ser una manada de lobos que los sigue. Darse cuenta de ello requerirá una tirada de Descubrir modificada con un -20% debido a la espesura, y otro -20% si los lobos sacan su tirada de Escondarse. Escucharlos sufrirá únicamente un penalizador de -20% si los lobos sacan su Discreción. La manada la forman doce miembros, de los cuales únicamente ocho se lanzarán sobre los pjs. Pero los lobos no atacarán de cualquier forma, esperarán que alguno de los personajes se separe, ya sea para ir a buscar agua, comida, o simplemente se despiste. En ese momento lo rodearán e intentarán dar buena cuenta de él.

Aparte de este encuentro los pjs no tendrán ninguno más hasta que no sean atacados por un grupo de Escordiscos, una tribu de la Panonia Meridional que ha viajado con los teutones. Este grupo, tras descubrir un grupo de romanos huidos, ha decidido capturarlos para ofrecer una ofrenda a sus dioses y aplacar su sed de sangre.

El segundo día tras dejar atrás la batalla los pjs serán rodeados por un grupo cuatro veces superior en número. Sus ropas recuerdan a los teutones, pero con ligeras variaciones. Hablan un idioma desconocido para ellos, pero cuando quieran hacerse entender sus indicaciones serán claras. Su prioridad será intentar atraparlos a todos, pero si alguno se les escapa no perderán tiempo buscándolo. Cuando tengan un par o tres de prisioneros para ellos será suficiente. No intentarán matarlos, pero los jugadores no deberían ser conscientes de ello: su prioridad es capturarlos para el sacrificio.

Una vez con los pjs en su poder los escordiscos los llevarán hasta un claro situado frente a una pequeña cueva, donde los atarán con cuerdas alrededor de un gran árbol, además de manos y pies, mientras ellos esperan que se haga de noche y preparan el ritual. Los personajes, por supuesto, habrán sido desarmados, así que no dispondrán ni de su gladius ni su pilum ni su pugio. Además, mientras se prepara el que parece el sacerdote del grupo siempre habrá un par o tres de hombres atentos a cualquier intento que hagan los pjs por liberarse.

Finalmente, ya de noche cerrada, el ritual empezará. En un escudo de madera el escordisco que oficia la ceremonia dibujará con su sangre, tras realizarse un corte en la mano, un extraño símbolo, desconocido completamente para los personajes. Después, alza sus manos al cielo sujetando el escudo mientras no cesa de pronunciar una letanía, pondrá los ojos en blanco. Una suave corriente de aire empezará a fluir alrededor del fuego, lugar donde poco a poco se van situando los bárbaros. Llegado un momento tan solo dos hombres estarán medio atentos a los personajes. Es ahora el momento o nunca. Para liberarse será necesaria una tirada de Destreza x1. Si los pjs consiguen hacerse con alguna piedra cercana que pueda ayudarles a cortar las cuerdas –una tirada de Suerte y un Descubrir con un -20% –podrán hacer la tirada a Destreza x 4. No disponen de mucho tiempo antes que los vigías reparen en ellos, así que deberán darse prisa. Una tirada de Discreción no estaría mal tampoco. En el momento en que uno de ellos se suelte dispondrá de dos asaltos para cortar las cuerdas del resto. Para ello, una tirada de Des x5. Pasado este tiempo, si los guardias no se habían dado cuenta ahora lo harán. Rápidamente darán la alarma y se lanzarán sobre los personajes. Tienen uno en el mismo asalto y el otro llegará al siguiente. El resto de escordiscos tardarán dos asaltos en reaccionar, llegando al siguiente. El único que proseguirá ajeno a todo es el sacerdote. Su cántico prosigue aumentando en intensidad, al mismo tiempo que el viento hace lo mismo. Los pjs deberían darse cuenta que acabar con él puede ser la mejor opción que tienen para salir de ahí con vida, sus enemigos son demasiados. O tal vez esta sea la peor solución. Ya se verá. Esta vez los bárbaros lucharán ya a muerte, y con cada una que se produzca el viento aumentará en intensidad. Si no quieren morir han de acabar con el cantor, de lo contrario morirán. Si lo logran, sea por el método que sea, sus ojos reflejarán sorpresa al volver a la realidad, mientras su cuerpo se agita y el escudo se le escapa de las manos, cayendo encima del fuego. En ese momento estallará el caos. Un brillante punto de luz aparecerá en el cielo, justo encima del claro, un extraño rugido y una sombra parecerá oscurecer aún más el cielo, como si la luna se apagase y el fuego no estuviese allí.

Lo que mantenía sujeto y controlada a la criatura invocada era el canto del clérigo y el símbolo en el escudo dibujado, una estrella de cinco puntas hecha con sangre. Destruído el sello por el fuego, ya nada ata al ser.

En caso que los pjs no se liberen, o bien huyan sin matar al invocador, éste ordenará al monstruo dar caza a los pjs y acabar con ellos, lo que sin duda hará de buena gana. La persecución subsiguiente por el bosque será una auténtica carnicería, pues la criatura no se entretendrá dando buena cuenta de los escordiscos.

El cielo parecerá temblar durante unos instantes y de repente uno de los bárbaros será alzado hacia el cielo. Su sangre parece escapar por multitud de poros y fluir por una especie de conductos. Cuando esto suceda, la criatura será visible durante unos instantes –concretamente 1D6 asaltos – (tiradas de Cordura) para volver a desaparecer de nuevo. El pánico se apoderará del campamento, y los escordiscos intentarán enfrentarse al monstruo para, viendo la inutilidad del acto, terminar huyendo en diferentes direcciones. Uno a uno, pero todos irán siendo víctimas del misterioso ser.

Si los pjs son medianamente inteligentes intentarán huir a toda prisa del lugar mientras los bárbaros son masacrados.

Se impone una carrera sin freno a través del bosque. Los alaridos poco a poco van quedando atrás, cada vez son más esporádicos, hasta que llega un momento en que cesan. ¿Estarán a salvo los pjs?

Lo cierto es que, en su huida incontrolada, los personajes toman el rumbo de la ciudad de Noricum, lugar donde se han refugiado algunos de los romanos supervivientes a la tragedia. No son muchos, apenas una decena. El resto están aún desperdigados o bien han regresado al campamento.

Será ya el amanecer cuando los pjs vislumbren las luces de la pequeña villa. Si, en lugar de correr deciden quedarse en el lugar, el mecer del viento y la sensación que algo acaba de cruzar el cielo por encima de sus cabezas debería hacerles desistir de tal idea. Mientras va amaneciendo verán, muy a lo lejos, un gran número de antorchas u hogueras. Muchas están estáticas, pero un gran número de ellas se mueven, dirigiéndose hacia el norte. Por el aspecto desorganizado de la muchedumbre, si echan un vistazo cuando ya sea de día, llegarán a la clara conclusión que se trata de los teutones y los cimbrios que se retiran de las tierras de los tauriscios, si no todos si una buena cantidad de ellos.

Si todo ha ido bien el grupo llegará a Noricum bien entrada la mañana. Se trata de una pequeña villa para lo que serían los estándares romanos. Tres centenares de casas a primera vista rodeadas por una pequeña muralla de piedra.

Cuando hagan su llegada todo estará aparentemente tranquilo, a pesar de las circunstancias que rodean el lugar. Nada más entrar se les acercarán un par de legionarios, heridos ambos, que los reconocerán o bien por sus ropas o bien por su aspecto. Incluso, con una tirada de Suerte/2 de uno de los pjs puede que fueran incluso de la misma centuria. Los hombres responden a los nombres de Marcio Livio y Manius Lutatius. El primero está herido en un brazo, un feo corte de espada, y una fractura en un dedo de la otra mano. El segundo por su parte se apoya en un palo de madera a modo de muleta, un lanzazo le atravesó el muslo. Ambos parecen haber recibido unas curas de lo más elemental, sin duda alguien del pueblo o incluso entre ellos.

Según explicarán pudieron salvarse gracias a que al estallar la tormenta los bárbaros dejaron de masacrarlos, como si fuera un mandato de sus dioses –interpretan ambos –que no dudaron en obedecer. Livio recogió a Manius y lo llevó lo más lejos posible del lugar de la batalla, no fueran a pensárselo mejor los germanos. Ahora espera que éste pueda andar un poco mejor y dirigirse hacia el campamento romano para dar aviso que aún hay compañeros perdidos en los bosques. Marcio propondrá a los pjs que, después de una buena comida, se dirijan hacia allí y sean ellos quienes den el parte. Será entonces cuando se oigan gritos en el exterior. Si se asoman verán hombres correr y cerrar las murallas. Si preguntan –algunos de los habitantes, si no la mayoría de los que viven en Noricum hablan latín –les avisarán que un grupo muy numeroso de bárbaros está rodeando la villa. Calculan en principio unos cinco mil y poco más. No demasiados, tal vez una sola tribu de cimbrios, pero si suficientes como para aislarlos del exterior. Son pocos los tauriscios disponibles para defender la población, la mayoría o están heridos o bien han muerto en los enfrentamientos con los teutones y los cimbrios. Ser asaltados es sólo cuestión de tiempo.

Los habitantes de Noricum se reunirán para decidir qué hacer. Un hombre llamado Urgan, uno de los más ancianos de la localidad propondrá dar aviso a los legionarios romanos. Rápidamente saltará un hombre de mediana edad, Konsta, el cual replicará que salir de las murallas parece un suicidio, además que el ejército romano está deshecho. Los norteños los han masacrado, y por lo que parece no se ha salvado ni la mitad. Duda mucho que estén dispuestos a echarles una mano. Dicho esto, preguntará a los pjs y a los dos legionarios cuál es su opinión. Livio y Manius coinciden con Konsta, y por lo que los pjs saben su aseveración sin duda debe ser de lo más acertada. Pero, en ese caso, ¿Qué pueden hacer para salvarse? Esa es la pregunta que se hacen los habitantes de Noricum. Como respuesta, los germanos montarán un campamento que rodeará casi por completo la población, haciendo prácticamente imposible escapar, tal y como se temían. Mientras observan todo esto los asaltantes terminarán de rodear el lugar. No parece que vayan a iniciar un asalto de inmediato, pero tampoco parece que los de dentro tengan opción de saltarse el cerco.

Por si alguno de los personajes decide intentarlo, de día es una auténtica locura, un suicidio, y el dj debería actuar en consecuencia. Si deciden hacerlo de noche, los germanos no han relajado el cerco en ningún momento. Saltárselo requerirá tres tiradas consecutivas exitosas de Discreción y Escondarse; la combinación debe ser dos de una y la restante de la otra habilidad, no importa cuál sea cada una. Fallar una de ellas, sea la que sea, implicará automáticamente que salte la alarma en el campamento enemigo. Y eso es muerte segura.

Los sucesos extraños y terribles pero, tendrán lugar durante la noche. Aquellos que se encuentren despiertos en Noricum o bien sean despertados por sus compañeros serán testigos de que algo muy extraño ocurre en el campamento germano. Se ven luces moviéndose por todo el campamento, como si fueran a la carrera. Además, hay gritos, que de repente tienen lugar en una zona del cerco y a los pocos minutos se suceden en la otra. Esto se repetirá cuatro veces más. A los pocos minutos que todo empiece la mayoría de habitantes de Noricum se encuentran en las murallas intentando ver qué sucede. Desafortunadamente la oscuridad y la distancia impiden tener una idea clara de lo que acontece. De repente, a los pocos minutos del quinto suceso en el campamento germano, unos gritos vendrán esta vez de la espalda de los que se encuentren en la muralla. El grito, una voz de niña, tenía su punto de origen en la villa. Todos los allí presentes se girarán con cara de miedo en su rostro, y tan solo unos pocos se atreverán a aproximarse para ver qué sucede. Marcio Livio y Konsta serán dos de los cinco – aparte de los pjs si deciden hacerlo – que se aproximarán al sitio donde creen que se produjo el chillido.

En una estrecha calle entre dos casas muy poco separadas encontrarán una terrible imagen. Las puertas de una casa están abiertas, con una mujer aparentemente desmayada caída en el portal. Si se aproximan verán que un rictus de horror cubre su rostro. No parece tener ninguna señal visible de posibles heridas, pero examinando rápidamente el cuerpo se darán cuenta que está muerta. A pocos metros, en la penumbra, un par de cuerpos más. Se trata de dos niños, los cuales sin duda quisieron salir para ver qué es lo que ocurría. La niña tiene la mirada desencajada, ausente de todo lo que la rodea. No responderá a ningún estímulo, simplemente se dejará llevar. El niño en cambio ya es otra cosa. Decir niño es decir mucho. Su cuerpo está marchito, como si los líquidos de su cuerpo hubieran sido drenados. Hay multitud de heridas por su pequeño cuerpo, aparentemente ninguna de ellas mortal, pero que al parecer lo dejaron seco. Aquellos que vieron a los escordiscos enfrentarse a la misteriosa criatura reconocerán inmediatamente lo aquí ocurrido, atando cabos con rapidez. Y eso vale también para lo que, supuestamente, debió ocurrir en el campamento de los germanos. Por supuesto, tiradas de Cordura para todos (1/1D8). Gritos de consternación se extenderán entre la gente. Monstruos, demonios, las especulaciones se solaparán con los lamentos. Konsta se preguntará qué quién ha podido hacer eso. Nadie responderá, a menos que lo hagan los pjs.

No habrá más señales de ataques por parte de la criatura durante la noche, y a la mañana siguiente los pjs, así como el resto de habitantes de Noricum tendrán una agradable sorpresa, dentro de la desgracia. Los germanos están levantando el asedio y se disponen a partir. A mediodía ya no quedará nadie asediando la villa.

En este momento los pjs serán libres ya de regresar con sus compañeros legionarios si así lo desean. Pero Marcio y Manius decidirán quedarse. Están agradecidos a los habitantes de Noricum por sus cuidados, y no quieren irse hasta asegurarse que lo que sea que atacó al niño no va a volver. Para ello permanecerán al menos un par de noches más. Los pjs pueden ir o quedarse, pero si deciden marchar los dos legionarios mirarán con desprecio a sus compañeros.

Pero como buenos soldados, supondremos que deciden quedarse junto a sus compañeros, para asegurarse, nada más. Ejem. Bien, durante el día no sucederá nada más extraño. Los germanos han abandonado el sitio y no queda ningún rastro de ellos. A pesar que la noticia debería ser motivo de alegría entre la población, nada más alejado de la realidad. Un ominoso silencio reina en el ambiente. La gente a duras penas sale de las casas, los guaridas apostado en las murallas están más pendientes de lo que ocurre dentro de éstas de lo que pueda venir por fuera.

Si a alguno de los personajes se le ocurre la idea de ir a avisar al campamento romano situado a una hora se encontrará una desagradable sorpresa. El estado de ánimo allí es el que cabría esperar, el cónsul Cneo Papirio Carbón sobrevivió pero nadie, hablen con quien hablen, va a mover un dedo para enviar tropas a la ciudad asediada. De hecho, lo que queda de las legiones tiene previsto partir al día siguiente de regreso a su campamento de origen. Ayuda de esta parte no van a recibir, es más, si alguno de ellos viaja hasta el campamento que se olvide de regresar al pueblo, eso sería considerado desertión (con una tirada de Idea pueden pensar que eso mismo puede ocurrir, déjasela hacer antes de iniciar el trayecto). Y si además menciona que hay compañeros suyos allí se enviará un destacamento a buscarlos

si en un día no han viajado hasta allí. Eso significará el final de la aventura para ellos, a menos que decidan desertar y quedarse a ayudar a los habitantes de Noricum (¿un romano en su sano juicio haría eso? Me temo que no, déjaselo claro antes que opten por esta vía).

Cuando llegue la noche la gente en principio habrá tomado nota de cualquier sugerencia dada por los legionarios y actuarán siguiendo sus indicaciones. Esta parte es imposible de preparar, a los personajes se les puede ocurrir cualquier idea: desde trampas de cualquier tipo a esconderse en cualquier lugar, así que el dj deberá dejarles obrar y actuar siguiendo el comportamiento de la criatura.

El ser, un vampiro estelar, intentará atacar allí donde lo vea más fácil. Su primer objetivo será la gente que esté fuera, sean guardias o incautos, tanto da. Lo segundo edificios donde pueda entrar, ya sean casas o establos, alimentándose también de animales si no hay otra opción. Lo tercero, en casas con puertas de madera que puedan ser derribadas por él –la mayoría –no dudará en hacerlo. Sea como sea, alguien lo va a pasar mal por la noche, y los pjs están allí para evitarlo.

Como derrotar al monstruo: No hay una manera clara. O bien lo matan físicamente, algo a todas luces muy complicado, o bien le ponen las cosas tan difíciles que la criatura acaba cansándose del lugar y va a buscar alimento a otra parte. Todo dependerá de la actuación de los personajes. Que se habrá ido podrán suponerlo si al cabo de una semana no se han producido más ataques. Si los pjs se preguntan dónde descansa la criatura para hacerle una visita durante el día, momento en que no ataca y que pueden suponer que es cuando duerme –o lo que sea que haga –la respuesta correcta es en la cueva que se encuentra frente al claro donde fue invocada.

La cueva en cuestión no es muy grande, mide unos tres metros de alto por seis de profundidad, con lo que el ser a duras penas entra. Si los personajes consiguen atraparla allí será muy difícil que logre huir, y tal vez tengan una oportunidad. Si han podido atraparla, la penalización por golpear su cuerpo invisible desaparece, no tienen más que pegar delante de ellos y seguro que la alcanzan. Eso sí, la dificultad por evitar sus golpes se seguirá manteniendo (o sea, sólo si él falla).

Vampiro Estelar

FUE 26 CON 13 TAM 26 INT 11 POD 15 DES 10

Movimiento: 6/9 (volando).

Puntos de vida: 20.

Ataques: Zarpa 40%. Daño 1D6+ 2D6; Mordisco 80%. Daño: Drenaje de sangre, 1D6 de Fuerza por asalto.

Armadura: 4 puntos de piel.

Pérdida de Cordura: 1/1d10.

Este ser es invisible excepto por una especie de temblor. Una vez atrapa una víctima (en un ataque, 1D4 garras pueden atrapar a un blanco) y drenada su sangre, es parcialmente visible 1D6 asaltos. Mientras es invisible las opciones de tocarlo se reducen a la mitad.

Lobo

FUE 13 CON 11 TAM 8 INT 11 POD 11 DES 13

Movimiento: 12.

Puntos de vida: 10.

Ataques: Mordisco 30%. Daño 1D8.

Armadura: 1 punto de piel.

Habilidades: Descubrir 60%, Rastrear por el olfato 80%, Discreción 45%, Esconderse 30%.

Germanos

FUE 12 CON 13 TAM 13 INT 11 POD 11 DES 12

Puntos de vida: 13.

Ataques: Espada larga 45% Daño 1D8+1D4, Hacha a una mano 45% Daño 1D6+1D4, Lanza 40% 1D6+1D4 (si se lanza la bd se divide entre 2), Escudo 45%.

Armadura: 2 puntos.

Habilidades: Escuchar 30%, Esquivar 40%, Lanzar 40%, Ocultarse 35%, Orientarse 55%, Primeros auxilios 45%, Saltar 40%, Seguir rastros 40%, Tregar 50%.

Legionario

A continuación tenemos una tabla rápida para conocer cuál es el estado del personaje dentro de la legión, si es más o menos lo que llamaríamos un novato o bien si por el contrario es ya alguien con experiencia.

Primero: Lanzar 1D10. De 1 a 9 legionario; 9 o 10 oficial.

Segundo: Tabla de legionario: Lanzar nuevamente 1D10. De 1 a 5 Hastati, de 6 a 8 Principi, 9 o 10 Triarii.

Tabla de oficial: Primus pilus (mando de la primera centuria de una legión y por ende del resto) 1, Optio (ayudante del anterior) 2, centurión 3 a 8, suboficial 9 o 10.

Tabla de Suboficiales (o principales): Lanzar 1D4. Con un 1, Optio (ayudantes del centurión –cualquiera excepto el de la primera centuria); Con un 2 Signifer (o portaestandarte o signum de la centuria); Con un 3 Aquilifer (portaestandarte de la legión), y con un 4 Tesserarius (el tesorero, ya se cuidarán el resto de protegerlo).

Bonificaciones según graduación:

Primus Pilus

Optio (cualquiera)

Centurión (excepto el Primus pilus)

Suboficial (excepto el Optio)

Triarii

Principe

Hastati

	Gladius	Escutum	Mando	Táctica
Primus pilus	+20%	+20%	+20%	+15%
Optio	+20%	+20%	+15%	+10%
Centurión	+20%	+20%	+10%	+5%
Principales	+15%	+15%	+5%	-
Triarii	+15%	+15%	-	-
Principe	+10%	+10%	-	-
Hastati	+5%	+5%	-	-

Cada legionario recibe como equipo:

Dos jabalinas, una larga (pilum y una corta), un gladius (o espada), un pugio (o puñal), un casco (galea), una armadura (lorica segmentata o de placas en su caso), un escudo rectangular (scutum), además de un par de sandalias (caligae) y una mochila (sarcina).

Si nos remitimos al libro Rome The life and death of the Republic de Alephtar Games y con licencia Chaosium, las habilidades del legionario vendrían a ser:

Artesanía (carpintería, mampostería –albañilería, herrería), Esquivar, Lenguaje (otra), Escudo, Atletismo, Descubrir, Nadar, Arma (jabalina), Arma (espada), y otra habilidad a elección del pj. Los oficiales –léase Centuriones –cambiarían Artesanía por Mando.

Si por el contrario usamos directamente el Chtulhu Invictus, legionario como tal no viene, pero sí que aparece Centurión. Sus habilidades serían: Tregar, Imperio, Saltar, Descubrir, Tácticas, Escudo, Espada y Pilum.

Tras haber dirigido a mi grupo recomendando hacer una mezcla de ambas, centurión a secas tal como viene en el Invictus cojea bastante.

A continuación añado una breve lista con las armas de los legionarios y sus armaduras sacada del Invictus.

Pugio: Base 15% Daño 1D6; Pilo: Base 15% Daño 1D8; Gladius: Base 15%, Daño 1D6+1.

Escudo: Escutum: Base: 15%.

Arrojadizas: Pilum: Base 10% Daño 1D8 Alcance 25 (yardas).

Armadura: Lorica segmentata: Protección 8. Seis rondas para ser colocada.



Arriba tenemos lo que vendría a ser un campamento romano de campaña, imagen sacada del número cinco de la revista Desperta Ferro.