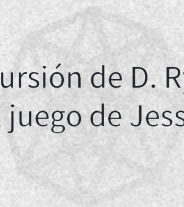




## CENIZAS DE LOS HOMBRES

una incursión de D. Ryalbran  
para el juego de Jesse Ross

















*Cenizas de los hombres* es una incursión creada, escrita y maquettata por D. Ryalbran.

<https://latramayeltejedor.wordpress.com/>

Todas las imágenes están creadas y editadas en base a ilustraciones y fotografías libres de derechos de autor o diseñadas por el autor.

Todo el texto e imágenes se encuentran licenciadas bajo Creative Commons:



Mis más profundos agradecimientos a Elia, por las consultas herbológicas; pero sobre todo, por su apoyo incondicional.

Barcelona, febrero de MMXX

Este trabajo se basa en *Trophy* ([trophyrpg.com](http://trophyrpg.com)), un producto de Jesse Ross y Hedgemaze Press, y licenciado para su uso bajo la licencia Creative Commons Attribution 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). *Trophy* está adaptado de *Cthulhu Dark* con permiso de Graham Walmsley. *Trophy* también se basa en *Blades in the Dark* (<http://www.bladesinthedark.com/>), un producto de One Seven Design, desarrollado y creado por John Harper y licenciado para su uso bajo la licencia Creative Commons Attribution 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).





# CENIZAS DE LOS HOMBRES

## INTRODUCCIÓN

“La Urbs, la Mayor y más perfecta creación de los Tribunos. Su maravillosa y prístina arquitectura de áureas proporciones trajo el orden al mundo, imponiendo el gobierno de la Razón sobre el Caos de la creación.

La Urbs se ha extendido hasta acariciar los tres océanos; ha arañado las fronteras al hielo del Sur y a la nieve del norte. La Urbs ha serenado el corazón de todos los hombres con la calma de su geometría.”

Petrus, escribano del Senado.

Hace siglos que los Tribunos desaparecieron dejando solo la santidad de su creación. La blanca arquitectura marmórea de su ciudad había ocupado todo el continente, elevando a sus creadores a la divinidad de la Razón Absoluta, siendo abrazados por el Demiurgo como sus verdaderos hijos. Nosotros, sus herederos, debíamos mantener la perfección magnificante de su obra y extenderla por todos los eones.

Pero algo había sobrevivido en el centro más oculto del mundo, en su oscuridad más oscura: una única semilla, una brizna. El Bosque, el último reducto del Ancestro Dionisiaco, estaba brotando de nuevo. El goteo de un manantial, un único haz de luz dorada, el soplo suave de la brisa y el frescor de la niebla matinal habían obrado la magia alquímica que tendría que amenazar los pilares del

orden y la razón.

## ESCENARIO

Un continente que otrora fuera una inmensa y laberíntica ciudad reflejo de la razón divina. Tanto obsesionó la idea de la perfección matemática a sus creadores, que no cesaron hasta acabar con cualquier atisbo del salvajismo dionisiaco del bosque y su naturaleza salvaje. Arrinconando su corazón esmeralda hasta lo más hondo de una profunda caverna donde pensaron que se pudriría hasta desaparecer.

Los Tribunos marcharon a las estrellas, ascendidos como dioses apolíneos para cuidar allí de las proporciones sagradas. Partieron sin saber que el jade brillante del Bosque aún latía en lo más profundo de esa cueva, escondido en una pequeña e insignificante semilla. Quedamos nosotros, sus hijos, como guardianes de su creación, pero con las eras olvidamos la aritmética de su visión; olvidamos como alzar la belleza de sus proporciones de nuevo.

El Bosque sintió la fragilidad del Imperio y se alzó reclamando cenizas de hombre para su reino.

Desde Cartago, el puerto más alejado del corazón del Bosque, cada anochecer se oye a los coros entonar los *estijarios* a la gloria de los Tribunos. Mientras, el Senado, presa de su propia corrupción, busca desesperadamente como arrebatarse al Bosque su fuerza, su corazón esmeralda; ya que, desde hace siglos, los Magistri lo consideran la Piedra Filosofal. Aún más, los susurros y conjuras a media voz han escapado de los palacios. No son pocos los que, caídos presa de la exaltación, han recibido en transberración visiones fulgurantes del poder que anima la venganza del enemigo.



## TEMA

Dionisismo

## PERSONAJES

### Profesión

Los oficios más comunes; honrados entre los ciudadanos, onerosos entre los libertos y los esclavos.

**Cantor:** El canto es la proporción matemática del universo, sus tonos sagrados reordenan la creación y la moldean a fuerza de voluntad. (Diestro en rituales, sugestionar, inspirar).

**Pretoriano:** Antaño, la guardia de corps de los Tribunos, hoy los perros fieles del Senado. ¿Queda algo de su vetusto orgullo guerrero? (Diestra en luchar, proteger, resistir).

**Magister:** Hallar, recoger, cribar, ordenar el escaso conocimiento sagrado que queda. Algunos pocos también insisten en perpetuarlo. (Diestro en erudición, elocuencia, descubrir).

**Frumentario (espía):** Cuervos al servicio del Senado, picotean de aquí y de allá los secretos de una élite decadente ofreciéndolos a un precio razonable. (Diestra en asesinar, ocultarse, adular).

**Galeno:** La más respetada de las profesiones libres, ofrecen una falsa promesa de inmortalidad en cada destilado y guardan el conocimiento prohibido de los humores. (Diestro en quirurgía, herbología, espagiria).

**Tasador:** Hay un poder que se hereda, pero hay otro que se compra. ¿Quién puede juzgar cuál de entre ambos es de una mayor nobleza? (Diestra en mentir, reconocer, chantajear).

**Clepta (ladrón):** Puede que cada delito te separe de la miseria absoluta; o puede que solo sirvan para alimentar tu ambición. (Diestro en subterfugios, robar, escapar).





### Trasfondo

Todos soportamos la carga de nuestro origen: unos la enarbolan como dorado blasón; otros se hunden embarrados en ella.

**Arquitecto:** Tu *gens* guarda memoria viva de las proporciones sagradas, la alquimia muestra que algo de sangre de los Tribunos aún circula por vuestras venas. (Versada en astronomía).

**Princeps:** Tu *gens* alumbró a emperadores. Bajo tu mando hubo legiones, a tus órdenes sirvieron decuriones dispuestos a verter su sangre por tu sueño. (Versado en tácticas).

**Senator (anciana/o):** Un anciano es escogido de cada *gens* para representar sus intereses en el Senado. Debería ser un sistema justo, ¿no...? (Versada en saber).

**Aristócrata:** Los *lares* dilucidaron un mota de divinidad en el corazón de unos pocos, la *areté*, y los llamaron iguales. Unos ascendieron para convertirse en dioses; los otros, generación tras generación, se condenaron a la corrupción de la carne y la mortalidad: el olvido. (Versado en influenciar).

**Speculator (fronteriza/o):** Hace siglos que tu *gens* se vio arrastrada a la vida nómada fuera de los límites de la ciudad. Eso os hace una amenaza, pero también muy útiles para el Senado. (Versada en montar).

**Æruscator (mendigo):** Nacido fuera de una *gens* o expulsado por un senador. Podías condenarte al ostracismo extramuros o a una vida mendicante a la sombra de ellos. (Versado en sobrevivir).

**Monstrum:** El Bosque ya te ha marcado, el impulso dionisiaco te ha alcanzado y contaminado, convirtiéndote en un monstruo a ojos de la cordura y la razón. (Inclinada a la visión extática).

### Impulso

Un adjetivo para inspiraros

Gallardo | Difamado | Recusado | Galeote | Cegado | Insaciable | Esclavo



## MOMENTOS

Y Justo en el instante previo al derrumbe de la aguja de un eminente pináculo, lo que parecía una sombra alargada por el amanecer se convierte en un enjambre de irisadas libélulas que echan volar.

Y El peso de la melancolía se aploma en vuestros hombros como las garras de un ser invisible cerrándose con fuerza. Cada piedra, cada ornamento de bronce, cada cúpula dorada... Todo manchado, caído, herrumbrado o tomado por la corrupción del tiempo. Extrañamente, solo las construcciones que han enlazado con los tentáculos del bosque parecen ser capaces de mantenerse en pie, respirando con lo que, sorpresivamente, diríais que es nueva vida.

Y Extraños animales humanoides se dejan ver entre los arbustos, parece que danzan y no dejáis de oír sus cantos. A pesar de lo exótico, son de una exaltada sensualidad y os atraen poderosamente.

Y Se desata una tormenta demencial. Las torrenceras se anegan rápidamente y el agua empieza a encharcarse con premura en el musgo que cubre el suelo. Juraríais que las ramas de los árboles se están moviendo para crear parapetos.

Y Los primeros compases de la noche oscurecen completamente el bosque, la luna aún no asoma entre las ramas; pero de repente, empiezan a surgir una miríada de luces a vuestro rededor, insólitas criaturas e inflorescencias jamás vistas que tiñen el bosque de un brillante esmeralda.

Y Entráis en un claro donde crece alta la avena salvaje asustando a un harén de ciervos que pacían lánguidamente bajo el sol. Hay un potente aroma a melíferas y

humedad. Al poco, notáis como la presencia de vuestras emociones se acrecenta terriblemente tomando por completo vuestro corazón y enmudeciendo todos vuestros pensamientos racionales.

Y Las interminables jornadas de camino empiezan a embotar vuestros sentidos. Habéis penetrado profundamente en la espesura más cerrada y vetusta de la foresta; solamente pequeños haces de luz se filtran entre la densidad de las copas. Cuando cerráis los ojos, podéis escuchar una respiración y, al abrirlos, os dais cuenta de que las ramas se mueven a su ritmo. Sentís, vibrando a través de los pies, la presencia de pausadas sístoles y diástoles y juraríais que las raíces de los árboles más ciclópeos empiezan a dilatarse y comprimirse rítmicamente

Y Cruzáis un cubil especialmente tomado por la maleza. Las ramas están secas y apretadas, parecen manos enfermas y huesudas que os intentan agarrar infructuosamente. En las copas hay cúmulos de secreciones desconocidas que impiden por completo la entrada de poco más que un mortecino resplandor. En el silencio sepulcral, empezáis a oír un sordo repiqueteo entre animal y vegetal.

Y Algunos de los cuerpos petrificados que os encontráis, quizás los más antiguos, ya han sido cubiertos por el musgo. De repente, veis un brillo de vida en los ojos de uno de ellos, el más próximo. Tras un esfuerzo que intuís hercúleo, consigue alzar lentamente un brazo extendiendo su mano cerrada. Parece que guarda algo en ella. Al abrirla, queda colgando una pequeña "flauta" con aspecto fálico. Al tocarla, todo el musgo que recubre el cuerpo se estremece y se cubre de rocío; en un instante precioso, todo el rocío se escarcha y la figura



empieza a resquebrajarse y descomponerse. Dentro: humus, hojarasca podrida, raíces, lombrices...

Y Las raíces de un colosal árbol se hunden en la tierra, profundas, urdiéndose entre los restos esqueléticos de cientos de víctimas desdichadas hace tiempo olvidadas. Son los esqueletos enormes, de extrañas proporciones y formas descomunales. Son los restos de ancestrales criaturas parecidas a ángeles.

¿Puede que todo lo que os han contado sea mentira?

## CONDICIONES

Y Los olores y visiones que te rodean te producen una insufrible náusea.

Y Sientes un estado de embriaguez como si hubieras vaciado completamente tu bota de vino.

Y Las sombras empiezan a tomar las formas de tus miedos o de tus deseos.

Y Extasiado por la exuberancia del bosque te ves arrastrado a un frenesí de pasión que nubla tu razón y tus sentidos.

Y Las estrellas se han movido, no recuerdas con claridad el paso del tiempo y todo parece borroso.

Y El agua refleja uno de tus sueños, es tan real. Debes alcanzarlo, te lanzas hacia él.

Y Has oído la música de los sátiros o atisbado la danza de las ninfas. Debes salir en su búsqueda para participar de su orgiástica embriaguez.

Y *In vino veritas*: No hay sentido en la razón, solo en la pasión se encuentra la verdad. Te dejas arrastrar por tus pasiones y deseos más ocultos.

Y Tus miembros se han convertido en los de algún animal, te pueden haber salido cuernos, pezuñas o vello por todo el cuerpo.

Y Los susurros en tu cabeza se han convertido en una potente voz que no deja de preguntarte por qué deberías mostrar compasión por tus compañeros. Tomarás lo que creas necesario de ellos, tendrás un enfrentamiento directo o los abandonarás.

Y El Bosque te reclama como su heraldo, el más grande de sus generales y coloca en tus manos todo su poder.

## Algo qué cuestionarles

¿Cómo has llegado hasta aquí?

¿Qué puede ofrecerte el bosque?

¿Qué temes hallar reflejado de ti en el bosque?

¿Cuál es tu anhelo secreto?

¿Qué pueden brindarte tus compañeros?

¿Cuál es tu precio?





## RITUALES

### Pharmakon

Os recomiendo escoger cinco de estas sabias plantas sagradas y colocar una en cada uno de los anillos. Recordad que cada ritual es algo muchísimo más profundo y dramático que un simple hechizo. Su uso debe comprometer al lanzador, prenderle algo profundamente ligado a él como justo pago por el traspaso de poder y resultar, así, en un recurso de intensa carga narrativa. La magia, aquí, es de

naturaleza tectónica y nunca va a tratarse de una cuestión de blanco o negro. Toda acción va a tener anverso y reverso, luces y sombras y os permitirá disfrutar de una herramienta muy enriquecedora para vuestra narración.

Este pago no significa únicamente que, a nivel mecánico, aumente el marcador de corrupción. La adquisición de cada nuevo Ritual implica un cambio substancial en el alma del incursor y su conexión con el Bosque. Su acercamiento a la sombra salvaje y pasional que pugna por dominarlo completamente.

#### Pharmakon

**Acónito:** ¿Lo hueles? Es el hedor de la carne quemada y las pústulas abiertas.

**Adelfa:** Alimentarse de la vida de alguien supone absorber también sus pasiones y sus terrores.

**Adormidera:** Sus susurros son los de Morfeo invitando a caer en un sueño del que no se quiere despertar.

**Amanita:** Primero transforma la mente en un ser de la foresta, a continuación le sigue el cuerpo.

**Beleño:** Hekate y Tanatos responden a su incienso revelándote los secretos del arte de la muerte, la necromancia.

**Belladona:** Cada nervio, cada fibra muscular quedarán totalmente petrificados, pero seguirá sintiéndolo todo.

**Datura:** Decanta la embriaguez en sus emociones; mas cuida con el ansia de tan rico manjar.

**Dedalera:** Aduénate de sus latidos; cuida de que los tuyos no desaparezcan.

**Efedra:** Una inhalación y tus límites humanos se expanden; pero cuidado, podrías ir demasiado lejos.

**Enebro:** Su resina te enraíza a la consciencia de tu objetivo; unidos por un fino hilo, responderá a tu voluntad y tú lo harás a su dolor.

**Mandrágora:** Ofrécele tu sangre y se convertirá en un Alrune: un familiar a ti vinculado por un fuerte pacto vital.

**Ricino:** Toma el control del rubino líquido y domina los secretos de la sangre, néctar de la vida.

**Ruda:** Nada podrá entrar dentro del círculo alzado y consagrado a la Ruda, pero tampoco nada podrá salir.

**Serbal:** Abre la puerta al reino de Hades y entra en comunión con los que allí moran.

**Tejo:** A través de sus vapores se abren las puertas del subconsciente para encarnar los terrores más profundos que allí se esconden.



## Proporciones Áureas

Estos rituales solamente pueden tomarse en la fase de creación del personaje e implican la conexión, en este caso desesperada y aberrante – recordemos que conllevarían igualmente un incremento de la Corrupción –, con la arquitectura divina de los Tribunos y sus sagradas formas supraracionales. La adquisición de cualquier otro ritual a lo largo de la incursión significa la pérdida de cualquier

### Proporciones Áureas

**Pi:** Escoge un principio, escoge un fin y cierra una banda infinita; pero cuidado, tomar el tiempo roba el tuyo.

**Fi:** Toda proporción de lo construido se guardo como una memoria en la razón infinita, invócala para recrearla.

## EL VIAJE

Los ciudadanos suelen evitar salir a los arrabales, tanto por el miedo que les despiertan, como por el dolor de presenciar el derrumbe de toda su orgullosa cultura. Esta situación prácticamente ha aislado a los enclaves unos de otros. A pesar de ello, algunos mercaderes intentan lucrarse de la situación aprovechando imposibles rutas comerciales; de igual manera que, no pocos santones, peregrinan a los suburbios esperando poder salvar a los extasiados mediante la luz de la razón. Ambos casos suelen acabar trágicamente.

Si aventurarse a abandonar la protección de los muros urbanos parece una locura, no digamos iniciar un viaje a través del Bosque. Un ciudadano debe de haber perdido totalmente la cordura o estar absolutamente desesperado para buscar adentrarse en ese reino de la locura que es la foresta. ¿Qué otro desatino puede impulsar, sino, a un hombre a partir en busca de algo peor que la muerte?

¿Qué podría llevaros a cruzar la linde del Bosque?

Proporción Áurea, pero no así la recuperación de la corrupción.

De igual modo que antes, la adquisición de estos saberes corrompidos por el tiempo y la acción humana implican un cambio profundo en la psique del incursor. El ritual ha tomado el control de una parte de su mente y no puede ignorarlo ni separarse de ella.

## ANILLOS

Tomad las siguientes descripciones como una inspiración, no como algo que debáis seguir necesariamente al pie de la letra.

### I Los Arrabales

"La Urbs se había expandido ocupándolo todo. Tan hermosa, un laberinto de razones y ángulos áureos."

Hace siglos que hemos ido siendo aislados en fragmentos de ciudad cada vez más pequeños. De todos, quizás sea Cartago el enclave que guarda un mayor resto de la vetusta dignidad de los Tribunos. Entre estos y el palpitante Bosque ahora se extienden los arrabales, enormes extensiones de intrincada arquitectura casi derruida por completo; más tomados por la decadencia y la corrupción que por el indómito avance de la foresta.

**Terrores:** Mundanos. Existen para hacer sentir a los jugadores seguros.



El eco de una voz potente lleva hasta una ruinosa plaza llena de cascotes. Varios refugios improvisados se alzan en ella y ya se han encendido un par de hogueras. Un ligur está subido a su carromato, entona odas a la inefable razón de los Tribunos y la belleza de su lógica. De repente, los desdichados que le estaban oyendo se convierten en una turba que se lanza hacia él, pasan sobre sus esclavos, matando a algunos, liberando a otros para que se unan a su fechoría. En pocos minutos no queda más que un amasijo de carne abotargada y sangre tendido en el suelo.

**Tentaciones:** Efímeras, rumores, visiones, susurros, destellos.

Algo cruza a través del límite de los arrabales, escabulléndose rápidamente al abrigo de las sombras de los edificios en ruinas. Una silueta que tapa sus deformidades bajo telas holgadas. Lleva un pequeño bulto entre sus brazos que se mueve nerviosamente. La misteriosa figura no deja de mirar atrás. De repente, una risa aguda se escapa de los harapos que abraza, un brillo anaranjado destella fugazmente y un grupo de luciérnagas aparecen en el cielo.

## II Los Canales

"La maestría de los Grandes Arquitectos quedaba perfectamente ejemplificada en el diseño y construcción de los canales. En la superficie, distribuían agua a toda la Urbs a la vez que dividían la enorme ciudad en distritos. Bajo esta, se encargaban de eliminar y purificar los residuos de sus habitantes; pero también, daban acceso a las catacumbas donde se enraizaban los cimientos de la ciudad hasta profundidades abisales."

**Terrores:** Ambientales. Entorpecen el viaje, separan a los jugadores, muestran la furia de la naturaleza.

El agua que se extiende frente a vosotros exhala humores turbios y vapores venenosos. Del lodo del fondo crecen extrañas hierbas de todo tipo que dan un tono verde enfermizo, a pesar de que el agua parezca extrañamente limpia, y se abren en multitud de formas desconocidas en la superficie. De tanto en cuando veis formas moviéndose entre los restos de los cientos de cuerpos humanos que se amontonan a medio devorar por el lodo.

**Tentaciones:** Son evidentes, están ahí para mostrar a los jugadores que siguen el camino correcto.

Enormes raíces surgen de las lindes del Bosque, como largas y poderosas falanges de un gigante. Cruzan el canal, hundiéndose en él para alimentarse de su agua ponzoñosa y llevar la locura hasta los cimientos de las ruinas de la Urbs donde enraízan. Han penetrado en los poderosos muros de la ciudad, haciéndolos añicos como si fuesen frágil vidrio. Pueden observarse pequeñas y veloces criaturas recorriendo con velocidad las raíces, saliendo y entrando del espesor esmeralda mientras juraríais sentir latir esas arterias arbóreas.

## III Un bosque de estrellas

"¿Cuánto tiempo llevamos atravesando esta maldita espesura? Al principio, el Bosque te encandila con sus apasionados colores. La riqueza de sus aromas te embriaga los sentidos y piensas que te ha abrazado con la calidez de un amante. Pierdes la noción de la realidad y te parece ver como las estrellas bailan danzas lascivas sobre las infinitas copas de los árboles, que parecen estirarse como manos queriendo atraparlas.

Cuando quieres darte cuenta, te hallas en un lugar tan profundamente perdido en la inmensidad arbórea que has olvidado por completo de donde



procedes..."

**Terrores:** Sospechas. Están para que todos los jugadores sospechen de los demás.

Un precioso hayedo ha atrapado las nieblas de la mañana y se niega a dejarlas escapar. La bruma espesa cada vez más y pronto vais a perderos con facilidad. Casi cegados, bogando sin rumbo, juraríais poder oír los susurros de planes oscuros y mezquinos. O quizás surjan los gemidos de un secreto encuentro con amantes salvajes. No, es la piedra de afilar preparando el filo del puñal traidor. Aunque ese sonido metálico ha parecido el tintineo del oro cambiando de manos...

**Tentaciones:** Personales. Evocan los impulsos de los personajes.

La niebla empieza a disiparse, la hojarasca caída revela vuestra presencia y no tardáis mucho en reencontraros. Las estrellas brillan titilantes casi alcanzadas por las altísimas hayas. Topáis con un círculo alzado con piedras de un derrumbe; en su centro un bonito pebetero, casi vestal, acuna los restos de un fuego mortecino que languidece entre sus últimas ascuas. Hay unas pieles a su alrededor, un par de botas de vino descuidadas y varias alhajas de plata y oro caídas y perdidas aquí y allá. Un perfumado aroma impregna el aire, un aroma floral que os invita a reconfortaros y probar, o bien a recordar, o bien a olvidar para siempre.

#### IV La Catedral

"Aunque ya nos encontramos en las profundidades de la foresta, dominadas por enormes coníferas y masas de encinas musgosas que se cierran cada vez más; han empezado a aparecer extraños círculos concéntricos sin árboles a intervalos regulares.

Por el suelo, lleno de grandes rocas y promontorios derrumbados que se nos asemejan vetustas construcciones, se extiende una densa capa de musgo y hiedra que lo tiñe todo de mil tonos verdosos. Solo escapan del abrazo vegetal decenas de figuras humanas, aparentemente inertes, detenidas en el tiempo, congeladas en la misma posición en que murieron. Hemos descubierto horrorizados que, cuando las observamos detenidamente, distinguimos aquí y allá rasgos reconocibles en ellas. Hemos acampado en el último anillo: un círculo enorme, inabarcable por la mirada. En su centro, una vertiginosa masa de cedros alzándose entrelazando sus ramas e, increíblemente, sus troncos en una confusa maraña que alcanza las nubes. El vestigio de un dios primitivo."

**Terrores:** Monstruos. Su papel es perseguir a los jugadores para llevarlos hasta el corazón del bosque.

Cuando la pálida luna vierte su luz sobre la alfombra vegetal, una miríada de pequeñas flores empiezan a brotar espontáneamente del musgo y a abrirse casi inmediatamente bajo el plateado halo. Al hacerlo, comienzan a expulsar nubes de diminutas esporas que flotan en el aire, ascendiendo lentamente hasta convertirse en una oclusiva bruma que satura por completo la zona. Primero simplemente os ciega, pero al poco de respirar sus almizclados aromas, el Bosque invoca sus criaturas y pesadillas directamente en vuestra mente. ¿Son solo alucinaciones o se han alzado las criaturas temibles que guardan el corazón del reino? ¿Pueden estar cobrando vida de nuevo todos esos cadáveres que os rodean?

**Tentaciones:** Maravillas fuera del alcance. ¡Qué poco falta para alcanzar las increíbles recompensas que han venido a buscar!



Embravecidos por visiones enloquecedoras, solo podéis ver con claridad un creciente brillo esmeralda que sale con fuerza cegadora de la catedral de cedros. Una monstruosa sombra se mueve entre los troncos que están retorciéndose y abriéndose como un enorme y espigado portal apuntado. A través de su umbral abocinado: un brazo, una mano, una joya latente y mil susurros de vuestro nombre. El Bosque os ofrece vuestros más anhelados y profundos deseos.

¿Qué veis?

### V El Trono de marfil

"Adentrados en el *sancta sanctorum* del Bosque, lo que aquí crece y lo que aquí yace es todo y uno con los sueños, es locura encarnada, es pasión, es deseo, es salvajismo y éxtasis. Traspasar el límite de la frontera de lo humano para internarse en la mente de un dios, lo que un poeta no se atreviera ni a soñar. Al pie del cortante que desciende a plomo a lo más profundo de la caverna mis deseos caen en un torbellino de olvido. Debo descender o me perderé por completo en el vacío."

El rumor del agua de un infinito lago subterráneo, el retumbar de las lejanas corrientes salvajes que se escapan de él más allá de donde alcanza la razón. Un formidable tejo crece poderoso bajo el eje de la caverna, recibiendo un único e imperecedero chorro de luz que lo hace brillar con misteriosos tonos dorados. Un colosal trono de marfil descansa apoyado en su fuerte tronco. La raíces hundidas en la abismal profundidad heladora, la copa acaricia el óculo de la marmórea y vertical oquedad. En él espera sentado un antiguo dios olvidado, aún durmiente...

**Terrores:** Psicológico. Todos van a traicionarte, eres el

único que realmente merece el regalo del bosque, abraza tu verdadero destino.

Dioniso despierta, complaciente, solo para pronunciar tu nombre. Tú eres el único merecedor de su poder. Toma su corazón, **consúmelo**, conviértete en bosque y sé el heraldo de su poder. Puedes ver tu propio reflejo en las plateadas aguas del lago, te ves como más deseas, como eres realmente. Tus visiones surgen de las aguas, alzándose en todo su horror. Debes tomar lo que se te ofrece antes de que no quede nada de ti y seas olvidado por siempre.

**Tentaciones:** Envidia y ambición. Ellos no son merecedores de lo que poseen, ¿por qué les tiene que sonreír la fortuna mientras se mofan en tu cara? ¿Por qué alardean frente a ti mostrándote que poseen aquello que tú más deseas, que más mereces?

El dios ha desaparecido, su silueta sumergida está desvaneciéndose en las turbias y frías profundidades. El trono está vacío, te aguarda. Una corona yace sobre el asiento, eres su único merecedor. Ellos quieren tomarla para realizar sus sueños y encadenarte a ellos como un esclavo de sus deseos; pero tu no vas a servir a los sueños de nadie. ¿Vas a tomarla o vas a ahogarte en los sollozos de tus propios anhelos?

**Espero que hayas aprovechado los otros anillos para preguntar mucho a los jugadores porque ahora es el momento de aprovechar toda la información que hayas obtenido de ellos. Dioniso espera, dador de vida, pero en un estado tan puro que pocos sobrevivirán a tal presente y, si lo hacen, ¿qué quedará de lo que una vez fueron?**



# Índice

Introducción 1

Escenario 1

Tema 2

Personajes 2

Oficios 2

Trasfondos 3

Impulsos 3

Momentos 4

Condiciones 5

Rituales 6

El viaje 7

Anillo I 7

Anillo II 8

Anillo III 8

Anillo IV 9

Anillo V 10

Ficha 12





Escoge el nombre, profesión, trasfondo, rituales e impulso de tu incursor. \_\_\_\_\_

NOMBRE	PROFESIÓN	TRASFONDO	RUINA
Juno	Cantor (diestro en rituales, sugestionar, inspirar)	Arquitecto (versada en astronomía)	1
Horacio	Pretoriano (diestra en atacar, proteger, resistir)	Princeps (versado en tácticas)	
Vesta	Magister (diestro en erudición, elocuencia, descubrir)	Senator (versada en saber)	
Nerón	Frumentario (diestra en asesinar, ocultarse, adular)	Aristócrata (versado en influenciar)	
Julia	Galeno (diestro en quirugía, herbología, espagiria)	Speculator (versada en montar)	2
Titán	Tasador (diestra en mentir, reconocer, chantajear)	Æruscator (versado en sobrevivir)	
Proserpina	Clepta (diestro en subterfugios, robar, escapar)	Monstrum (inclinada a la visión extática)	
Octavio	_____	_____	3
Diana	IMPULSO		
Tiberio			
_____			4
RITUALES			
Pharmakon			
Acónito	Proporciones Áureas		5
Adelfa	Pi		
Adormidera	Fi		
Amanita			6
Beleño			
Belladona			
Datura			7
Dedalera			
Efedra			
Enebro			
Mandrágora			
Ricino			
Ruda			
Serbal			
Tejo			





## Pharmakon

**Acónito:** ¿Lo hueles? Es el hedor de la carne quemada y las pústulas abiertas.

**Adelfa:** Alimentarse de la vida de alguien supone absorber también sus pasiones y sus terrores.

**Adormidera:** Sus susurros son los de Morfeo invitando a caer en un sueño del que no se quiere despertar.

**Amanita:** Primero transforma la mente en un ser de la foresta, a continuación le sigue el cuerpo.

**Beleño:** Hekate y Tanatos responden a su incienso revelándote los secretos del arte de la muerte, la necromancia.

**Belladona:** Cada nervio, cada fibra muscular quedarán totalmente petrificados, pero seguirá sintiéndolo todo.

**Datura:** Decanta la embriaguez en sus emociones; mas cuida con el ansia de tan rico manjar.

**Dedalera:** Aduénate de sus latidos; cuida de que los tuyos no desaparezcan.

**Efedra:** Una inhalación y tus límites humanos se expanden; pero cuidado, podrías ir demasiado lejos.

**Enebro:** Su resina te enraíza a la consciencia de tu objetivo; unidos por un fino hilo, responderá a tu voluntad y tú lo harás a su dolor.

**Mandrágora:** Ofrécele tu sangre y se convertirá en un Alrune: un familiar a ti vinculado por un fuerte pacto vital.

**Ricino:** Toma el control del rubino líquido y domina los secretos de la sangre, néctar de la vida.

**Ruda:** Nada podrá entrar dentro del círculo alzado y consagrado a la Ruda, pero tampoco nada podrá salir.

**Serbal:** Abre la puerta al reino de Hades y entra en comunión con los que allí moran.

**Tejo:** A través de sus vapores se abren las puertas del subconsciente para encarnar los terrores más profundos que allí se esconden.

## Proporciones Áureas

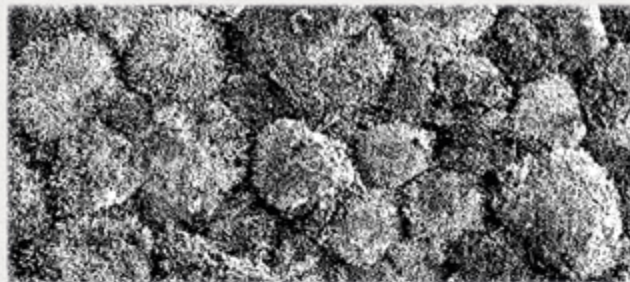
**Pi:** Escoge un principio, escoge un fin y cierra una banda infinita; pero cuidado, tomar el tiempo roba el tuyo.

**Fi:** Toda proporción de lo construido se guardo como una memoria en la razón infinita, invócala para recrearla.









Hace siglos que los Tribunos desaparecieron dejando solo la santidad de su creación. La blanca arquitectura marmórea de su ciudad había ocupado todo el continente, elevando a sus creadores a la divinidad de la Razón Absoluta, siendo abrazados por el Demiurgo como sus verdaderos hijos. Nosotros, sus herederos, debíamos mantener la perfección magnificente de su obra y extenderla por todos los eones.

Los Tribunos marcharon a las estrellas, ascendidos como dioses apolíneos para cuidar allí de las proporciones sagradas. Partieron sin saber que el jade brillante del Bosque aún latía en lo más profundo de esa cueva, escondido en una pequeña semilla. Quedamos nosotros, sus hijos, como guardianes de su creación, pero con las eras olvidamos la aritmética de su visión; olvidamos como alzar la belleza de sus proporciones de nuevo.

El Bosque sintió la fragilidad del Imperio y se alzó reclamando cenizas de hombre para su reino.

