

LA SANGRE ES MAS ESPESA QUE EL VINO

Una aventura para Arcana Mvndi, el juego de rol.

ESCRITA POR RUBÉN SANCHEZ NEGRÍN, ALIAS AQUILIFER
MAQUETADA POR EL TIRANO Y ALEX KOÑA
DISEÑO ORIGINAL DE JAIME GARCÍA MENDOZA

REVISIÓN Y APORTES ADICIONALES DE ADRIÁN T. RODRIGUEZ, ALIAS
CALANDUS
EDICIÓN DE ALEX WERDEN

Presentada en [Fanzine Rolero](#)



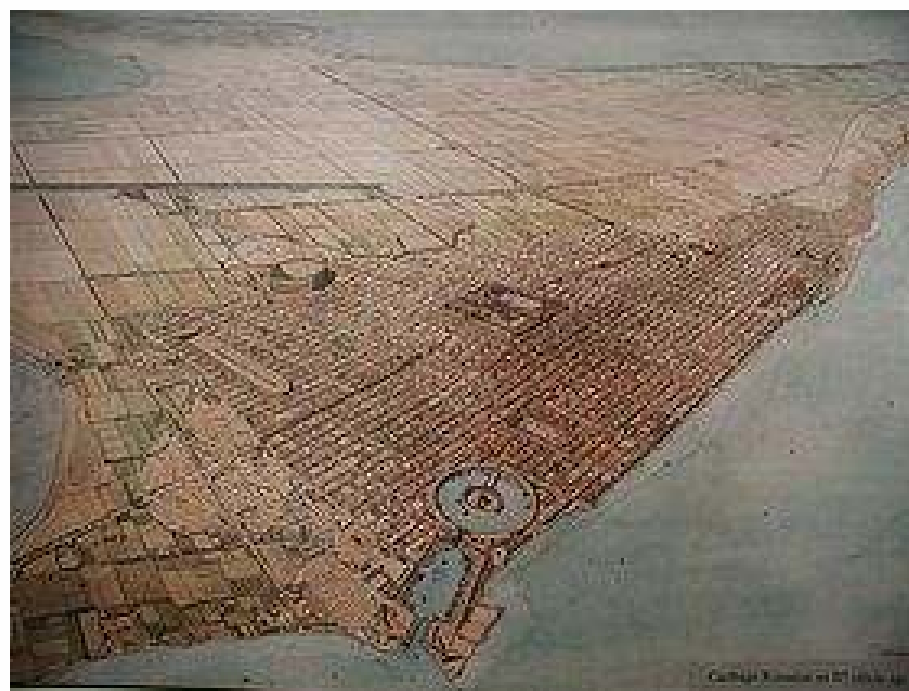
LA SANGRE ES MÁS ESPESA QUE EL VINO

Índice

Resumen, actos y personajes.	5
Resumen de escenas.	5
Los personajes y el gobernador.	6
Reglas opcionales.	7
Otorgando información.	7
El “XI” en la tirada.	7
Ejemplo de la regla del “XI” en la tirada.	8
El inicio.	9
Conociendo Cartago:	9
Primeras relaciones sociales.	10
El banquete público.	11
¿Estoy invitado al banquete?	11
Una interesante reunión social.	12
Citando los libro básicos de Arcana Mundi.	13
El gobernador se presenta.	13
Negociando con el gobernador.	14
¡Yo no soy lacayo!	15
Planeando la misión.	15
Con los dioses de testigos.	16
¿Realmente hay límite de tiempo?	17
Sangre, pasión y muerte, el combate del bestiario	18
El bestiarius	18

Regla opcional: Localización de impactos.	19
Adentrándose en África.	19
Navegando por el Bagradas	19
El río Bagradas.	21
Libertad de movimientos.	21
En el embarcadero.	22
Thaogura.	24
Vestigios de Thaogura.	24
La pequeña ciudad núpida.	24
La versión de los locales.	26
¡Latrones!, el amargo sabor de la traición.	26
Tras la emboscada.	27
Colonia Aurelia Primigenia.	28
Hablando con los magistrados de la colonia.	30
Convenciendo a los colonos.	30
El panteón de la Colonia.	31
La historia de Axia.	32
Vagando por la colonia.	33
Manteniendo el ritmo de la partida y abriendo opciones.	33
La conjura.	34
La venganza de las Furias.	35
El regreso a Cartago.	35
En el palacio del procónsul.	36
Desenlace final.	37
En el campamento de la cohorte urbana.	38
¿Y si no está Manio Silio?	39
Persiguiendo a Silio.	40
Reconciliando a los enemigos.	40
Recompensas.	41
Apéndice I: Dramatis Personae, compendio de personajes no jugadores.	44
Aulo Horatio Urso, cambista y edil de Cartago.	44
Aulo Plotio Juba, saliaris del templo de Mars Ultor en Cartago.	45
Axia, vestal de la colonia Aurelia Primigenia.	46
Calón de la cohorte urbana de Cartago.	48
Eaco, Quinto Seyo. Secretario liberto del procónsul de África.	49
Gayo Fulvio Trifer, colono y veterano de la vigésimo segunda.	50
Gayo Oppio Ligur, mulciber itálico.	51
Cneo Murrio Hilaris, mercader de aceite y duunviro de Cartago.	52
Grania Helvia, viuda patricia arruinada y desesperada.	54
Helvia Menor, joven patricia casadera e inconsciente.	54
Hiram, sufete senior de Thaogura.	56
Jinetes núpidas, tropas auxiliares al servicio del Gobernador de Cartago.	57
Junia Gala, vitalis propietaria de una casa de citas.	57

Kaeso Arrio Bono, antiguo tribuno militar y decurión lisiado	59
Latron de la conjura de los exheredare.	60
Legionario de la cohorte urbana de Cartago.	61
León y Leonas (2) del Atlas.	62
Manio Silio Fabiano, centurión de la cohorte urbana de Cartago.	63
Marco Pontio Justo, famoso filósofo y libre pensador de Cartago.	65
Muttun, propietario de la posada "Elephas et Leo".	66
Phelyssam Afer, rico peregrino y principal armador de Cartago.	67
Publio Seyo Fustiano, procónsul del África.	69
Secundo Axio Calvus, Víctima de asesinato en la colonia, antiguo aquilifer y duunviro.	70
Servio Sulpicio Censoris, dialis del templo a Júpiter Óptimo Máximo en Cartago.	70
Spurio Cornelio Cinna, senador retirado y abuelo obsequioso.	71
Cornelia Cinna Maior, Cinnilla, díscola joven patricia de vida licenciosa.	73
Decimo Cornelio Cinna, vago heredero obeso y niño malcriado.	74
Tito Piscio Fusco, mercader de esclavos, explorador y miembro de la curia de Cartago.	74
Vivio Fabio Pernix, duunviro de la Colonia Aurelia Primigenia.	76
Apéndice II: Breve historia de Cartago.	78





RESUMEN, ACTOS Y PERSONAJES.

Esta aventura está pensada para ser la continuación de “un mar tinto como el vino”, aunque no debería de haber ningún problema en jugarla de forma independiente. La partida comienza en la ciudad de Cartago, punto de destino del mercante “Ática” en dicha aventura. Los personajes tendrán que viajar por la provincia de África para evitar un conflicto

cuyos resultados sólo pueden perjudicar los intereses de Roma y por extensión los intereses del gobernador, Publio Seyo Fusciano. La Colonia Aurelia Primigenia, recientemente creada por veteranos de la legión XXII Primigenia en un valle de montaña en el interior de Numidia, tiene dificultades con sus asentamientos indígenas vecinos. En realidad estos enfrentamientos han sido provocados y propiciados artificialmente por una conjura secreta que busca venganza.

Resumen de escenas

Esta partida es relativamente extensa, para facilitar entender las líneas generales de la campaña es conveniente tener en mente las escenas importantes de la historia, que permiten entenderla mejor.

PRIMER ACTO: “El inicio”, se sitúa a los *lusitores* en Cartago.

SEGUNDO ACTO: “El banquete público”, los *lusitores* se mezclan con la alta sociedad y tras lo que su anfitrión, el gobernador, les otorga poderes de magistrados y les encarga una misión en el interior de la provincia.

TERCER ACTO: “Sangre, pasión y muerte, el combate del bestiario”, los *lusitores* contemplan un aperitivo de los combates de gladiadores... y tal vez incluso participen.

CUARTO ACTO: “Adentrándose en África”, los *lusitores* viajan por el río Bagradas buscando resolver su misión.

QUINTO ACTO: “Thaogura”, los *lusitores* llegan a la ciudad nómada con este nombre, en un intento de resolver sus problemas con una colonia de veteranos y resultan emboscados por unos misteriosos *latrones* tras abandonarla.


SEXTO ACTO: “Colonia Augusta Primigenia”, los *lusitores* llegan a la colonia romana, sólo para descubrir que se ha producido un robo y un asesinato, y que hay más en juego que unas simples rencillas, incluyendo el riesgo de revuelta.

SEPTIMO ACTO: “La conjura”, los *lusitores* descubren que no existe un problema de convivencia, sino que se trata de un acto de venganza. Los hijos desheredados de los colonos buscan desquitarse por haber sido olvidados.

OCTAVO ACTO: “El regreso a Cartago”, los *lusitores* vuelven a su lugar de partida para intentar encontrar las piezas que le faltan al misterio. Para su sorpresa son de nuevo emboscados por los conjurados, al llegar a la ciudad descubren que han sido dados por muertos y que el ejército ha sido movilizado para vengar su asesinato.

NOVENO ACTO: “Desenlace final”, los *lusitores* deben evitar que se destruya la colonia, desenmascarar a los conjurados y evitar el escándalo recuperando las ordenes de ataque. Si sobreviven tendrán su merecida recompensa.

Aunque la historia puede variar debido a la interacción de tus *lusitores* y ciertamente el orden de las escenas no es canónico, sin duda este es un buen principio para hacerte con el desarrollo del módulo.



Dicha conjura se autodenomina *exheredare*, los desheredados. De hecho, los orígenes de *exheredare* y los de la colonia están íntimamente relacionados, ya que son los repudiados hijos ilegítimos de los veteranos los que buscan venganza. Puede parecer que los conjurados tienen motivos para buscar venganza, pero el deshumanizado gobierno provincial sólo reconoce dos tipos de ciudadanos: los leales y los rebeldes. Ayudar al poder puede reportar grandes beneficios, pero no es apto para personajes con un exceso de conciencia. Queden al menos como consuelo las recompensas que el poder otorga a sus fieles servidores.

Hay dos personajes básicos para esta partida. Uno es un veterano de guerra, "*el evocatus*", que será reclutado temporalmente por el gobernador de África, para que hable en su nombre con los veteranos de la Colonia Aurelia Primigenia. Sería interesante que hubiera conocido a alguno de los problemáticos veteranos en sus años de servicio, lo que le haría más útil de cara a las negociaciones. Si alguno de tus *lusitores* tiene un personaje militar con épocas de su pasado no definidas puedes suponer que conoce a algunos de los colonos. Cualidades interesantes para este personaje son campaña o combatiente para reflejar su presencia en el ejército y camarada o círculo de contactos para reflejar viejos aliados en el ejército, que pueden ser ciudadanos de la colonia.

Como complemento indispensable para "*el evocatus*" debería haber un noble enviado por el gobernador de África, "*el honestior*". Este debería tener una clase social o una posición con influencia suficiente para autorizar acuerdos con las diversas partes. La autoridad que ostenta "*el honestior*" puede ser de naturaleza permanente (un senador, un decurión de la curia de Cartago o un centurión de alguna guarnición) o puede ser concedida por el gobernador de forma específica para la misión (un caballero romano, un magistrado e incluso un representante de los pueblos locales, ya sea

mauro, núpida o púnico). Si personalizas un poco la trama para que encaje con su origen, conseguirás que la aventura fluya de una forma más natural. Sin duda este personaje estará caracterizado por las cualidades de linaje o posición a un buen nivel, dos o tres al menos. Un trasfondo militar no haría daño, pero no es indispensable.

Los personajes y el gobernador

Sería interesante al menos uno de los dos, "*el evocatus*" o el "*el honestior*", tenga algún tipo de relación con el gobernador de África: las cualidades de compromiso, mecenas o subordinado pueden ser excelentes para esto. Así un personaje puede pagar una vieja deuda, agradar a un protector o simplemente cumplir órdenes mientras experimenta este módulo. Es interesante que tus *lusitores* estén bien motivados para que se sumerjan en la trama *motu proprio*. No intentes forzarlos a entrar en la trama, preséntala como una gran oportunidad de avance social para sus personajes, al fin y al cabo no estarás faltando a la verdad.

El resto de personajes pueden cumplir la función de escoltas, diplomáticos o investigadores. En la partida se presupone que los personajes se conocieron a bordo del *Ática* en "Un mar tinto como el vino". Si no es el caso, su implicación en la aventura puede venir de conocer a "*el evocatus*" o a "*el honestior*" o incluso pueden ser enviados del gobernador para controlar el grupo de personajes... sin que el grupo lo sepa. También es posible que sean contratados para aportar un poco de músculo al grupo de diplomáticos. Esta puede ser una excelente idea de introducir a un gladiador, sobre todo si hace el papel de bestiario en el espectáculo del banquete. Un *Iniciador* astuto puede utilizar los diversos orígenes de los personajes para generar tensión dentro del grupo, lo cual puede dar lugar a excelentes escenas de interpretación.

Si se desea utilizar los personajes pregenerados del *Libro de la luz* en esta

aventura hay algunas opciones recomendables. Para jugar “el honestior” pueden ser especialmente interesantes Fabio Balbo o Claudio Vecellino (cambiando su cualidad refugio en Antioquia por la de posición política -frumentario-). Para “el evocatus” podríamos utilizar a los personajes Tiberio Barbato o Gneo Julio Bolgio (suponiendo que haya servido en el ejército

como mercenario en algún momento de su ajetreada vida). En cuanto a otros personajes: Atalanta Invicta, Dionisio Megacles o Tipicsa son fáciles de hacer aparecer en escena. Atalanta Invicta podría ser la bestia, Dionisio Megacles actuar en el banquete y Tipicsa ser el perfecto guía nativo.



Reglas opcionales.

Durante la prueba de los módulos se ha visto que puede resultar interesante usar estas reglas para disminuir un tanto la cantidad de tiradas de dados realizadas. Son simples reglas caseras, y que no se olvide, sugerencias. Ninguna de ellas es necesaria para jugar, aún así este humilde escriba recomienda su lectura, ya que quizás te resulten interesantes.

Otorgando información.

Al igual que en “Un mar tinto como el vino”, en este módulo hay múltiples tiradas destinadas a obtener información. Hay Iniciadores a los que no les gusta parar la interpretación de la partida para tirar los dados. Si ese es tu caso puedes optar por dar la información según el nivel de habilidad de los personajes, sin necesidad de tirada. Un personaje con una habilidad a nivel 3 obtendrá automáticamente una dificultad fácil, un personaje con habilidad a nivel 4 obtendrá automáticamente una dificultad normal y con la habilidad a 5 obtendrá automáticamente una dificultad difícil.

El “XI” en la tirada.

Jugando una partida de *Arcana Mundi* existen multitud de tiradas enfrentadas, especialmente durante el combate. En este tipo de situaciones realizar multitud de tiradas puede resultar engorroso y ralentizar el ritmo de partida. Para colmo de males, el hecho de tirar dos veces para una tirada enfrentada no aporta mucho, ya que con una única tirada ya se estaría introduciendo el factor de azar deseado. Existe una forma de evitar este exceso de tiradas, y es dar un valor fijo a las tiradas de los personajes no jugadores. El valor fijo de las tiradas debería de ser 11, el resultado medio de

tirar dos dados de diez y sumarlos. Con este sistema, la suerte de los combates o acciones enfrentadas depende exclusivamente de la suerte del personaje jugador, lo cual refuerza el protagonismo de tus *lusitores*, así como el dramatismo de sus tiradas de dados. Así, se simplifican las tiradas usando las características de los personajes no jugadores para fijar algo parecido a una dificultad fija para las tiradas enfrentadas.

Por supuesto esta regla es interesante cuando hay hordas de enemigos menos poderosos que los personajes. Si estás en el combate final de la campaña, o en la corte tratando con el mismísimo Augusto César de Roma, es muy probable que quieras tirar los dados de los personajes más relevantes. Al fin y al cabo es meramente una herramienta para ahorrar tiradas que no aporten dramatismo, lo que da mayor fluidez a la acción e importancia a los personajes. Si crees que una tirada de un personaje no jugador es importante o aporta algo a la historia... ¡adelante!, ¡tira sus dados!

Ejemplo de la regla del "XI" en la tirada.

Supongamos que nuestro personaje jugador, el magistrado Tiberio Ulpio Albano, interroga a Mamerco Atio Vero, un ladrón que no es manejado por ningún *lusitor*. Mamerco intentará mentir descaradamente a Tiberio Ulpio, y para ello usa su carisma (que es seis) y su habilidad de engañar (que es cuatro) con un total de diez. Tiberio Ulpio a su vez, no se fía para nada de Mamerco Atio, así que intentará darse cuenta del engaño combinando su percepción (que es siete) con su empatía (que es cinco) con un total de doce. Habitualmente se tiraría una vez por cada personaje y se sumaría a sus totales. Aplicando la regla opcional del "XI" sumáramos once al total de Mamerco, que quedaría en 21, y lo compararíamos con la tirada de Tiberio Ulpio más el doce de su característica más habilidad. Así Tiberio necesita sacar un diez en los dados para superar a Mamerco. Nos hemos ahorrado una tirada de un personaje no jugador, y hemos desplazado toda la tensión del momento a nuestro protagonista, Tiberio.





EL INICIO


Los personajes comienzan la partida en Cartago (hoy en día Túnez), ya sea en su puerto tras una interesante travesía por el “*Mare Nostrum*”, como por cualquier otro motivo. No olvidemos que Cartago es una de las mayores ciudades del imperio, la segunda de occidente, así que no debería resultar difícil que los personajes recalarán en ella por uno u otro motivo, para más información acerca de la historia de Cartago consultar el apéndice II. En esta cosmopolita ciudad se puede encontrar casi cualquier cosa, así que no estaría de más que los personajes dispusieran de un periodo en el que puedan gastarse sus denarios, especialmente si enlazan su llegada a Cartago con el fin de otra aventura. Si se enlaza con la aventura un “mar tinto como el vino”, los personajes llegarán a finales de octubre, principios de noviembre, del 185 a.C. y se recomienda dejar que los personajes se recuperen y disfruten de la ciudad hasta el principio de febrero del 186 a.C. No obstante si resulta conveniente alguna otra fecha no debería de haber ningún problema en adaptarla.

CONOCIENDO CARTAGO

La ciudad de Cartago está dominada por la colina de Byrsa, que marca el punto más alto de la ciudad y un núcleo importante de edificios públicos, incluido el foro. Siendo una ciudad grande, más de cuatrocientos mil habitantes, goza de multitud de edificios culturales públicos, como un circo, un teatro y un anfiteatro, así como una cuidada higiene, con una red completa de alcantarillado, un acueducto y una red de baños públicos. La más notoria de todas estas obras son las termas de Antonino, situadas junto a la costa y de tal magnitud que sólo son superadas por las termas de la

mismísima Roma. Viendo lo romanizado de su arquitectura no es sorprendente encontrar las villas típicas de otros lugares del imperio, como tampoco es extraño encontrar *insulae* de seis o siete plantas típicas de Roma. En dichas *insulae*, las tiendas-vivienda se situaban en la planta a pie de calle y en el entresuelo, siendo el resto de plantas ocupadas por viviendas cuyos lujos y comodidades descendían a medida que el inquilino tenía que subir cada vez más tramos de interminables escaleras. A pesar de las similitudes con otros lugares del imperio hay muchos habitantes de culturas africanas, y siempre podrán encontrarse detalles característicos de África en la arquitectura, gentes y costumbres de la ciudad. No en vano el púnico se mezcla con el latín en las retorcidas calles de Cartago.

La ciudad estará más tranquila que en otros momentos del año, ya que desde noviembre a febrero es época de tormentas en la que los barcos se atracan en tierra y se suspende la navegación. Esto disminuye en gran medida el comercio a gran escala, aunque siguen habiendo muchísimas tiendas y tenderetes que proporcionan la mayoría de las cosas que pudiera necesitar cualquier personaje y muchas más que no necesita. Esta temporada baja hará que los personajes puedan obtener un pequeño bono (un +2) en sus tiradas enfrentadas de mercadeo para obtener algunos bienes y servicios, siempre que el *Iniciador* lo considere apropiado. Los personajes pueden disfrutar de un buen masaje con aceite en las Termas de Antonino, relajarse en un baño público, disfrutar de una compañía agradable en un lupanar o paladear un buen trago de vino. Todo ello disponible en una amplia selección de calidades y una aún mayor variedad de precios. Los personajes tienen a su disposición todo esto y mucho más. Como toda ciudad de la antigüedad, lo único que necesitan para disfrutar de Cartago es una buena cantidad de denarios de plata.






PRIMERAS RELACIONES SOCIALES

Si los personajes son agradables con los locales y no tienen un aspecto excesivamente romano, podrán oír de algún preocupado habitante púnico, mauro o gétulo que hay un grupo de veteranos descontentos en las montañas, y que es posible que el año siguiente haya guerra, porque hay varias aldeas locales en peligro de saqueo. Si este rumor se acompaña de caras preocupadas y la triste historia de un primo o similar amenazado, quizás pique la curiosidad de los personajes. Si se interroga a un ciudadano romano de la ciudad, le restará importancia al asunto, aunque si se le presiona un poco admitirá que es cierto que hay un asentamiento de veteranos que están teniendo problemas con ladrones autóctonos. Aunque, según ellos, sólo hace

falta un toque de atención a los pueblos limítrofes y un par de ladrones crucificados para estabilizar la zona.

Si hay personajes de clase alta, sin duda tendrán oportunidades de socializar con la aristocracia local. Siempre ávida de nuevos rostros, nuevos chismorreos de cualquier ciudad digna de situarse en el mapa y de nuevas reuniones. Sin duda un gran primer paso en el plano social sería presentarse al gobernador, pero, para su desgracia, el gobernador no está disponible. Se halla pasando revista a la III legión Augusta en Lambaesis (hoy en día Batna, Argelia). Esta revista se prolongará hasta que el gobernador la empalme con una gira por algunas ciudades húmedas. Una vez de vuelta el gobernador embarcará para Roma directamente desde Utica una vez terminado



su mandato, por lo que será muy difícil que interaccione con los personajes.

Dado que no hay gobernador, algún otro personaje no jugador debería de presentar en sociedad a los personajes con cierto renombre o posición. La figura oficial más importante es el tribuno de la cohorte urbana, guarnición de la ciudad. Si no tienen contactos y no residen en Cartago es posible que incluso ciudadanos de alta alcurnia pasen desapercibidos unos meses, ya que el tribuno actual está más pendiente de finalizar sus funciones antes de que llegue el nuevo gobernador que de asistir a reuniones sociales. De todas maneras, la espera no será larga, a finales de enero, y adelantándose un poco al comienzo de la temporada de navegación, el nuevo gobernador, Publio Seyo Fusciano, llegará para hacerse cargo de la provincia.

EL BANQUETE PÚBLICO

¿ESTOY INVITADO AL BANQUETE?



Con un nuevo gobernador llegue en la ciudad, está claro que deberá de presentarse a la aristocracia local, y es indudable por tanto que se organizará una reunión social a la que *"el honestior"* es invitado. Este acto será realizado una semana después de la llegada del gobernador a Cartago. En líneas generales, cualquier personaje que pertenezca a la alta sociedad, cualidades de linaje o posición a niveles 3 ó más, será invitado. La invitación de cualquier personaje que cumpla estas condiciones indicará claramente que se refiere al personaje y su séquito, por lo que otros personajes pueden ir como acompañantes, sirvientes o escoltas de cualquiera de ellos. Además, si alguno de los personajes es especialmente famoso o singular, un gladiador de éxito o un actor de moda, por ejemplo, también podrán ser invitados a título personal, es decir sin acompañantes, como curiosidad local. Cualquier personaje con la cualidad de célebre a 3 o más recibirá

una invitación individual sin importar su condición social.

Otra forma de introducir personajes en la fiesta es como entretenimiento. Si hay personajes artistas, gladiadores (ver epígrafe *"Sangre, pasión y muerte: el combate del Bestiario"* más adelante) o demás ramas del entretenimiento que no son lo bastante famosos como para ser invitados pueden ser contratados. Si juegan bien sus cartas o tienen contactos apropiados sacarán un buen trabajo por el que pueden llegar a obtener un par de cientos de denarios a cambio de entretener a los invitados. Su salario dependerá directamente de su fama, habilidades y contactos, pero no bajará de 100 denarios, ni superará los 500. Los riesgos de una mala actuación o de un combate perdido pueden ser duros sin embargo, un combatiente nefasto puede morir tras ser rendido y un mal artista puede sufrir grandes daños a su reputación. Tampoco sería extraño, si alguna actuación fuera especialmente nefasta, que el artista recibiera una paliza por invitados borrachos, ofendidos o intolerantes.

En el caso de que alguno de los personajes no pueda asistir a la zona noble del banquete aún queda una solución. Publio Seyo desea ganarse a la plebe y por esto ha habilitado mesas públicas para la plebe fuera de la zona acotada para los patricios e invitados ilustres. Los personajes que hagan cola desde primera hora, o los recomendados por alguno de los invitados nobles, podrán acceder a la zona, que se cerrará en cuanto se llegue a su limitado cupo. En el caso de las mesas para la plebe, los invitados se sentarán en una mesa y comerán viandas menos refinadas, aunque igualmente abundantes. Los peregrinos, libertos y esclavos tienen prohibido acudir.

Colarse no es una opción muy inteligente, ya que la cohorte urbana de la ciudad tendrá una presencia palpable en el ágape. Ambas zonas, la patricia y la plebeya, estarán claramente acotadas y defendidas por



legionarios en uniforme de gala. Para colarse en el banquete hace falta una tirada de destreza más latrocinio de dificultad muy difícil (30) y para cambiar de zona la misma tirada pero con dificultad difícil (25). Los legionarios saben que han de comportarse acorde con la reunión, pero no permitirán ningún altercado ni que los invitados plebeyos molesten a sus superiores. Especial cuidado tendrán con los borrachos y camorristas, a los que evacuarán con rapidez. Los personajes deberían de tener cuidado con no ofender a la guardia, la prohibición de brutalidad termina en cuanto desaparecen de la vista del resto de invitados, y un soldado suele tener muy buena memoria.

UNA INTERESANTE REUNIÓN SOCIAL

La fiesta acontecerá en los jardines de la lujosa domus del gobernador en Cartago. Será celebrada a primera hora de la tarde, y contará con multitud de mesas con todo tipo de vituallas, a cual más exótica y cara, que llenarán las mesas. Los comensales podrán moverse con libertad, mientras pican algo o simplemente conversan, sin necesidad de sentarse como en una cena romana formal. Multitud de esclavos se moverán entre los invitados para escanciarles vino convenientemente aguado o facilitarles cualquier otra cosa que puedan necesitar. Los músicos tocarán música suave y es posible que algún actor realice malabarismos o pequeñas actuaciones para entretener a los diversos corros de invitados, pero sin molestar a los invitados que deseen conversar.


Se realizarán sacrificios, brindis y libaciones en honor a los dioses. En concreto, antes de que comience el banquete, el mismo gobernador, con su toga *praetexta* de magistrado aparecerá flanqueado por un *dialis* (sacerdote de Júpiter) de nombre Servio Sulpicio Censorinus y por un *saliare* (sacerdote de Marte) de nombre Aulo Plotio Juba. Tras una breve oración conjunta, el

dialis realizará el sacrificio de una tórtola, cuyo cuerpo muerto será depositado sobre un pequeño brasero para que sus restos se eleven a los cielos ante Júpiter. Una vez el cuerpo de la tórtola quede consumido por el fuego, el *saliare* libará un vino oscuro y muy tinto sobre el brasero hasta extinguir las llamas. Una vez terminado el sacrificio a los dioses el gobernador Publio Seyo propondrá un brindis en honor de los dioses y por un futuro propicio para la provincia de África. Con este brindis comenzará el banquete.

No dejes que los personajes dejen de disfrutar del lado social del banquete. La inmensa mayoría de la clase alta de la ciudad estará aquí presente, luciendo sus mejores galas y modales. Los hombres visten sus togas con orgullo, sobre todo los senadores, caballeros y decuriones. Mientras las mujeres, impecablemente vestidas, llevan peinados muy elaborados, con moños y trenzas casi imposibles, combinados con tirabuzones mantenidos en perfecto orden alrededor de sus rostros.

No pierdas la oportunidad de que los personajes conozcan algunas personas interesantes. Sería contraproducente facilitar fichas y estadísticas para las decenas de invitados del banquete, pero lo que sí puede resultar útil es el apéndice I, en el que dispones de una pequeña selección de invitados con una personalidad y motivaciones claras, para que puedas hacer más completo el desarrollo del banquete. Si crees que alguno de tus personajes o su conversación pueden resultar interesantes para alguno de los miembros de la lista de personajes que están invitados al banquete, no dudes en que le aborden y se presenten. Al fin y al cabo la novedad puede hacer a los personajes aparentar ser muy interesantes.

Para que tus personajes se impliquen en la reunión social puedes definir una serie de corros de conversación entre los diversos personajes no jugadores que aparecen en el apéndice I presentes en el banquete. Quizás así se animen a integrarse en alguna de las



conversaciones. Aulo Horatio y Grania Helvia hablan con poco entusiasmo de temas banales. Gayo Ligur, Tito Piscio y Junia Gala mantienen una conversación acerca de las bonanzas del interior de África. Kaeso Arrio Bono charla distraídamente de la cosecha de aceitunas con Gneo Murrio. Phelyssam Afer ensaya su latín con Marco Justo, que le corrige de forma educada y constructiva. Spurio Cinna charla distraídamente acerca de ritos de adivinación con Servio Sulpicio y Aulo Plotio, para frustración de un aburrido Decimo Cinna. Cinnilla y Helvia Menor intercambian secretos de adolescentes mientras se ríen tras un seto, lo que puede ser considerada una actitud poco formal para las jóvenes patricias.

Estos personajes no jugadores pueden crecer en futuras sesiones si planeas permanecer en Cartago, ya sea como amantes, amigos, socios o incluso antagonistas. Al fin y cabo, la flor y la nata de la sociedad de Cartago está constituida por una parte ínfima de su población, por lo que es muy probable que los personajes se vuelvan a ver, una y otra vez, con los invitados al banquete, en otras situaciones sociales. Pero cuidado, igual que los personajes pueden atraer la atención por sus virtudes, también pueden ser objeto de mofa o burla por sus crudos modales o falta de estatus.

EL GOBERNADOR SE PRESENTA


"*El evocatus*" será invitado a la zona noble, aunque no reúna ninguna de los requerimientos especificados en los párrafos anteriores. Es la intención del gobernador aprovechar la reunión para hablar disimuladamente con "*el evocatus*", ya que este personaje conoce al duunviro (ver duovirato, página 56L) actual de la Colonia Aurelia Primigenia. El nombre del duunviro es Vibio Fabio Pernix, un antiguo centurión *primi ordinis* de la *Legio XXII Primigenia*, que combatió en Germania durante las guerras Marcomanas de Marco Aurelio. A efectos de no levantar sospechas, manteniendo una

reunión demasiado larga con un invitado excesivamente humilde, el gobernador Publio Seyo mandará previamente a su secretario a hablar con "*el evocatus*". El secretario es un liberto griego que responde al nombre de Eaco, y tiene instrucciones para que el encuentro parezca casual. Eaco explicará el motivo de la misión: terminar con los problemas que existen entre la colonia y los asentamientos locales circundantes, especialmente con Thaogura, una ciudad cercana.

Citando los libros básicos de Arcana Mundi

En este libro se utiliza la nomenclatura del índice alfabético del libro de la oscuridad para citar las páginas de los libros de Arcana Mundi. Se utiliza un número y una letra para definir cada cita, indicando el número la página en la que se encuentra la información, y la letra el libro al que se refiere la página, "L" para el Libro de la Luz, "P" para el Libro de la Penumbra y "O" para el Libro de la Oscuridad. Así, 56P se referiría a la página cincuenta y seis del Libro de la Penumbra.

Publio Seyo sí que hablará directamente con "*el honestior*", ya que una conversación con él levantará menos sospechas. Los dignos nobles presentes inmediatamente se preguntarán quien es ese hombre a quien el nuevo gobernador demuestra tanto afecto, y interrogarán a sus acompañantes para averiguarlo. La misión que depositará en el personaje será simple, deberá de vigilar que el acuerdo entre las diversas partes no sea demasiado abusivo con los locales, dada la amistad con los veteranos por parte del "*evocatus*". En cierta medida, esto equivale a darle el mando de forma implícita. Publio Seyo no desea presionar demasiado a los peregrinos locales porque muchas de las tierras circundantes son propiedad de ricos senadores e incluso del emperador. Cuanto menos revuelo mejor.



El gobernador piensa que la mejor solución pasa por usar mucha mano izquierda, y ha pensado en “*el honestior*” para ello. Es por esto que sería interesante que “*el honestior*” esté en deuda con Publio Seyo, o al menos que sea de su confianza, ya que una vez este valide un acuerdo el gobernador no podrá invalidarlo sin que su reputación sufra. La confianza del gobernador también se verá incrementada por el hecho de que Servio Sulpicio lance una variante de la numina *devotio a los dioses infernales* (Pág. 64P) mientras los *lusitores* juran prestar su cometido. Al fin y al cabo, sólo los hombres muy precavidos llegan a ser procónsules de África.

NEGOCIANDO CON EL GOBERNADOR

Eaco sabrá hacer interesante la oferta de su *dominus*, que posee influencia y poder más que suficiente para contentar a un humilde veterano. Su petición es sencilla, el personaje se reintegrará como *evocatus* a la cohorte urbana de la ciudad, acto seguido partirá con destino la colonia, y una vez allí solucionará los problemas que puedan tener los veteranos con su entorno, con ayuda de “*el honestior*”. Eaco recalcará que espera que ambos, “*el honestior*” y “*el evocatus*”, se muestren respeto y trabajen en equipo. Eaco dejará claro que “*el honestior*” es simplemente el primero entre iguales, con derecho de veto en las negociaciones, pero no el jefe absoluto de la misión.

El gobernador dispone de un amplio abanico de recompensas que ofrecer a “*el evocatus*”. Si reside en Cartago o en cualquier otro lugar de la provincia de África puede ofrecerle un puesto como cuestor local, lo que podría llevarle a convertirse en decurión de su ciudad. Si no es residente ni quiere asentarse, el secretario del procónsul le puede ofertar privilegios sociales y políticos igual de interesantes. Incluso se puede insinuar un puesto en la cohorte urbana como hombre de confianza. Si el personaje pide dinero puede ofrecerle 1000 denarios,

pero esto no le gustará a Publio Seyo. La plata no compra la lealtad, y no permite controlar a su poseedor en un futuro (Un *Iniciador* avisado puede aprovechar este hecho para introducir ganchos de aventura más adelante). Además, un personaje que prefiera dinero en efectivo en vez de un puesto donde lograrlo puede parecer vago o tonto... o quizás ambas cosas. Si el personaje solicita dinero se lo dará, pero Eaco y su *dominus* guardarán una mala imagen de él.

Mientras Eaco habla con “*el evocatus*” Publio Seyo negociará directamente con “*el honestior*”. Esta negociación debería ser más fácil. Favores antiguos o futuros, mucho más abstractos, podrán salir a la luz. Si el personaje lo desea también puede ser propuesto para una magistratura o un puesto jugoso en la administración pública de la provincia Africana. Un personaje con la nobleza de “*el honestior*” debería de ser capaz de entender lo útil que resulta el favor de un procónsul. El gobernador resaltará que Thaogura y las poblaciones limítrofes se encuentran en *ager publicus* (tierra propiedad del estado), y que no desea que la producción de los peregrinos disminuya, porque eso le haría quedar en mal lugar ante el senado y el emperador. Por otro lado, Seyo sabe que un gobernador que trate mal a las colonias de veteranos de su provincia tendrá una carrera política muy corta.

Una vez la negociación haya terminado con éxito, el gobernador acudirá acompañado de “*el honestior*” hasta el lugar donde están Eaco y “*el evocatus*”. Eaco realizará las presentaciones pertinentes entre los personajes que no se conozcan y el gobernador los saludará con un simple apretón de antebrazos, un tradicional saludo militar. Será informado por Eaco del acuerdo y asentirá, lo que le indica que los acuerdos son de su agrado. Llegados a este punto el gobernador se despedirá, dejando los últimos detalles en manos de su secretario. Tras esto se disculpará y continuará saludando a los dignos nobles presentes en el banquete.



¡Yo no soy lacayo!

Suele ocurrir en el rol que los personajes confunden libertad con libertinaje. Los personajes son libres, y nadie les obliga a aceptar la misión que les encomienda Publio Seyo, pero lo cierto es que rechazar al gobernador sería una estupidez que pocas personas hubieran cometido en tiempos antiguos. El gobernador necesita de ellos, cierto, pero es la persona más importante en esta parte del Mediterráneo, y ha comenzado su contratación honrándolos y ofreciéndoles recompensas. El hecho de que los invite a un banquete, a su mismo nivel, y el hecho de que hable públicamente con ellos son ya de por sí grandes halagos. Que ofrezca recompensas lo es más aún, pero aún hay otra honra mayor, un poco más implícita. Si cumplen una misión y reciben una recompensa oficial de manos del gobernador quedará claro para toda la ciudad y gran parte de la provincia que son clientes del gobernador. Muchas personas se cuidarán muy mucho de cruzarse en el camino de cualquiera que tenga algo que ver con Publio Seyo, clientes incluidos.


En el caso de que los personajes deseen rechazar la propuesta deberían de tener muchísimo tacto para evitar ofender a Publio Seyo. Acepten o no su oferta deberían de mostrarse educados y dirigirse a él con sumo respeto. En la política romana la venganza es vista como una necesidad y dejar que un personaje de menor clase social se mofe de su superior y que este lo deje impune sería visto como una muestra de debilidad. Así que, si por un casual, algún personaje ofende al gobernador, haría bien en tomar el primer barco que zarpe, y rezar porque se dirija a un lugar muy lejano. Por otro lado, Eaco se encargará de recordarle a “*el evocatus*” que evitando los conflictos tiene la posibilidad de ayudar a sus camaradas. Por último, recuerda que hay cosas que saben los personajes que tus *lusitores* pueden ignorar. Si es necesario hacerles algún apunte fuera de partida para que conozcan la información de este cuadro hazla, no en vano ellos no han nacido en la Roma imperial. Si aún así no quieren aceptar no les fuerces, deja que se enteren dentro de unos meses de la destrucción de la colonia y da el asunto por zanjado.

PLANEANDO LA MISIÓN

Los personajes podrán decidir en este momento acerca de los detalles de su misión, como la elección de los miembros de la partida, y la ruta a tomar. Eaco sólo hará sugerencias cuando lo soliciten y para orientarlos. También responderá a cualquier duda que tengan. Apuntará y concederá cualquier petición de razonable de material, pero dejará bien claro que el material entregado es propiedad pública, y que se da simplemente en préstamo. En concreto, es vital proporcionarle a “*el evocatus*” un uniforme completo de la cohorte urbana, incluyendo *lorica segmentata*, dos *pila* (plural de *pilum*), un *gladius* e insignias de veterano. Eaco también presentará a los personajes al centurión Manio Silio Fabiano, que se encuentra de servicio, ya que su centuria es la encargada de la seguridad de la cena hoy.

Él se encargará de todo lo relacionado con el material militar y la escolta. Para finalizar Eaco los citará esa misma noche para tomarles juramento.

En cuanto al viaje les aconsejará que tomen una pequeña balsa y remonten el río Bagradas (hoy en día río Medjerda, que recorre Túnez y Argelia). El centurión Manio Silio les aconsejará tomar una balsa de la cohorte, y sugerirá una escolta de dos legionarios y cuatro *calones* (esclavos de las legiones) para tripular la balsa. Incluso se ofrecerá a formar parte de la expedición. El iniciador debería de tener apuntada la empatía y la percepción de los personajes de sus *lusitores* y hacer una tirada secreta por cada uno de dificultad difícil (25) para ver si los personajes se dan cuenta de que el joven centurión tiene demasiada ansia por participar en una misión rutinaria y



diplomática, en la que tendría al menos dos superiores. Si se le pregunta dirá que no llegó a centurión por quedarse en la ciudad, que sólo quiere ayudar y se mostrará herido y malhumorado por las dudas de los personajes... pero, por supuesto, oculta algo. Los personajes deciden si quieren que les acompañe o no. Es importante que la tirada sea discreta para que los personajes no sospechen simplemente por tirar. Es más, si la tirada se puede realizar antes de la sesión, y apuntar su resultado mejor que mejor, ya que así no hay suspicacia posible.

CON LOS DIOSES DE TESTIGOS

Una vez termine la fiesta, los personajes serán invitados a quedarse. Una noche de luna llena, clara y despejada, ha descendido sobre la ciudad de Cartago. Un grupo de criados del procónsul les escoltarán hasta un privado rincón en los enormes jardines de la residencia del gobernador. Allí, en un pequeño recoveco hay una pequeña puerta con dintel de piedra, que se abre en una depresión natural, y que parece conducir a una cueva artificial. Cuatro acólitos con túnicas negras bordadas de púrpura les esperan en el exterior, y, tras encender sus antorchas, toman el relevo de los criados guiándoles hasta su destino.

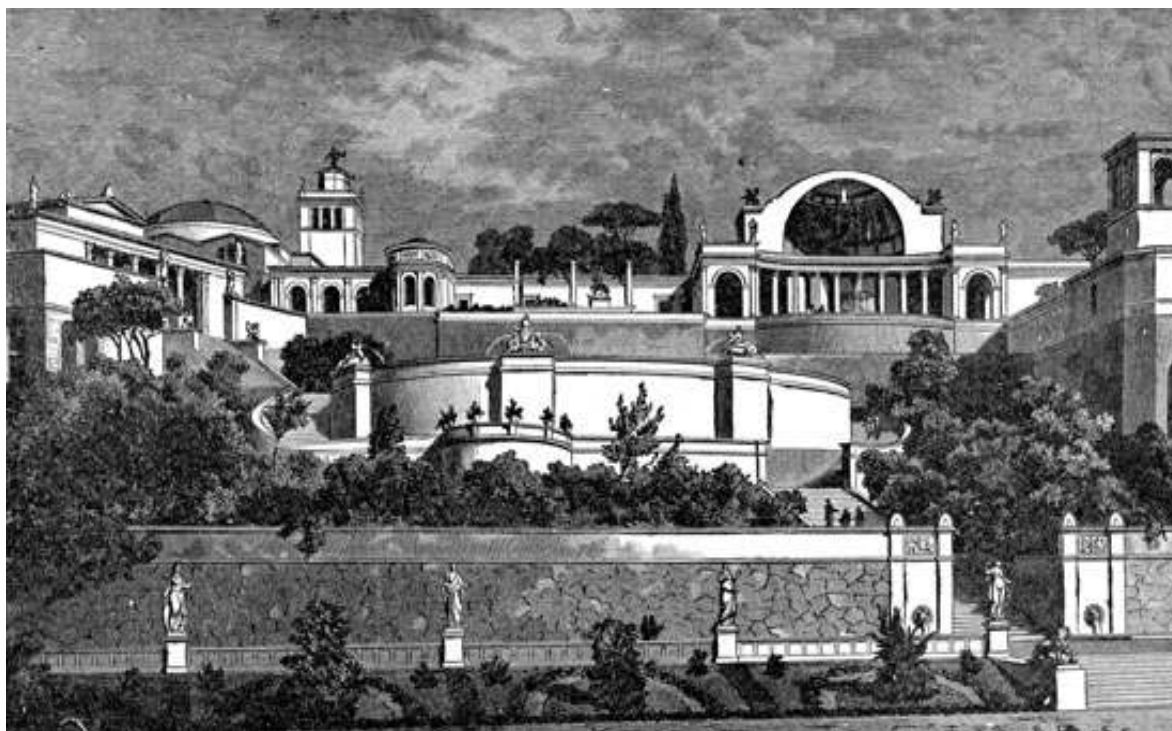
Después de atravesar un corto pasaje desembocarán en una estancia circular. En el extremo opuesto se encuentra un antiguo altar de piedra desgastado por el tiempo, en el que una figura completamente oculta por una túnica negra con ricos bordados recita incesantemente un canto en tono rítmico y monótono. La habitación está iluminada por una claraboya situada en el centro mismo de la misma. La luz eventualmente iluminará a la figura del altar, descubriendo el rostro de Servio Sulpicio, sacerdote de Júpiter. Los acólitos distribuirán a los personajes de forma regular a lo largo del perímetro de la

habitación, alrededor de una jaula situada justo bajo la claraboya. En el interior de la jaula, se amontonan conejos de pelaje negro.

Una vez los personajes estén en su sitio Servio Sulpicio abandonará la lectura de su libro, y aún musitando entre dientes en un latín oscuro y antiguo se dirigirá a los personajes uno a uno. Los acólitos se dirigirán por parejas a la jaula y extraerán cada uno un conejo, un macho y una hembra por cada personaje. Servio Sulcipio sacará un curvo cuchillo de bronce y sacrificará a los animales, vertiendo la sangre a los pies de los personajes, y salpicando su calzado y sus pies. Una vez haya realizado el sacrificio para cada uno de los personajes callará un breve instante mientras observa la luna a través de la oquedad en el techo. Tras un momento que parecerá eterno bajará su mirada a los personajes y les dirá:

"Ahora repetid mis palabras: Juro ante Sanco, ante Proserpina, ante Orco y ante Estigia, que cumpliré la misión que me ha encomendado el procónsul con la máxima eficiencia y capacidad. Nunca permitiendo su fracaso ni con obra ni con omisión. Sean los dioses infernales testigos de mi promesa. Por el bien y grandeza de Roma, yo juro".

Una vez los personajes terminen de recitar el juramento serán afectados por una invocación de la numina *Devotio a los dioses infernales*. Sin que lo sepan, y sin que nadie se digne en advertírselo, esta les obliga a resolver su misión antes del comienzo del año nuevo teúrgico, a principios de marzo. Es por esto que tienen un mes para resolver la misión ya que el banquete se celebra en la última noche de enero. Un personaje con habilidad de ceremonia puede sospechar que ha sido el objetivo de una *numina*, y alguien con el misterio de *Maiestas* podrá sospechar que su compromiso tiene un límite de tiempo.



SANGRE, PASIÓN Y MUERTE, EL COMBATE DEL BESTIARIO


Publio Seyo sabe que hay una manera rápida de ganarse a la plebe e incluso a parte de la nobleza: un gran espectáculo. Y hay pocos espectáculos que demanden tanta atención en el mundo romano como los combates de gladiadores. Es posible que haya en tu grupo algún personaje con algún vínculo con el mundo de los anfiteatros, dada la gran repercusión y fama que han tenido los gladiadores romanos hasta nuestros días. Ya sea un gladiador, un *lanista* o un rico patrocinador, ya sea el propio personaje del *lusitor* o uno de sus sirvientes muchos grupos contarán con alguien relacionado con el mundo de los gladiadores.

En el caso de que tengamos un personaje con estas características el entretenimiento que Publio Seyo tiene preparado para la ciudad de Cartago será vivido con por los personajes con mayor intensidad. Este espectáculo no es otro que una lucha con bestias. Dado el poco tiempo de preparación para la ocasión, que explicará la facilidad con la que un personaje puede ser

contratado, los sirvientes del gobernador serán prácticos. Se limitarán a colocar un vallado en un pequeño palmeral que rodea un estanque en los jardines del palacio del gobernador, se construirá una tribuna para personalidades, una improvisada grada para la plebe y se soltará un león de negra melena capturado en la cordillera del Atlas.

Un personaje gladiador que tenga los contactos o fama suficientes, o que activamente busque ser contratado puede ser reclutado con facilidad como bestiaro, ya que Eaco, el secretario del gobernador, tiene más denarios que tiempo para preparar este entretenimiento. Si el gladiador es contratado se le ofrecerán 500 denarios, quizás algo más si es muy famoso, aunque se le dejará claro que si cae ante el león este será el último combate de su vida. Ubica todo el combate en el momento del banquete en el que las ansias sociales de tus personajes se vayan apagando, así conseguirás que su atención no se diluya.

El espectáculo será bienvenido, tanto por parte de los nobles presentes, que se acomodarán en la tribuna de madera hecha al efecto, como por los ya saciados plebeyos



que se encaramarán a las gradas más humildes buscando emociones fuertes. Ambos grupos se enzarzarán inmediatamente en todo tipo de apuestas, aunque a diferentes escalas monetarias. Se apostará al vencedor, ya sea el hombre o la bestia; así como la cantidad de heridas que recibirá cada contendiente. Si el combatiente no es especialmente conocido las apuestas están igualadas mientras que un luchador famoso será considerado favorito. Recuerda que en la arena muchas veces la fama es más importante que la habilidad, y que el público valorará más un combate entretenido que una técnica perfecta.

Regla opcional: Localización de impactos.

Dado que un ser humano normal es algo más alto que un león, se recomienda usar una variante de la tabla de localización estándar. Las localizaciones para que el león ataque a un humano son las siguientes: 1-2 pierna izquierda, 3-4 pierna derecha, 5-6 brazo izquierdo, 7-8 brazo derecho, 9 torso y 10 cabeza. Un humano recibe un más dos a la tirada de localizaciones, con un resultado máximo de 10. Las localizaciones propuestas son las mismas que las dadas en la maniobra de combate a caballo en la página 85L.

En el perímetro de la valla habrá varios arqueros de la cohorte urbana apostados en puntos estratégicos del cercado. Su misión es impedir que el bestiario o los leones pongan en peligro la vida de los espectadores, ya que una accidente de este tipo sería una señal nefasta para el comienzo del mandato del procónsul, sin olvidar que la presencia física del propio Publio Seyo Fustiano, que no tendrá ningún interés en morir a causa de una fiera o de un esclavo. Los arqueros de la cohorte son expertos y no dudarán en sacrificar a hombre o bestia sin pestañear.

El bestiario saldrá primero a la improvisada arena y saludará al gobernador con la conocida frase de "*Ave proconsul, morituri te*

salutant!". Después de terminar con los formalismos, se soltará al león. Si el bestiario derrota con excesiva facilidad a la bestia, el gobernador ofrecerá doblar su salario al gladiador por enfrentarse con dos leonas capturadas junto al macho, y que formaban parte de su manada. Es importante describir las acciones de combate con un gran lujo de detalles y remarcar lo móviles que son las bestias en comparación con un combate entre hombres, más estático, así como utilizar la vegetación y el estanque para resaltar la espectacularidad del combate. Recuerda también que los leones no son máquinas de matar, saldrán confusos e inseguros a la arena, y si el bestiario no consigue entablar combate pronto pueden empezar a oírse algunos abucheos.

El bestiarius

El gladiador destinado a luchar con bestias recibe el nombre de *bestiarius*, y suele ir armado con algún tipo de lanza y un látigo. Para hacer más espectacular y creíble la caza, se acondiciona el recinto con plantas y estructuras similares a los que se encuentran en el lugar de origen del animal. Así se colocan palmeras simulando oasis para los leones africanos o grupos de coníferas para los osos centroeuropeos. Los combates con bestias son considerados como un aperitivo interesante en los juegos organizados por los romanos. Suelen celebrarse por la mañana, y los gladiadores que se distinguen en ellas suelen ser menos famosos que los que se enfrentan por parejas, y que celebran sus combates durante la tarde y la noche.

Si el gladiador no es controlado por los personajes, y el encuentro es un mero entretenimiento para ellos, puedes resaltar la crueldad de los juegos haciendo que el bestiario derrote al león sufriendo una herida leve en la pierna, y que su codicia le lleve a aceptar la revancha contra las leonas. En ese combate, el bestiario será abatido por un ataque por la espalda de una leona mientras el gladiador remata a su compañera. Si el gladiador es un personaje

jugador o controlado por él, ganara un punto en la cualidad célebre si consigue derrotar a los tres leones el sólo (además de los 1000 denarios). Si el bestiario tiene la cualidad célebre a nivel tres o más y rehúsa enfrentarse a las leonas puede perder un punto de la cualidad, dependiendo de sus heridas y de benevolencia de su *Iniciador*.

¿Realmente hay límite de tiempo?

Si deseas que haya un límite de tiempo real dispones de los medios para controlarlo. La *numina* se realiza en la noche del último día de enero. Tienen los veintiocho días de febrero para terminar su misión. A lo largo de toda la partida están listados los tiempos de desplazamiento para facilitarte la tarea. Los personajes pueden sentir a medida que se acerca el fin del mes una sensación de urgencia, y una vez vencido el plazo pueden sentirse incómodos e incluso "*sucios*". Un *Iniciador* especialmente cruel puede imponer a sus jugadores puntos de mala suerte, que funcionen de forma contraria a los puntos de suerte que da la cualidad del mismo nombre (Pág. 31L), una vez acabado el plazo.

El juramento también puede ser utilizado como un recurso narrativo, más que como un límite escrito en piedra. Así, si tus personajes están perdidos y divagando sin mucho sentido pueden sentir una extraña sensación en las tripas que les impulse a proseguir. O tal vez, si están siendo demasiado superfluos con una parte importante de la historia pueden recibir una pequeña señal mundana pero asociada a los dioses (sobre todo con Júpiter), para que profundicen más. Por ejemplo, si van a abandonar Thaogura sin observar el templo saqueado, un pájaro, (un símbolo asociado a Júpiter) podría llamar su atención graznando mientras está posado en el pequeño recinto sagrado. Por supuesto también existe la opción de que no haya límite de tiempo y todo sea más mundano. Elige la opción que prefieras, para algo eres el *Iniciador de Misterios*.

ADENTRÁNDOSE EN ÁFRICA

Una vez terminado el banquete y el juramento, Eaco insistirá en que los personajes partan hacia la colonia en el menor tiempo posible. Si hacen caso de sus indicaciones, al alba partirán a caballo, y tras atravesar algunas decenas de kilómetros de ordenados campos de cereales en las cercanías de Cartago, llegarán a una posada que sirve de estación de paso a Utica y de embarcadero al río Bagradas, y cuyo nombre es "*Tritigum Felix*" (Trigo feliz). En él les espera una balsa con insignias oficiales con su tripulación y escolta, cuatro calones y dos legionarios.



NAVEGANDO POR EL BAGRADAS

El recorrido por el río hacia la Colonia puede resultar sorprendente para tus *lusitores*. El norte de África es conocido por sus llanuras desérticas y oasis, pero en las altas y escarpadas cimas de la cordillera del Atlas, que recorre el norte de lo que hoy es el Magreb, nacen múltiples cursos de agua. De ellos se alimenta el río Bagradas, único cauce de agua estable todo el año de la provincia de África. Los macizos montañosos rodean el cauce del río, dominándolo desde las

alturas, y los grandes valles y fértiles depresiones presentan múltiples zonas de cultivo, pastoreo y frondosos bosques de pinos.

Las zonas arboladas tienen muchas similitudes con los bosques del sur de Europa, cuando dichos bosques aún no habían sufrido una deforestación masiva. La única arena que verán los personajes está en el lecho del río, que entre los lluviosos meses de febrero y marzo, puede llegar a tener más de veinte metros de ancho en algunos tramos. Numerosos pueblos y aldeas se sitúan en sus riveras, y multitud de animales, domésticos y salvajes abrevan en sus aguas. El río tiene un tráfico respetable de balsas, y, en los pueblos, multitud de curiosos se acercan a observar las balsas que pasan, los niños incluso se animan a saludar. Sin duda no es el paisaje desértico y desolado que uno se imagina al pensar en el término de África.

Otra posible sorpresa del entorno es la fauna, en especial los leones y elefantes. Sí, todos los hemos visto muchas veces en el África profunda, y gracias a la televisión han amenizado nuestras sobremesas desde la niñez. Pero los leones y elefantes han vivido en más lugares que en la sabana de Kenia. En la antigüedad, y antes de que los humanos los cazaran hasta la extinción, había leones y elefantes por todo el norte de África y en oriente próximo. De hecho, no hay que remontarse tan atrás en el tiempo para poder contemplar leones en el norte de África, los últimos ejemplares de león del Atlas desaparecieron de su habitat en los años 1930, bien entrado el siglo XX, aunque la especie aún pervive en cautividad. Su simbolismo en la zona es tan grande que los arkatis, los teúrgos autóctonos, lo utilizan como símbolo.

Una gran escena de descripción del viaje, podría ser la estampa de como una manada de leones devora los restos ensangrentados de alguna presa, que se relajó demasiado al bajar a beber al río, en un paraje pedregoso y


arbolado junto al cauce del mismo. Otra interesante descripción, es oír barritar a un elefante mientras vemos como un pino cercano se mueve, pero que la espesura del bosque no nos deje contemplar al animal en toda su magnificencia. Esto debería recordar a los personajes que existen multitud de salvajes en suelo romano. El nombre de la posada-embarcadero en la que terminan su recorrido por el río, "*Elephas et Leo*" (Elefante y León), es otro buen recordatorio.

Si los personajes deciden aceptar la propuesta de Eaco, navegarán aproximadamente cuatro días hasta que llegar al embarcadero de la posada, el punto del río más cercano a la Colonia Augusta Primigenia.



Esto supone que la balsa navega unas diez horas diarias, haciendo pausas para comer y dormir de forma normal. Eso implicará que los personajes realizan una navegación rápida pero no desesperada, y que paran a pernoctar en los pueblos y ciudades ribereñas, donde se les dará la bienvenida como oficiales de Roma que son. Si los personajes desean detenerse más tiempo en las posadas, hacer excursiones turísticas intentando buscar un elefante o imprimir un ritmo frenético a su navegación puedes adaptar sus tiempos de navegación de forma apropiada.

Otra opción menos aconsejable para llegar a la posada "*Elephas et Leo*", si no quieren hacer caso de los consejos de Eaco y de Manio Silio, es recorrer África a caballo.



Suponiendo que los personajes no se dedican a otra cosa que a cabalgar y que obtienen caballos de refresco en las posadas situadas en el camino (cosa que dada su condición de magistrados no les negarán), podrán llegar en ocho días a la posada, a un ritmo rápido pero razonable. De igual manera si los personajes imprimen un ritmo de marcha rápido a sus caballos, y cabalgan más horas de lo normal, podrán reducir este tiempo, aunque seguirán tardando más tiempo que navegando por el río.

El río Bagra das

La región regada por el río Bagra das es famosa por ser el hogar de grandes serpientes, y por el mármol que se extrae de las canteras cercanas. En este lugar se han desarrollado numerosas batallas a lo largo de la historia, desde la primera guerra púnica hasta la segunda guerra mundial. En el siglo II d.C, muchas de las fértiles tierras que baña son propiedad del emperador, ya que en época de Nerón sus propietarios originales fueron ejecutados y sus posesiones confiscadas. Ahora, un grupo de administradores, conocidos como *conductores* administran las propiedades imperiales.

El agua del río es vital para mantener el clima mediterráneo de la zona, ya que no llueve demasiado, ni de forma previsible. Gracias a ella se mantienen los ricos pastos que permiten mantener toda clase de ganado, incluyendo caballos. Los terrenos cultivados en las riveras del río producen grandes cantidades de cebada, trigo, vino, aceitunas, aceite, higos y almendras. Las fincas privadas que quedan en esta zona son una fuente de gran riqueza, pero son gravadas sin piedad por el *fiscus* romano, ya que su producción es fundamental para alimentar la gran urbe en la que se ha convertido Cartago.

En concreto, se cruzarán en su camino con una canoa tripulada por lo que parecen tres peregrinos que se están marchando del embarcadero. Inicialmente, los tripulantes de la canoa intentan ascender para dejar paso a la balsa, pero el centurión Silio (o un

legionario si descartaron la ayuda de Silio) les permitirá pasar por delante de ellos. Una tirada secreta (se recomienda hacerla con la misma confidencialidad que la realizada en el epígrafe “El gobernador” para analizar los motivos del centurión Manio Silio) de percepción más autoridad de dificultad normal (20) hace que los personajes sospechen, ¿desde cuándo Roma cede el paso? Si preguntan, el centurión responderá que los remeros de la canoa son muy torpes y que así se ahorra tiempo, y se encogerá de hombros. Si los personajes van a caballo se encontrarán a los peregrinos conduciendo una mula.

EN EL EMBARCADERO

Si los personajes desean parar la canoa o escrutar a sus ocupantes pueden hacerlo, al fin y al cabo son la autoridad con mayúscula, si no lo hacen no des más detalles y deja que se alejen río abajo. Los tres tripulantes tienen pobladas barbas, con pelo castaño y ropajes humildes pero bien arreglados. Son relativamente jóvenes, sanos y fuertes, y no parecen norteafricanos. Uno de ellos, el que maneja el remo trasero para dirigir la canoa, tiene el torso descubierto, y tiene un curioso tatuaje con un caballo rampante, cuyas patas traseras descansan sobre un casco con un penacho griego. Si se le pregunta dirá que se lo hizo en un día en el barrio nuevo de Cartago, y si le preguntan sobre su significado dirá que estaba algo borracho y que no recuerda muy bien donde o por qué se lo hizo. Una tirada secreta difícil (25) de percepción más empatía detectará que oculta algo.

Una revisión en toda regla de la canoa revelará una interesante carga: Un paquete cerrado con un busto de Marco Aurelio y una miniatura en plata que evoca un Capricornio (ser mitológico mitad macho cabrío mitad bestia marina) con el número veintidós grabado en la base, armaduras de cuero, pugios y varios gladius.



Libertad de movimientos

A partir de este punto el escenario se vuelve muy abierto. Hay tres lugares desde los que los personajes moverse, Cartago, Thaogura y la colonia Aurelia Primigenia. En cada uno de estos lugares hay una o más escenas que pueden ser interpretadas, y que se afectan unas a otras. Así mismo hay varios personajes no jugadores que pueden desplazarse de escena a escena y cuyo comportamiento dependerá de sus interacciones anteriores con los personajes jugadores. Tanto cambio de lugar puede parecer un poco lioso, pero sin duda la aventura ganará en originalidad y diversión si los jugadores sienten que pueden ir cuando quieran a donde quieran y hacer lo que crean conveniente.

Las siguientes escenas están narradas en un orden cronológico probable, pero todos los *Iniciadores* saben que sus *lusitores* son impredecibles. Se ha hecho un esfuerzo para que cada apartado cubra la mayor cantidad de alternativas posibles, pero si tus *lusitores* idean algo que no está en el módulo no temas modificarlo para que encaje, siempre que no sea descabellado. Si pierden alguna pista o hecho y crees que es factible, y creíble, que esa pista o ese hecho vuelvan a entrar en contacto con los personajes -ya sea repitiéndose o mediante un personaje no jugador que la transmita- haz que vuelvan a encontrarla. Y, finalmente, si las acciones de los jugadores les condenan de forma inexorable al fracaso, déjalos fracasar. Puede ser más reconfortante un fracaso propio que el éxito forzado, o a cargo de un personaje no jugador que pasaba por allí. Los personajes deben experimentar que realmente el destino de la colonia Aurelia Primigenia esta en sus manos.

Una vez se descubra todo esto los navegantes se pondrán visiblemente nerviosos y balbucearán que sólo llevan estas mercancías por orden de un mercader romano de Cartago llamado Appio Gavio Lupino y que desconocían el contenido del paquete. Llegados a este punto se arrojarán a los pies de "el honestior", o del líder aparente del grupo, y afirmarán que sólo sabían que era un paquete valioso y que las armas son para defenderlas de posibles ladrones. Los tres ocupantes de la canoa afirmarán ser de origen Siciliano, y negarán cualquier tipo de acusación afirmando que sólo escoltan las mercancías de su patronus.

Si los personajes dudan, el centurión Manio Silio dirá que cree que ha oído hablar del mercader, pero que la situación es sospechosa, por lo que pedirá permiso para partir con la balsa, dos calones, los sospechosos y su mercancía para esclarecer la situación. Manio argumentará esta petición diciendo que así se puede investigar los hechos sin retener a los personajes de su misión oficial. Si Silio no acompaña a los personajes, será uno de los legionarios el que pedirá permiso para realizar las mismas acciones por los mismos motivos. Si los personajes no se enteran de nada de lo que pasa en la canoa, no pasa nada, pero posteriormente si se les menciona o descubren otro tatuaje del caballo y el casco podrán tirar percepción más inteligencia contra dificultad normal (20) para que el iniciador describa a los tripulantes, poniendo especial énfasis en que el tatuaje que poseía el marinero con el pecho descubierto. Si algún personaje logra relacionar el número veintidós con el número de la XXII Legión Primigenia los personajes tendrán derecho a una tirada de dificultad difícil (25) de inteligencia más percepción para recordar que el capricornio es el símbolo de dicha legión.

Una vez dejen la balsa amarrada los mozos de la posada les facilitarán con rapidez caballos, y podrán alejarse con celeridad de la misma. Dos calones serán dejados al cargo

de la balsa en la posada y dos les acompañaran, a no ser que Silio regrese a Cartago. Si el centurión Silio aún está con ellos, al poco rato su caballo, con el que cabalga cerrando el grupo se encabritará, y él caerá al suelo. Se llevará la mano al tobillo, y demostrará un gran dolor. Si alguien del grupo intenta atenderlo habrá que hacer una tirada enfrentada de su percepción más medicina contra el carisma más engañar de Silio (para un total de 11 más su tirada, si se usa la regla del "XI" la dificultad es igual a 22). Si Silio vence el curandero creerá que Silio se ha lesionado, si Silio pierde el curandero afirmará que no es tan serio y lo menos que pasará es que la reputación de Silio como rudo soldado quedará en entredicho, dependiendo de los niveles de éxito o fracaso.



Si se intenta usar magia para curar a Silio el místico sabrá que no hay ninguna lesión, lo cual, lógicamente, le parecerá terriblemente sospechoso. De todas formas Silio dirá que no se encuentra bien para cabalgar y que con el permiso de los personajes se retirará a la posada para recuperarse. Silio se llevará con él una pieza de ropa de "el honestior" que ha sustraído la noche anterior. Por cada día que pase después del primero tira un dado de diez, si el resultado es menor que el número de días pasados el personaje echa de menos su prenda de ropa, si en algún momento sacas un diez la ha olvidado por completo.



THAOGURA

El mayor asentamiento local de la zona, Thaogura se encuentra de camino por la polvorienta calzada que une el embarcadero y la posada con la colonia.

Nada impide a los personajes pasar de largo, pero ya que la población fue nombrada cuando les encomendaron la misión, lo normal es que quieran investigar y conocer el punto de vista de los locales acerca del conflicto. De todas formas esto no es indispensable, si deciden comenzar sus pesquisas por la colonia siempre podrán regresar más tarde. La reunión en la plaza sería entonces para ver qué medidas tomar, ya que no saben cómo proceder, y no para comunicar la amenaza de la colonia.

LA PEQUEÑA CIUDAD NÚMIDA

Después de cabalgar durante medio día sobre sus caballos, entre pastos primero y después cultivos irrigados, los personajes llegarán a Thaogura (hoy en día Taouras, este de Argelia). Conforme se acerquen por el camino empedrado verán salir una pequeña nube de humo del camino que sale de la parte opuesta de la pequeña ciudad. Cuando lleguen encontrarán un pueblo grande que tiene poco de romano, las pequeñas casas de adobe blanqueado con cal deben tener el mismo aspecto que antes de la llegada de Roma, cuando estaban bajo el dominio de Cartago. Típica población agraria, la mayoría de sus habitantes trabajan de sol a sol por una vida miserable y pobre, intentando arrancar de la tierra lo suficiente para poder comer y pagar sus impuestos.

Para su sorpresa, el pueblo parece estar desierto, y cuando se dirigen a la plaza del mercado descubren que casi todos los habitantes están allí reunidos. Tras una pequeña reacción de estupor inicial ante el grupo de romanos con escolta legionaria los habitantes se apartarán haciendo sitio, para

que un anciano que hace un momento les hablaba desde un improvisado estrado se dirija rápidamente a recibirles, mientras hace señas con sus manos para que los habitantes se dispersen. Mientras la gente se marcha se presentará como Hiram, y dirá que es el sufete (magistrado en zonas púnicas) más anciano del pueblo. Será amable y educado antes de saber quiénes son los personajes, y insultantemente servil cuando lo sepa. Entre su acento marcadamente púnico y su afición a añadir adjetivos como egregio, magno, ilustre y *dominus* a veces se hace difícil entenderle. El pobre viejo está aterrado ante el rango de los personajes, pero necesita desesperadamente su ayuda. Mientras conduce a los personajes a su propia casa los bombardeará con un exceso de buenos modos y con frases inconexas como “nosotros no robar, domine magno”, “nosotros pagar impuestos, ilustre egregio”, “nosotros buenos peregrinos y amamos Roma, excelso magistrado”. Si los personajes le preguntan de qué está hablando el anciano primero se sorprenderá de que no lo sepan y después se explicará, con un nudo en la garganta. Hace unas horas se ha marchado una comitiva de la Colonia Aurelia Primigenia, les han dicho que habían robado a sus dioses y matado a su sacerdote, y que si en dos semanas no los devuelven y les facilitan siete rehenes para crucificar en venganza del asesinato, arrasarán el pueblo hasta no dejar piedra sobre piedra. No obstante, Hiram afirmará que en Thaogura no saben nada del asunto.

LA VERSIÓN DE LOS LOCALES

Mientras les ofrece agua para lavarse y la mejor comida de que dispone (un tanto magra en todo caso) seguirá disertando acerca de que ellos son gente pacífica y desarmada, y que los “grandes romanos matar germanos aún más grandes, nosotros pequeños, egregio ilustre magno”, “nosotros no robar, ser víctimas, ladrones en armadura de metal robar nuestras ovejas”. Si se le presta atención parece ser que el anciano se

queja de ladrones de ganado, y los describe con armas parecidas a las de los legionarios. Tendrá mucho cuidado de no decir que son los veteranos los culpables aunque quedará claro que lo piensa. Al fin y al cabo los colonos son ciudadanos mientras que su gente son meros peregrinos.

Los personajes son romanos y han venido acompañados de legionarios, el viejo Hiram ni siquiera espera que se pongan de su lado, sólo espera reducir las consecuencias negativas para su pueblo, y estará encantado de aceptar que se trata de un malentendido. La conversación por su parte termina con un


"Por favor, ayuda, buenos habitantes necesitan ayudan", un "oh, egregio domine, nosotros buenos campesinos agradecidos" y un "oh, gran *honestior*, magnánimo e ilustre". Si consigue la más tibia promesa de ayuda el anciano cesará su incesante cháchara e intentará agasajar a los personajes como pueda, incluso traerá algún músico y alguna chica o muchacho del pueblo, según los gustos de los personajes, para amenizar su comida y sobremesa. Aunque claro, por modestas que sean las experiencias de los personajes, es muy probable que hayan probado algo mejor.



Por supuesto los personajes podrán quedarse en el pueblo tanto o tan poco como quieran. Una vez que se corra la voz de quienes son los habitantes estarán extremadamente dispuestos a colaborar, aunque la mayoría sólo habla púnico. De todas formas para Hiram será un placer seguir a los personajes por todos lados para servirles en lo que pueda. De vez en cuando recordará la importancia de la amenaza y lo

urgente de su situación lo más sutil y amablemente que pueda, callándose al primer mal gesto para retomar su actitud sumisa y complaciente.

Si se pregunta en el pueblo acerca de la *secespita* (cuchillo de sacrificios) con la que murió asesinado Secundo Axio, los habitantes, en concreto Hiram, admitirán sin



problemas que pertenecía al pueblo, pero dirán que fue robado del templo hará cosa de un mes junto con otros enseres sagrados. No mienten, los personajes podrán hallarlos en el campamento de los ladrones. Marco Axio, *latron* de la conjura de los *exheredare*, y sus hombres robaron el templo para incriminar al pueblo en su crimen. El robo también será mencionado si los personajes deciden ir al templo a realizar sacrificios a la deidad local, algo común en esta época.

Vestigios de Thaogura

Thaogura existió realmente. Entre otros testimonios históricos, se han encontrado monedas de bronce de este lugar. En la cara de estas monedas se encuentra una figura barbada, posiblemente el Saturno africano. Esta deidad es la más célebre en la zona. Tiene como símbolos la hoz, una piña de abeto, un panal de miel o un león. Se le considera dios de los frutos *-deus frugum-* y se le representa como un anciano con barba. Su origen es el Baal púnico, que tras la conquista romana, sufrió un sincretismo hasta convertirse en Saturno, con el epíteto "africano". En la cruz se puede apreciar un caballo rampante, y la inscripción en púnico "Tgrn" indicando el nombre de la ciudad. Los caballos y la caballería púnica serán durante muchos años símbolos de Numidia. De hecho, las ciudades son relativamente recientes entre los númidas. Muchos de ellos aún son seminómadas y se desplazan con sus familias en enormes carros que les sirven de vivienda.

Si desean comprobar el robo los personajes serán llevados a un pequeño templo edificado al estilo púnico en honor a *Baal Hammon*, aunque Hiram tendrá la delicadeza de llamarlo *Saturno africano*. Se observará que la puerta ha sido reparada recientemente y que apenas si hay objetos en el interior. Si los personajes te solicitan una lista de los objetos robados puedes consultar los símbolos del Saturno africano en el cuadro de texto "La historia de Thaogura".

Los objetos sustraídos son una estatuilla de cada uno de los símbolos del dios junto con la *secespita* y varios cuencos para libaciones.

¡LATRONES!, EL AMARGO SABOR DE LA TRAICIÓN

Finalmente es de presumir que los personajes desearán partir hacia la Colonia Aurelia Primigenea, situada a un día a caballo hacia el oeste desde el embarcadero de la posada "*Elephas et Leo*". Los personajes contarán con la escolta de los dos calones y los dos legionarios, pero esa escolta les será mucho menos útil de lo que creen. En un tramo del camino de mucha pendiente, donde será más práctico desmontar y avanzar a pie, unos ladrones muy especiales emboscarán a los personajes con sus arcos. La escolta, situada en la retaguardia si no ha habido ninguna orden por parte de los personajes ¡se unirá al ataque por sorpresa!

Los ataques se resuelven como ataques ocultos normales (Pág. 85L), de serie los ladrones no recibirán modificador al situarse a los lados, y los legionarios y calones situados en la retaguardia tendrán un +5 a la tirada de latrocinio. Si por orden de los personajes la escolta está situada delante sufrirá un penalizador de -5 a la tirada de latrocinio, y si está entremezclada con el grupo no sufrirá modificador. Cualquier personaje emboscado obtiene un bono para la tirada de percepción de +5 por cada nivel de la cualidad intuición que posea. El número de ladrones, incluyendo a la escolta traidora, debería ser al menos igual al de miembros combatientes de la partida, incluyendo personajes no jugadores. Es decir, incluye a tu guardaespaldas nubio, pero no cuentas al sabio cuyo concepto de objeto afilado es una buena pluma para escribir.

Si crees que tu grupo de personajes no es lo bastante fuerte para resistir un ataque de tal magnitud puedes modificar la potencia y número de los adversarios. Puedes decidir



que los calones no sepan nada de la conjura, y que en el primer asalto sean pasados por las armas por los legionarios, lo cual debilitará mucho la fuerza del ataque inicial. El aplicar la regla opcional del "XI" a las tiradas de combate también facilitará que los personajes aguanten más fácilmente la embestida inicial, ya que no habrá tiradas excesivamente altas. Si tus personajes considerarán sus *gladius* como simples prolongaciones de sus manos puedes incluso añadir algún ladrón más, aunque hay que hacerlo con cuidado, la situación ya es bastante desfavorable para sus intereses y los ataques por sorpresa pueden ser demoledores. Si el centurión Silio está presente se sumará también al ataque. El resultado del combate marcará los acontecimientos futuros, pero, pase lo que pase, esto es muy extraño... legionarios de Cartago en connivencia con ladrones en el interior de Numidia... hasta el más tonto sabrá que algo muy raro está ocurriendo.


TRAS LA EMBOSCADA

Si vencen los asaltantes no se opondrán a tomarlos como prisioneros. Pase lo que pase se consideran romanos, y desde pequeños corre por sus venas el respeto por el rango, la magistratura y el *imperium*. Ellos no son el objetivo de su venganza. Les robarán sus ropas y documentos y les suplantarán en su viaje a la Colonia, a la que declararán fuera de la ley, e instarán a sus habitantes a demolerla. Como motivo de la orden del gobernador se darán las denuncias de los pueblos limítrofes. Con esto los conjurados intentan provocar a los colonos para que ataquen y saqueen las poblaciones cercanas, lo que facilitará enormemente poder movilizar tanto a la cohorte urbana de Cartago como a la tercera legión augusta de Numidia. Una pareja de ladrones se quedará vigilando a los prisioneros, a los que no les permitirán hablar, reteniéndolos hasta nueva orden. Las nuevas órdenes no serán benignas con ellos, así que más les vale tramar su escape. Si los conjurados tienen

éxito en sus planes los prisioneros serán ejecutados para cubrirse las espaldas.

En caso de victoria de los personajes, sus oponentes se resistirán a caer prisioneros. Sus juramentos y alta disciplina les llevara incluso a intentar suicidarse antes de caer en manos de los personajes, cuidado si no les quitan el *pugio* cuando se rinden. Sea como sea "*el evocatus*" tendrá derecho a realizar una tirada de percepción e inteligencia de dificultad muy difícil (30) para reconocer a alguno de los ladrones como un niño de campamento (hijos bastardos de legionario) de la XXII Legión Primigenia. Si examinan algún cadáver verán el mismo tatuaje con el caballo y casco que llevaba el tripulante de la canoa en la posada "*Elephas et Leo*", si no se fijaron es un buen momento para que hagan una tirada de memoria, percepción más inteligencia dificultad normal (20). Del mismo modo, si buscan y revisan en su campamento, una tirada de dificultad normal (20) de percepción más caza y pesca para localizar el campamento en la espesura, les permitirá encontrar algunos los objetos de bronce robados del Templo de Thaogura junto con la *secespita* de bronce utilizada para asesinar a Secundo Axio Calvus. También hallarán en el campamento una bolsa con 1000 denarios, una cantidad importante para un grupo de ladrones.

Si se captura con vida a algún enemigo será necesario un interrogatorio bastante rudo para poder averiguar lo que saben. Harán falta tiradas enfrentadas de resistencia más disciplina de los prisioneros contra carisma más autoridad, empatía o soborno del interrogador (según se intente amenazar, sonsacar o ofrecer un acuerdo) para obtener alguna información. Usar en el interrogatorio métodos apropiados o creíbles (gran dolor físico, separación de testigos para comparar sus versiones, aislamiento, tortura psicológica, ofertas de clemencia, etc.) pueden hacer ganar al interrogador un bono de +1 a +5. Todos los prisioneros tienen aprendida una versión para dar, que se basa en que pertenecen a los Arkati, un



culto secreto norteafricano, y que luchan por liberar las tierras de Numidia de la opresión romana. Los legionarios también darán una versión similar, comentando que son africanos que se han infiltrado en la legión. Si Manio Silio se retiró después de caer de su caballo los prisioneros afirmarán que sabotearon el caballo del centurión para librarse de él, intentando limpiar su nombre.

Hay un gran fallo en su teoría y es que ninguno sabe hablar púnico. Por supuesto, sólo un personaje que hable estos idiomas podrá darse cuenta. Así, si las tiradas de interrogatorio fallan, a los personajes los testimonios de los prisioneros les parecerán creíbles. Si tienen un éxito, oirán la versión que los prisioneros tienen aprendida, pero les parecerá demasiado perfecta para no ser preparada. Si son dos éxitos en una sola tirada, los prisioneros confesarán estar detrás del robo de las reliquias de la Colonia Aurelia Primigenia y de las ovejas de Thaogura, en un intento de malquistar a los colonos con los nuevos habitantes de la región. Con tres éxitos en una sola tirada, confesarán que son los hijos repudiados de los legionarios, y que están obligados por juramento a vengarse de ellos por abandonarlos.

COLONIA AURELIA PRIMIGENIA

Si los personajes han sobrevivido a la emboscada, y si aún lo desean, pueden llegar en apenas una hora a la Colonia Aurelia Primigenia, ya que se encuentra en la cima del siguiente montículo. Tras la emboscada, y la traición de los legionarios, los personajes pueden sentirse terriblemente desorientados, y no saber donde están sus enemigos. Si están así es que has cumplido a la perfección tu labor como *iniciador*. Alimenta cada temor, alarga toda sombra que proyecten sus mentes.

Al fin y al cabo, si llegan con el corazón en un puño es porque realmente se han metido en la piel de sus personajes. Si continúan

firmes y con aplomo tampoco los presiones, al fin y al cabo el imperio romano no se forjó con la sangre de pusilánimes.

Los campos han sido rotulados en todo el entorno de la colonia, y multitud de canales de irrigación llevan el agua ordenadamente hasta los campos desde la ciudad. Esto es debido a que el lugar del emplazamiento de la colonia fue elegido por poseer una fuente en la cima de un monte de fácil defensa. Una vez nos alejamos de la ciudad se ven zonas donde el pasto se ha adueñado del terreno aún dominado por los tocones de los árboles talados para construir la colonia, y pequeños grupos de burros, ovejas y caballos pastan con tranquilidad atendidos por algunos mozos cuyas pieles están quemadas por el sol.

Cualquier personaje que haya servido en la legión se dará cuenta de inmediato que la colonia está construida de forma muy similar a un campamento romano. La colonia es de forma rectangular con las esquinas redondeadas y guarecidas por una torre y con cuatro puertas principales también provistas de torres: la *decumana* (delantera), *praetoria* (trasera), la *principalis siniestra* (izquierda) y la *principalis dextra* (derecha). Entre las puertas derecha e izquierda se encuentra la *via principalis*, paralela a esta se situaba la *via quintana*. Perpendiculares a ambas se sitúan la *via decumana* desde la puerta delantera al *praetorio*, y la *via praetoria* desde el *praetorio* a la puerta trasera. En la colonia, el foro se sitúa en lo que sería el *praetorio*, y a lo largo de la *via principalis* pueden hallarse todas las construcciones públicas: templos, baños, la curia, graneros y establos comunales. La principal diferencia con un campamento es que todas las construcciones han sido realizadas para ser utilizadas de forma permanente. Los edificios han sido fabricados con teja y ladrillo en lugar de con madera y tela, y el foso y el montículo han sido forrados de piedra, de las que parten las estacas de la empalizada.



Los personajes serán interceptados en la puerta de la población por un grupo armado al uso de los legionarios. La bienvenida a la Colonia es mucho más fría que en Thaogura, pero una vez comprobada su identidad no negarán el auxilio y asilo a ningún romano, sobre todo si están heridos, y más aún siendo magistrados, como muestran sus documentos. No obstante no habrá aquí adulación ni habrá humillaciones innecesarias, tan sólo cantidades ingentes de disciplina y una gran ración de aplomo. A simple vista se nota que la ciudad está inquieta. Hombres armados de pelo canoso defienden las puertas y patrullan las calles, por las que deambulan gran cantidad de niños, mujeres de toda edad y algunos jóvenes. Los niños son los únicos despreocupados, ya que de todos los adultos emana una cierta tensión y preocupación.

La división de la población por edades y sexo aporta mucha información significativa acerca de la colonia. Hombres orgullosos de facciones itálicas, físicamente muy aptos pero de edad madura caminan por las calles como si fueran suyos. Un mayor número de

mujeres, de todas las edades avanzan atareadas por las mismas avenidas. Hay mujeres de facciones germánicas, sobre todo las de mayor edad, pero también hay gran número de mujeres con aspecto mestizo, en especial las más jóvenes. Gran cantidad de niños y niñas, con una interesante mezclanza racial juegan desordenadamente en las calles, siendo uno de los motivos por los que las mujeres tienen tantas cosas que hacer. El grupo menos numeroso, que presenta la timidez propia de los esclavos, está formado por jóvenes varones de tez y cabellos claros, que avanzan con cautela por las calles intentando no hacer demasiado ruido. No es difícil imaginar que los ancianos son los veteranos, y las mujeres sus esposas, hijas y esclavas.

Los personajes son directamente llevados a la curia, donde serán atendidos y se entrevistarán con los magistrados de la ciudad. Si algún personaje necesita atención médica urgente se les conducirá al pequeño panteón local donde Axia le atenderá.



HABLANDO CON LOS MAGISTRADOS DE LA COLONIA


Los magistrados de la colonia los recibirán sentados en el interior de la curia. Se mostrarán duros y distantes, y claramente dominados por el único duunviro presente, Vibio Fabio Pernix. En ese instante Vibio Fabio reconocerá a “el evocatus”, o este se le presentará. Llegados a este punto, los personajes descubrirán que “el evocatus” tenía un mote gracioso como graeculus (grieguito), aegyptiacus (egipcillo), invictus (invencible, solía ser usado en tono burlón) o cualquier otro basado en su lugar de origen, aptitudes o características físicas. Probablemente la mayoría de los reunidos lo habrán visto cuando era poco más que un novato, por lo que serán algo paternales con él, con su antiguo mote empeorando la situación. Tras unos abrazos y algún gracioso comentario subido de tono, algo totalmente fuera de lugar en una negociación diplomática, volverán más relajados a sus asientos. Al fin y al cabo la legión es una gran familia, y la familia es lo primero. Este intercambio de ideas dejará a los veteranos más dispuestos a explicar su posición, pero sin perder un ápice de firmeza.

Sin duda, las credenciales oficiales y los rangos concedidos por el gobernador ayudarán a que sean tratados de forma educada (al menos de la forma más educada de la que es capaz alguien que ha pasado su vida luchando con bárbaros en los helados e impenetrables bosques de Germania), pero que sientan verdadero respeto el grupo, y en particular, por “el honestior”, dependerá de su historial militar de cada personaje, si es que existe. Explicarán su posición en pocas palabras. Hace seis años que fundaron la colonia. Los lugareños fueron bastante afables con ellos durante los tres primeros años, pero los últimos tres les han hecho la vida imposible. Les han robado ganado, estropeado algunos de sus sembrados y por último han atacado su pueblo y asesinado al sacerdote.

Este último ataque ha sido la gota que ha colmado el vaso de su paciencia. Hace ahora una semana, o más si permanecieron mucho tiempo en Thaogura, el templo principal de la ciudad amaneció saqueado, el otro duunviro de la ciudad Secundo Axio Calvo, antiguo *aquilifer* de la *Legio XXII Primigenia*, apareció muerto. Un cuchillo de bronce, en cuya empuñadura estaba grabado el nombre en púnico de la ciudad de Thaogura, estaba clavado en su pecho. Faltaban las dos reliquias más importantes de la ciudad, un busto de Marco Aurelio, donado en persona por el emperador a sus hombres, y una estatua de plata de un capricornio, símbolo de la vigésimo segunda, regalo de la legión a sus veteranos. No es que tengan un valor excesivo en el plano material, pero sin duda esos eran los dos objetos más preciados para los habitantes de la ciudad. Para colmo de males, el fuego de Vesta (diosa del hogar), traído desde Roma y que ha ardido ininterrumpidamente durante años fue apagado. La sangre de su compañero muerto clama venganza, y las reliquias han de ser recuperadas a cualquier precio. Al fin y al cabo, ¿qué posibilidades tiene la colonia de sobrevivir sin el apoyo de su emperador y la de su legión?

CONVENCRIENDO A LOS COLONOS

Una vez concluida su explicación Vibio Fabio Pernix y el resto de los magistrados se reafirmarán en su posición, si en menos de dos semanas los lugareños no les han devuelto sus reliquias y aportado rehenes arrasarán Thaogura en represalia. Si se les presenta algún bandido prisionero o confeso, o incluso si le recuerdan a sus hijos desheredados los magistrados se mantendrán firmes, no hay ningún hijo de los legionarios de la colonia que no viva en ella y se negará a hablar más de ese tema. En cuanto a otras teorías de la conspiración y acerca de la inocencia de sus vecinos no entrarán a valorarlas. Las historias de los personajes son maravillosas, pero no se las creará del todo hasta tener pruebas. Este



escepticismo incluye por supuesto los posibles testimonios de los ladrones si tienen alguno prisionero.

Tendrán que aportar alguna prueba tangible para convencer a los magistrados, la mejor de las pruebas sería tener sus reliquias en la mano, si se las confiscaron en el embarcadero a los tripulantes de la canoa. No obstante los representantes de los colonos no serán del todo irracionales, y pueden aceptar otras pruebas como los objetos sagrados que hacen juego con el arma homicida o una visita al escenario donde los latrones les atacaron. También puede esgrimir la relación entre los tatuajes de los latrones y el de los marineros de la canoa. Tras un corto intercambio de ideas los magistrados aceptarán no pedir rehenes al pueblo si los personajes se comprometen a recuperar sus reliquias y a encontrar a los asesinos. Si los personajes son hábiles y cuentan con el respaldo de “*el evocatus*” los magistrados aceptarán que los ladrones que emboscaron a los personajes pudieron ser los asesinos.

Pernix no sabe mucho de política ni quiere entrar en debates. Como muchos veteranos cree que ha dado mucho al imperio a cambio de muy poco, y no ve necesario convencer a los personajes para que lo que le dejen ejercer lo que cree su derecho. Una vez dado este aviso les dejará marchar sin impedimentos y no les impedirá deambular por la ciudad, pero controlará que no se sobrepasen con su gente. Si necesitan caballos o equipo se los proporcionará, ya que siguen siendo enviados de Roma. Fabio Pernix es una persona valiente y cabezona, aunque también es noble. Si los personajes respetan a la colonia, el hará lo propio.


EL PANTEÓN DE LA COLONIA

Es muy posible que los personajes deseen ver el templo donde sucedió todo, el nuevo pontifex (Secundo Axio era el anterior) les conducirá hasta él, y les abrirá las puertas,

que están vigiladas por dos guardias desde el incidente. Las huellas de sangre y violencia han desaparecido, y se han celebrado las lustraciones apropiadas para purificarlo. En un pequeño pebetero arde una pequeña llama en una lámpara de aceite, vigilada por una niña. En el edificio hay multitud de nichos con estatuas a todos los dioses principales romanos, incluso hay dioses de origen púnico, regalo de las ciudades cercanas cuando las relaciones eran buenas. Así hay bustos del Saturno africano, Juno Celestes y Júpiter, que no son sino sincretismos de los dioses púnicos Baal, Tanit y Bonchor, respectivamente. Pequeñas placas conmemorativas en la base de las estatuas lo atestiguan el intercambio pacífico de deidades.

Si los personajes quieren ver el arma homicida podrán verla sin problemas, es más como magistrados que son el nuevo *pontifex* lo confiará a su custodia. El cuchillo curvo es antiguo, de bronce algo oxidado y tiene el nombre de la ciudad de Thaogura inscrito en caracteres púnicos. Una tirada de percepción más pelea con dificultad fácil (15) desvelará que no es un arma muy útil para un combate, ya que cualquier tipo de armadura u objeto hubiera logrado detenerlo y quizás incluso romperlo. Además, cualquier personaje con tres o más niveles en la habilidad de sacrificio (o si se pregunta a Axia, Vestal local) identifica el objeto como un antigua y valiosa *secespita* púnica, un cuchillo de sacrificios, que por cierto otorga un bono de +3 a los sacrificios realizados con ella. ¿No es extraño usar un objeto tan obvio, valioso y frágil en un ataque?

La colonia es muy pobre para permitirse más de un templo, aunque el diminuto y simple panteón tiene unas líneas hermosas y ha sido construido a conciencia. Saber que los veteranos lo han construido junto con todo el resto de la colonia en menos de seis años debería de infundirles respeto, sobre todo a personajes con arquitectura o artesanía. Por otro lado, todo romano pío debería sentir cierta indignación al ver un santuario vejado



y una llama de Vesta apagada... desde luego, no es un buen presagio, como sabrá cualquier personaje que tenga la habilidad sabiduría popular a un nivel de tres o más. Si preguntan sabrán que la niña es Clodia, la aprendiz de Axia, hija de Secundo Axio Calvus, la sacerdotisa de Vesta que vive en la parte trasera del templo. Si preguntan por ella la joven vestal saldrá a atenderlos.

LA HISTORIA DE AXIA

Axia fue la que atendió a su padre moribundo, y fue la primera en llegar al lugar del asalto. Recuerda pocos detalles de la noche en la que murió su padre. Encontró a su padre con el cuchillo clavado en el vientre y acostado en un charco de sangre. Entre susurros le señaló a las estatuas robadas mientras se le escapaba la vida. Una vez cuente esta parte de la historia Axia comenzará a llorar desconsoladamente e irá a refugiarse a sus aposentos. Una tirada de amistad o empatía más carisma con dificultad normal (20) bastaría para consolarla... parece fácil, pero los aposentos privados de una virgen Vestal están vetadas a cualquier hombre. Incluso en el más bruto de los hombres temerá las consecuencias de tamaño sacrilegio, y si no lo hace él lo harán sus compañeros o los guardas de la puerta... aunque claro, un personaje femenino sólo tendría que abrir la puerta, que no está atrancada, y seguir el sonido de los sollozos.

Si se logra consolar a Axia añadirá que el último suspiro de su padre fue para su hermano Marco. Entre lagrimas, y si le pregunta por él, contestará que no sólo hubieron hijas bastardas en el campamento de la vigésimo segunda. También había multitud de niños. No obstante, cuando los veteranos se hicieron a la mar para fundar la colonia en la provincia de África eran pocas las naves para llevarlos a todos. El magistrado encargado del transporte inicialmente sólo quería transportar a los legionarios. Tras mucho negociar, los veteranos consiguieron que aceptasen en las

naves a sus barraganas e hijas, ya que para que una ciudad prospere son necesarias mujeres, pero fue imposible que aceptasen a los niños, ya que según el magistrado no eran ciudadanos romanos legítimos y mancillarían la nueva ciudad.

Incapaces de embarcarlos los veteranos enviaron a sus hijos de vuelta a la legión, pues sabían que allí les aceptarían de buen grado. Algunos aceptaron ese nuevo destino, pero un grupo increpó a sus padres por abandonarlos. La discusión se enconó y algunos incluso llegaron hasta las manos, pero eso no impidió que los barcos zarparan y los jóvenes quedarán atrás en el puerto. Su hermano Marco era uno de ellos, y por eso le sorprendió que su padre lo nombrara en su lecho de muerte, ya que durante todo el periodo que había estado aquí jamás ninguno de los veteranos había hablado de los hijos dejados atrás.

Lo que Axia no sabe es que fue su hermano Marco Axio el que asesino a su padre. Es por esto que Secundo Axio pronunciaba su nombre. Marco es el líder de los ladrones que asaltaron junto con los legionarios a los personajes camino de la colonia. Este grupo es también el responsable del robo al templo de Thaogura y de los múltiples robos de ganado tanto a la Colonia como a los pueblos limítrofes. Su hermano ha cambiado mucho, ha sufrido una terrible quemadura en la cara y se ha dejado crecer el pelo y la barba. Es difícil que lo reconozca aunque sea prisionero de los personajes. Si los personajes no se han percatado de la pista del tatuaje de los tripulantes de la canoa en el río, o si no revisaron a los ladrones muertos para encontrar el tatuaje en el pecho, Axia puede aportar la pista al recordar que antes de morir su padre también mencionó a un caballo sobre un casco griego, aunque la frase no tenga sentido para ella. Lo cual podría permitir volver a tirar para recordar el tatuaje de los ocupantes de la canoa en el río - percepción más inteligencia dificultad difícil (25) para recordarlo.



VAGANDO POR LA COLONIA

Los ciudadanos de la colonia no son excesivamente amistosos ni esquivos, sino más bien formales. Todos menos un viejo compañero de armas, de nombre Gayo Fulvio Trifer, que será más efusivo con *"el evocatus"* y lo invitará a tomar un vaso de vino en la taberna local. Una vez allí podrá sonsacarle un poco a cambio de algo de información, siempre que no haya demasiados mirones cerca. Se interesará por los asuntos de Cartago, preguntará por como es el nuevo gobernador y si valora a los veteranos. Por otro lado, puede comentar que hay más de cuatrocientos veteranos en la colonia que aún pueden empuñar las armas, por lo que podrían tomar Thaogura sin problemas, aunque no todo el mundo está a favor de arrasar los pueblos limítrofes.


No obstante, la decisión de atacar Thaogura se votó y aprobó en asamblea, con el asesinato del duunviro Secundo Axio aún reciente en la mente de todos. Es una pena que el muerto fuera Axio, ya que siempre fue partidario de suavizar las relaciones con los pueblos de los alrededores, mientras que Vivio era más partidario de amedrentarlos. Las visiones políticas de ambos duunviro no eran muy compatibles y tuvieron multitud de roces a lo largo de su mandato. Lo cierto es que durante los primeros años la Colonia subsistió gracias al comercio con sus vecinos, y aún no es lo bastante grande como para valerse sola si vinieran un par de años de malas cosechas. De todas formas ve poca solución, porque una vez anunciado a los vecinos sus intenciones echarse atrás sería de cobardes, y la mayoría de los veteranos preferirán la muerte antes que sufrir tal vergüenza.


MANTENIENDO EL RITMO DE LA PARTIDA Y ABRIENDO OPCIONES

A estas alturas los personajes pueden tener toda la información necesaria para resolver

el misterio, o pueden haber ido dando tumbos de un lado a otro sin tener la más remota idea. Lo más habitual es que se encuentren en un término medio, y preguntándose si los ladrones trabajaban para la Colonia o para las poblaciones locales como Thaogura. No supongas que los personajes sabrán cual es la pista a seguir desde un comienzo. Es más, intenta disimularla bien para que su hallazgo resulte un reto y una recompensa. Si recalcas demasiado la pista del tatuaje, si no eres lo bastante astuto interpretando al perfecto aliado con el centurión Manio Silio Fabiano entonces la partida perderá interés para tus *lusitores*. Tampoco es cuestión de abandonar a tus personajes a su suerte entre dos ciudades y un sinnúmero de personajes no jugadores y esperar a que saquen todo el jugo a la situación ellos solos.

El equilibrio es la clave, es interesante intentar que lo que ocurre no sea obvio al tiempo que los personajes no jugadores dan pequeñas pistas (sin resolver la situación) para evitar que tus personajes queden perdidos. Lo cierto es que los personajes tienen multitud de sospechosos. Los sumisos nómadas quizás sean mucho más de lo que aparentan, y sean débiles sólo en apariencia. Al fin y al cabo los personajes saben que los lugareños de Thaogura los miran con pavor y miedo... ¿no será porque han hecho algo? Los veteranos no parecen muy culpables como grupo, pero quizás el duunviro Vivio Fabio Pernix se ha librado de su competidor político según puede comentarles algún chismoso en la Colonia. Y poco después de que Axia viniera hace tres años del templo de las vestales en Roma fue cuando empezaron a producirse los altercados con los pueblos limítrofes ¿acaso no es razonable ponerla bajo sospecha? Lo cierto es que sus lágrimas bien podían esconder una elaborada estratagema para librarse del interrogatorio gracias a su condición de Vestal y quizás estaba en connivencia con su hermano para vengarse de su padre ¿acaso no fue ella la que halló el cadáver?





Desde luego, y a pesar de que toda elucubración es válida, la pista más sólida es la de los tatuajes. Al fin y cabo todos los que han levantado la mano contra los personajes tenían la señal. Si ya sospechan, les será fácil seguir la pista de los tatuajes, la pista más sólida que tienen, que les llevará hasta el embarcadero y la canoa. Sin duda, un lugar interesante para buscar información es la posada "*Elephas et Leo*", donde alguno de los mozos o el encargado, un barbado y narizón púnico llamado Muttun, les comentará que eran clientes peculiares sin añadir mucho más. Si le sobornan -carisma más soborno dificultad fácil (15), el coste es 35 menos el total de la tirada de soborno en denarios - o si le intimidan -tirada enfrentada de carisma más oratoria o autoridad del personaje contra inteligencia más disciplina de Muttun- dirá que eran reservados, y que a pesar de que tenían barba y pelo largo sólo hablaron en latín, incluso entre ellos. Tenían dinero para pagarse una habitación solo para ellos, pero comían pobremente y no hablaban con nadie. El tatuaje no lo habían visto nunca antes, pero sí que recuerdan que los tres hombres decían venir e ir de Cartago.

Si se les sigue la pista hasta la posada en la otra punta del río "*Tritigum Felix*" sabrán que los tres hombres se quedaron allí unos días y se entrevistaron con un legionario, para después volver a partir río arriba, a preparar la segunda emboscada que sufrirán los personajes, mientras que el legionario (que no es otro que el centurión Silio Fabiano, aunque cuídate mucho de no decírselo a tus personajes) se dirigió a Cartago con un paquete que le facilitó nuestro trío misterioso. Si Manio Silio permaneció con los personajes, y no regresó a Cartago, quizás incluso pudo morir tras atacar a los personajes en la emboscada, su hermano Aulo Plotio Juba, sacerdote de Marte tomará el control de la conjura y seguirá ejecutando el plan.

Lo único claro es que cuando vayan descartando pistas falsas las únicas pistas


que les quedarán en pie serán dirigirse a las posadas primero y a Cartago después.

LA CONJURA

Si los personajes consolaron a Axia ya saben el origen de la conjura. Los hijos abandonados por sus padres y desheredados buscan venganza. Lo que no saben salvo que hayan extraído toda la información de algún prisionero, es que después de pelearse con sus padres todos los desheredados tomaron un solemne juramento ante Marte Ultor, el dios romano de la venganza, para resarcirse del insulto recibido. Constituyeron una sociedad secreta, y se llamaron a sí mismos los *exheredare* (desheredados). Durante tres largos años los miembros de la conjura se trasladaron a la provincia de África y se infiltraron en diversas organizaciones. A día de hoy sus dos miembros con más éxito son el centurión Manio Silio Fabiano y su hermano, el sacerdote del templo de Marte en Cartago, Aulo Plotio Juba. Ambos llevan nombres falsos, aunque Manio Silio incluso se ha permitido el lujo de seguir usando el cognomen Fabiano en honor al apellido que portaba su padre Vivio Fabio Pernix.

Tras el juramento solemne en un templo de Mars Ultor (Marte Vengador) el único objetivo de los *exheredare* es vengarse de los padres que les repudiaron. Como símbolo para identificarse, y para aumentar el sentimiento de pertenencia al grupo todos los conjurados se realizaron un tatuaje en el pecho. Dicho tatuaje consiste en un caballo rampante, cuyas patas traseras descansan sobre un casco con un penacho griego. Todos los miembros de la conjura lo llevan, y una tirada de dificultad normal (20) de cultura más sabiduría del culto a Marte, o algún otro conocimiento válido, revelarán que es un tatuaje con referencia al aspecto vengador del dios de la guerra.

Otros miembros destacados de la conjura incluyen algo más de una veintena de legionarios de la cohorte urbana de Cartago,



incluidos los dos legionarios de la escolta de los personajes que se volverán contra ellos en la emboscada. También existe una partida de saqueadores, los *latrones* al mando de Marco Axio, hijo de Secundo Axio Calvus. Estos han sido los encargados de robar ganado a la Colonia y a los pueblos cercanos y generar tensiones con sus actuaciones en la Colonia con robos y algún asesinato. Su grupo ha atacado a los personajes en las montañas y también fue el encargado de robar las reliquias y trasladarlas hasta Cartago. Los tres marineros de la canoa que los personajes se encontraron en el embarcadero de la posada "Elephas et Leo" formaban parte de este grupo de *latrones*.

La venganza de las Furias

Uno de los mayores pecados que puede cometer un hombre de la antigüedad es alzar la mano a su padre. En el mundo antiguo son las furias (en griego *Erinias*) las encargadas de castigar a los hijos que derramen la sangre de sus padres, entre otros crímenes. Incapaces de ser clementes o de ver circunstancias atenuantes, ni siquiera los dioses Olímpicos pueden extraer obediencia de estas divinidades ctónicas. Parte de la sutileza de la conjura se basa en el miedo feral que todo ser humano siente de las Furias. Realizando su venganza de forma indirecta los conjurados esperan escapar de su venganza. Algo muy poco probable, por no decir imposible.

El plan maestro de Manio Silio es robar las reliquias de la Colonia y provocarles para que ataquen los pueblos cercanos. Al mismo tiempo Manio Silio aparecerá magullado y golpeado en el palacio del gobernador y afirmará que los veteranos de la Colonia le atacaron a él y a los magistrados, matando a los demás. A él le permitieron vivir para llevar un mensaje al gobernador. Mostrando las reliquias, si no tiene las auténticas presentará réplicas, y el trozo de ropa de "*el honestior*" dirá que los colonos le dijeron que renunciaban a la ciudadanía de un imperio que no era digno de ellos y que a partir de


ahora se tomarían la justicia por la mano. El gobernador Publio Seyo Fusciano montará en cólera por este gran insulto a su antiguo amigo Marco Aurelio, a las legiones y a su persona ya que han atacado a sus propios enviados, los personajes. En ese momento Manio le solicitará el mando de la cohorte urbana para castigar a los veteranos, y Seyo morderá el anzuelo y se lo dará.

Si Manio no logra regresar a Cartago su hermano, Aulo Plotio Juba recibirá las reliquias, y presentará a uno de los ladrones como un honrado ciudadano a quien Manio Silio dio las reliquias y la misma historia antes de perecer por sus heridas. Usarán una capa ensangrentada de Manio como prueba, y Aulo Plotio afirmará que ha tenido una visión de Marte buscando venganza. La cohorte partirá al mando de otro centurión, pero Aulo Plotio ira con ellos para insuflarles aliento y asegurarse de que la venganza ideada por su hermano se culmine.

EL REGRESO A CARTAGO

Tarde o temprano los personajes querrán volver a Cartago. Ya sea buscando las reliquias, porque crean que han resuelto el entuerto o simplemente porque sienten que hay algo fuera de lugar. Hay varias alternativas para que los personajes se desplacen de nuevo hasta la gran urbe. La vía más obvia es descender por el río deshaciendo el camino hecho con anterioridad. La otra es ir a caballo siguiendo la red de posadas para conseguir caballos de refresco.

Lo más normal es que quieran volver por el río, al fin y al cabo elimina la necesidad de un guía y la corriente esta vez trabajará a su favor. No obstante, Manio Silio ha pensado exactamente lo mismo, y ha dejado una serie de desagradables sorpresas para los personajes. De entrada, si Manio regresó a Cartago antes que los personajes se ha llevado la balsa y los dos calones que la



custodiaban. Esto obligará a los personajes a requisar un transporte, o al menos a obligar a sus ocupantes a trasladarlos hasta Cartago. Dado su autoridad como magistrados y el tránsito en el embarcadero, conseguir un medio de transporte les resultará más molesto que difícil.

Además, Manio Silio ha preparado una emboscada en un meandro deshabitado del río. Los tres *latrones* de la canoa y los dos calones a sus órdenes han colocado una red en el lecho del río, que han atado a dos árboles jóvenes previamente doblados y fijados contra el suelo. Al pasar la balsa de los personajes, los atacantes cortarán las ligaduras que retienen los árboles, estos recuperarán su posición y levantarán la red del fondo, lo que bloqueará el meandro y enredará la balsa. Todos los ocupantes de la balsa que no pasen una tirada de destreza más atletismo a dificultad normal (20) caerán al río, que en esta parte tiene cerca de un metro de profundidad. Los atacantes acosarán entonces a los viajeros con sus armas a distancia, y sólo entablarán el cuerpo a cuerpo para evitar que los personajes corten las ligaduras que unen la red con los árboles.


Sin duda cortar las ligaduras entre el árbol y la red es la mejor forma de liberar la balsa, ya que la red también está enredada en la parte sumergida de la misma. Si se cortan las ligaduras de uno de los lados la fuerza de la corriente hará que la balsa gire sobre sí misma, liberándose de la red en el proceso con relativa facilidad. Cortar la red de arriba a abajo *pugio* en mano es lento y desaconsejable, salvo que se elimine a los asaltantes primero. Una vez pasado este pequeño contratiempo la balsa llegará sin más problemas hasta la posada "Trigitum Felix", aunque los personajes no sabrán si en el próximo recodo les espera otra emboscada. En total el descenso por el río tardará dos días a máxima velocidad, tres días a velocidad normal. Todo depende de lo defensivo que sea su avance.

Otra opción es que al pasar por Thaogura le pidan a Hiram un guía nativo y que soliciten caballos en la posada "Elephas et Leo". Uno de las razones de ser de las posadas es proveer de caballos para uso oficial o militar, por lo que no tendrán problemas por ese lado. En cuanto a Hiram estará encantado de facilitarles un guía, pero ¿realmente se fían del viejo sufete? En el caso de que emprendan esta ruta su rapidez dependerá de su habilidad de equitación y de su característica de constitución. Haz una tirada contra dificultad normal, cada éxito disminuye en un día el tiempo base y cada fracaso añade uno. Huelga decir que el grupo se moverá a la velocidad del miembro más lento, ya que si los personajes no toman el peor de los tiempos de todos los personajes el grupo se dividirá. Estas tiradas cubren el caso de que los personajes deseen disminuir el tiempo para llegar a Cartago. En el caso de que simplemente estén paseando hasta su destino dobla el tiempo base. El tiempo base para ir de la posada "Elephas et Leo" a Cartago es de siete días.

EN EL PALACIO DEL PROCÓNSUL

Una vez lleguen a Cartago les esperan toda clase de sorpresas. Sus amigos y conocidos, si es que los personajes tienen alguno en la ciudad, les abrazarán emocionados y les besarán las mejillas mientras le comentan a los atónitos personajes que la ciudad está de luto por ellos. Otra opción, especialmente buena si los personajes vuelven heridos o desarraigados por sus encuentros, es que alguien que les conozca se desmaye al creer que son sombras que regresan del tétrico reino del Hades. Sea como sea, se enterarán de que oficialmente se ha declarado su muerte en un lamentable accidente en el río Bagradas, lo cual sin duda les llevará a inquirir en el mismísimo palacio del gobernador los orígenes de tan interesante y poco halagüeña noticia.

Desde las cercanías del palacio pronto atraerán las miradas de los guardias, los magistrados, los empleados y hasta de los



esclavos. Sus caras de asombro con una pizca de pavor confirmarán que las noticias que han recibido no son ninguna broma pesada. Eaco, el secretario del gobernador Publio Seyo Fusciano saldrá a su encuentro con rapidez. Visiblemente turbado conducirá a los personajes a una sala privada donde les preguntará algunos detalles de las conversaciones que mantuvieron durante el banquete del gobernador, antes de su partida. Cuando los personajes respondan de forma positiva se pondrá un poco más blanco sin necesidad de maquillarse y les llevará ante el mismísimo gobernador. Si le solicitan cualquier información acerca de los rumores a Eaco, este afirmará que le corresponde al gobernador dar o no esa información.

Una vez entren en su despacho Eaco hablará al oído un instante con el gobernador, y este pedirá a los personajes un informe completo de sus actividades. Publio Seyo reaccionará mal a preguntas o ruegos antes de que le den un informe pormenorizado. Hay algo fuera de sitio y él es el máximo responsable, necesita evaluar que ha pasado, y para eso necesita tener toda la información. Conforme los personajes avancen en su narración de lo sucedido la cara de Publio Seyo pasará de la preocupación al enfado, de la palidez al rubor. Esto será especialmente claro cuando comenten la retirada de Manio Silio con su tobillo herido y el robo de las reliquias de la colonia.


Una vez terminen su relato, y tras un momento de cólera en la que se despachará a gusto con el centurión traidor, Publio Seyo les contará a los personajes los pormenores de la actuación de Silio, llegó herido y maltratado a las puertas de la ciudad. Con el traía el trozo de tela substraído a *"el honestior"*, la efigie de Marco Aurelio y la estatuilla del Capricornio. En su versión, los colonos habían ejecutado a toda la partida, menos a él, al que golpearon y le dieron esas tres pruebas como muestra de su renuncia al emperador, a la legión y al gobernador. Para terminar le rogó al gobernador que le dejará

ponerse a la cabeza de la cohorte urbana de Cartago para arrasar la colonia. Seyo, cegado por el insulto que representaba la ejecución de sus enviados, accedió. Si Silio no volvió a Cartago consulta el epígrafe *"La conjura"* para ver un desenlace alternativo. Si lo solicitan el gobernador les entregará las reliquias a los personajes.

Los personajes deberán de darse prisa si quieren evitar el desastre, ya que la avanzada edad del gobernador le impide desplazarse en persona. Silio salió al mando de la cohorte urbana hace ya días, por un camino que no se cruzó con el de los personajes. Es necesario interceptarlo antes de que pueda arrasar la Colonia. Además, el Gobernador Publio Seyo les encomendará que obtengan todas las órdenes escritas por él autorizando a atacar la colonia. La versión oficial ha de cambiar de inmediato. La expedición a la Colonia Aurelia Primigenia es simplemente una marcha de maniobras para comprobar la rapidez de la capital en auxiliar a las colonias más exteriores, al tiempo que sirve para hermanar a soldados y veteranos. *"El honestior"* debe devolver las reliquias, hacerse con el control de la cohorte y normalizar las relaciones con la colonia, menos mal que *"el evocatus"* y el resto de personajes están ahí para ayudarle. Publio Seyo les dará documentos necesarios, e incluso una escolta de una docena de jinetes auxiliares nómadas.

DESENLACE FINAL

El viaje de vuelta debería de ser poco más que polvo levantado por los cascos de los caballos de los personajes, o salpicaduras de agua al remar por el río. Quizás la primera emboscada debería de persuadirles de utilizar de nuevo el río como medio de transporte, y la presencia de los auxiliares nómadas debería de darles seguridad en la ruta a tomar a caballo camino de la colonia. El tiempo consumido en ir de Cartago a la colonia río arriba son tres días navegando sin descanso y con turnos intensivos



remando, más un día a caballo desde el embarcadero de la posada *Elephas et Leo* hasta la Colonia. Cabalgando los personajes deberían de llegar a la Colonia en ocho días con la posibilidad de reducir el tiempo con una tirada de equitación, como se explica en el epígrafe “el regreso a Cartago”. Todos estos tiempos asumen que los personajes van a su máxima velocidad posible, desde el alba al anochecer, y que no paran para nada.

Una vez allí encontrarán que la cohorte urbana está realizando un cerco a la empalizada de la Colonia. Vivio Fabio Pernix es mucho más astuto de lo que Manio Silio Fabiano esperaba y no ha presentado batalla. En cuanto vio a la cohorte en formación de combate supo que habría problemas. Cerro a cal y canto las puertas de la Colonia y llamó a filas a todos los hombres aptos. Dada la gran posición estratégica de los defensores los atacantes se han concentrado en rodear el muro de la Colonia con una empalizada para comenzar un asedio en toda regla. No obstante, esto ha retrasado los planes de Manio Silio, y ha permitido que los personajes lleguen a tiempo de evitar una masacre de ciudadanos romanos.

EN EL CAMPAMENTO DE LA COHORTE URBANA

El grupo de los personajes llegará al campamento legionario a media mañana, pero encontrará patrullas esporádicas mientras se aproximan. Si los personajes son vecinos de Cartago, son importantes o famosos (cualidad célebre, o si poseen posición o si han nacido o vivido mucho tiempo en Cartago) las patrullas no podrán disimular su estupor, no en vano teóricamente debían de estar muertos. Si los personajes son inteligentes pueden utilizar este interés para difundir su llegada, ya que les interesa hacer correr la voz de que la campaña es un error y ha de ser detenida. Si son rápidos nadie difundirá la noticia de su llegada antes de que ellos se presenten en el pretorio, pero al poco rato toda la soldadesca

se habrá enterado de su llegada

Siendo quienes son y portando los papeles oficiales del gobernador que poseen nadie osará detener al grupo de personajes hasta que lleguen al pretorio del campamento legionario. Allí les permitirán pasar a todos los personajes jugadores, pero detendrán a la escolta nómada, así como a todos los sirvientes y demás miembros de su grupo, que no figuran en los papeles facilitados por Publio Seyo. Una vez dentro de la tienda se encontrarán a los seis centuriones de la cohorte reunidos. El centurión Manio Silio jugará su última carta, y les preguntará fríamente quienes son, como si no los conociera de nada, en un intento claro de ganar tiempo. En este punto los personajes han de ser cautelosos, un ataque sin más provocará que el resto de centuriones y la guardia del campamento defiendan a Silio como su legítimo superior. Una exposición razonada de los hechos y las órdenes, todopoderosas en el ejército romano, lograrán que los centuriones se unan a su causa, dejando sólo a Manio Silio.

Silio no lo pondrá fácil: mentirá, engañará e intentará confundir a sus compañeros para que detengan a los personajes por impostores al tiempo que intenta que algún personaje le ataque para justificar pasar a la acción. No dará el primer golpe, pero está esperando ansioso para dar el segundo. Una vez los personajes hayan dado suficientes razones para hacer dudar al resto de centuriones puedes resolverlo como una tirada enfrentada del carisma más engañar de Silio contra el carisma más oratoria o autoridad del personaje. Valora los argumentos presentados en la discusión y otórgale un modificador de -5 (si argumento muy mal) a +5 (si casi convence a Silio). Si es celebre o influyente dale un bonus igual a la cualidad apropiada. Si fallan la primera tirada deja que alguno de los otros centuriones les pida los papeles, y los lea calmadamente, lo cual puede permitir a tus personajes volver a intentarlo. Al final, las mentiras de Silio no se podrán sostener, y



gritará una última orden a sus secuaces, "*Ad gladius!*" (¡A las armas!). Es la señal que esperan sus cómplices, cortarán los cabos que sujetan la tienda y esta se derrumbará, Manio Silio cortará la tela de la tienda y se montará en un caballo que le han traído sus compinches para intentar escapar, llevando consigo las ordenes de ataque a la Colonia.


PERSIGUIENDO A SILIO

Diecisiete legionarios intentan huir con Manio Silio, los últimos miembros de la conjura pertenecientes a la cohorte urbana, podrán salir del campamento sin problemas, ya que para los guardas sigue siendo el comandante. Si los personajes se dan prisa podrán seguirlos con su escolta nómada, los únicos con caballos disponibles en el campamento, ya que los conjurados han soltado a los demás para dificultar que los

persigan y para aumentar el desconcierto. Los personajes deberían de intentar alcanzar

a los renegados, ya que si escapa, Silio se dirigirá a Lambaesis, y se presentará como el superviviente de un ataque conjunto de una falsa alianza entre los colonos y los pueblos nómadas del interior. Presentará las órdenes de ataque del gobernador y es muy posible que convenza al legado de la III Legión Augusta para que le preste ayuda. Lambaesis está más cerca que Cartago, así que el centurión Manio Silio puede tener posibilidades de volver a asediar la colonia. Además está la necesidad de recuperar las órdenes del gobernador, que les impulsa a enfrentarse con el centurión y sus secuaces.

Si no le persiguen en el momento serán necesarias tiradas de rastreo más percepción de dificultad normal (20) para lograr



seguirle. Esta es una tirada extendida, donde los personajes necesitarán un éxito por día de ventaja que Manio Silio tenga. Se puede tirar una vez por día y por grupo, los puntos de fracaso incrementan los días de ventaja. Una vez lo atrapen, los conjurados se resistirán con violencia, ya que saben que sus graves delitos les acarrearían una condena a muerte, probablemente por crucifixión. Siguen siendo adversarios temibles, pues son legionarios bien entrenados y acorazados. Una táctica inteligente sería utilizar los arcos de los auxiliares númeradas, de mayor alcance, para atacar a los caballos de los conjurados, que carecen de armadura. Una vez aislados y a pie, los legionarios estarán en inferioridad de condiciones, por lo que los personajes deberían de poder cercarlos y acabar con ellos de una forma más sencilla. Puedes sugerir esta estratagema a los personajes si alguno de ellos tiene la habilidad de táctica a tres o más.

¿Y si no está Manio Silio?

No es seguro, aunque sí probable que Manio consiga asediar la colonia. De todas formas es posible que los personajes hayan desconfiado de Silio y que se hallan librado de él, o que incluso Silio haya perecido en algún momento de la partida. Si esto ocurre, su hermano Aulo Plotio Juba tomará el mando de la conjura y le sustituirá, ocupando el sitio de su hermano. Incluso partirá con la cohorte al asedio e intentará convencer al comandante de que los personajes son unos impostores. Si los personajes también se han ocupado de Aulo Plotio, algo bastante difícil ya que permanecerá casi todo el tiempo en segundo plano, abortarán el plan de la conjura, pero los veinte legionarios infiltrados aún pueden causarles problemas en un futuro cercano.

RECONCILIANDO A LOS ENEMIGOS

Por otro lado, los personajes deberán de apaciguar los ánimos entre los legionarios y

los veteranos y convencerlos a ambos de que las “maniobras” han terminado. Los centuriones restantes no ofrecerán resistencia, pero insistirán para que “*el honestior*” o “*el evocatus*” se lo expliquen personalmente a las tropas. Los legionarios aceptarán de buen grado irse a casa, pero para que se vayan de buen humor necesitarán algo de motivación. Como ejemplo de mensajes motivadores tres ejemplos: El honor y fama de la cohorte no sale beneficiado si se airea este encuentro desafortunado, dentro de unos años los legionarios de la cohorte urbana serán también veteranos y, por supuesto, un buen reparto de vino. También pueden valer otros argumentos si son lógicos. Un personaje con autoridad puede intuir estas razones, y tirada de dificultad normal (20) de carisma más oratoria también ayudará.

Seguro que se puede hablar con Hiram para que encuentre un par de ánforas del vino local, si se les ocurre la idea claro. Un buen trago de vino regalado por los númeradas ayudará a limar las asperezas entre todas las partes, incluidos los colonos. Hiram pensará que un poco de vino es un precio más que asequible si todos los aldeanos sobreviven y si los colonos cambian su actitud hacia ellos. No esperan ni desean ningún tipo de gesto reparador por su sufrimiento, ya que piensan que podría generar más resentimiento hacia ellos, el blanco más fácil. Si le preguntan a Hiram, no se acuerda de lo paso, porque a su edad es normal olvidar las cosas.

Los veteranos son más fáciles de contentar que los legionarios, pero más exigentes que los númeradas. Vivio Fabio pondrá mala cara, pero lo cierto es que si le devuelven sus reliquias, y le piden disculpas, aunque sea extraoficialmente, en nombre del gobernador, estará casi contento. Su única queja será entonces que hará con sus campos devastados por la incursión legionaria. Una tirada fácil (15) de cultura más derecho, les permitirá darse cuenta de que entre sus facultades como magistrados está otorgar un

año de exención de impuestos a la Colonia, lo cual terminará de ganar al viejo ex-centurión gruñón.



Vivio Fabio no comentará nada de su hijo, igual que ninguno de los miembros de la colonia. No existen, y nunca existieron. Cualquier intento de volver la conversación hacia ellos será educadamente redirigido primero y rechazado con violencia después. Los asuntos de familia quedan en casa, nada tiene por que saberse fuera. Es más, no hubo en ningún momento posibilidades de que padres e hijos se reconcilien. Esta historia está destinada a acabar en tragedia, desde su comienzo. De hecho, ateniéndonos a la moral romana, los padres no hicieron nada malo, hay que recordar que en la época romana el *pater familias* (cabeza de familia) tiene absoluta potestad sobre los miembros de su familia, eso incluye actos tan duros como matarlos o venderlos como esclavos. Liberarlos de sus obligaciones y derechos con sus padres, *manumitio* en latín, podía ser, en algunos casos, visto casi como una bendición.

RECOMPENSAS

Los personajes se han puesto al servicio del procónsul, y Publio Seyo siempre cuida de los que le sirven bien. Si los personajes le han servido con éxito cumplirá con sus promesas, aunque el devenir de los acontecimientos le ha procurado nuevas formas de premiar a los personajes:

- Si te interesa continuar una campaña en la ciudad de Cartago, y si "*el evocatus*" mostró buenas dotes de mando y negociación, Publio Seyo le puede ofrecer el cargo de centurión de la cohorte urbana que ha quedado libre tras la "baja" de Manio Silio. No obstante este ofrecimiento irá ligado a que el personaje se comprometa a servir fielmente a Publio Seyo. El personaje incrementa su posición a nivel 3: centurión. El primer punto es gratuito a costa de los servicios prestados en esta aventura, pero los siguientes han de ser compensados nivel por nivel con las cualidades negativas compromisos (Publio Seyo) o subordinado (Publio Seyo). Si el personaje ya comenzó la partida con tres niveles de posición ganará un cuarto nivel y será nombrado primer centurión de la cohorte urbana.
- Del mismo modo, si quieres premiar a "*el honestior*" el puesto de tribuno militar de la cohorte urbana está libre. Este puesto es el equivalente a un nivel de la cualidad posición de seis. El primer punto es por los servicios prestados, el resto se compensa con cualidades negativas con se explica en el párrafo anterior. Si el personaje ya tenía posición seis al comenzar la partida puede ganar el puesto y al mismo tiempo gana un nivel en la cualidad preceptor (Publio Seyo).
- Si algún personaje tenía algún nivel en la cualidad compromisos (Publio Seyo) puede quitarse un nivel.

- Si no te interesa seguir en Cartago o tus personajes no cuadran con los puestos ofrecidos dale una cualidad a nivel uno, o incrementa en un nivel una ya existente. Intenta que la cualidad sea apropiada para lo realizado por los personajes en la aventura y que sea factible que Publio Seyo pueda conceder. Posesiones, riquezas y un largo etcétera pueden ser utilizados para compensar a los héroes. Aunque recuerda, Seyo es poco amigo de repartir dinero en efectivo.
- Si alguno de los personajes actuó de forma valerosa o digna de mención quizás sea interesante aportarle un nivel de la cualidad célebre. Esto es independiente de la posible recompensa al bestiario tras su combate.
- Si los personajes han resuelto la situación hay tres personas relativamente importantes que les deben un favor: Hiram -por evitar que destruyan Thaogura-, Vivio Fabio Pernix -por evitar la destrucción de la colonia- y Axia -por vengar la muerte de su padre-. Eso puede valer un punto de la cualidad clientes para el personaje que más y mejor se halla implicado en las tres tramas.
- Si algún personaje no tiene la ciudadanía romana Publio Seyo puede enviar una petición a Roma al mismísimo emperador para que este sea incluido en el censo. Muchos privilegios vienen asociados a la ciudadanía, cuyo valor no debería de ser minusvalorado. Sería cortés, y una forma de halagar al gobernador, que el personaje se añadiera el cognomen Seyano (para los hombres)

o Seyana (para las mujeres) si ganan la ciudadanía así.

- Finalmente, un personaje teúrgo o con trasfondo místico puede encontrar extremadamente útil la *secespita* púnica. Hiram está preocupado porque haya sido utilizada para matar a un pontifex romano, y que eso pueda volverse en su contra en un futuro. Pero, por otro lado, se resiste a tirar un objeto sagrado de su comunidad. Si alguno de los personajes se lo llevara prometiendo que lo cuidaría como merece le quitaría un peso de encima al pobre sufete, sobre todo si le devolviera el resto de objetos sagrados que les fueron robados.

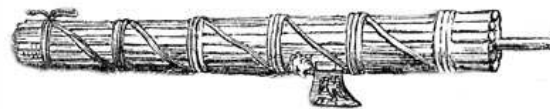
Recuerda que no estás obligado a dar todas estas recompensas. Una recompensa por el éxito en la aventura está bien. Si el personaje en cuestión fue vital o se implicó mucho en la resolución de la aventura puedes darle una segunda recompensa. Si el personaje realizó una partida inmaculada asombrando a todos los demás *lusitores* y a ti, Iniciador, quizás quieras darle tres recompensas. Tampoco pasa nada si alguna recompensa no es dada... mejor, así tienes algo con lo que premiar a tus jugadores en próximas sesiones.

También hay consecuencias negativas para los personajes si han disuelto la conjura. Es bastante posible que Aulo Plotio Juba no intervenga en el plan de Manio Silio, por lo que debes tener en cuenta que lo más probable es que sobreviva, y querrá vengar a su hermano. Si sobrevive los personajes habrán ganado un enemigo. Plotio está sólo y aislado ahora, pero intentará buscar alguna estratagema que le permita complicar la vida de los personajes a medio plazo.



APÉNDICE I: DRAMATIS PERSONAE, COMPENDIO DE PERSONAJES NO JUGADORES.

En este apéndice, se listan todos los personajes no jugadores, ordenados alfabéticamente para una fácil consulta.



Aulo Horatio Urso, cambista y edil de Cartago.

1ª aparición en “El banquete público”, invitado.

Características 41: Fuerza 6, Destreza 4, Constitución 7, Percepción 5, Inteligencia 7, Cultura 6, Carisma 6.

Dignitas 5: Virtus 2, Gravitas 2, Fides 1.

Habilidades: lucha 3, atletismo 3, equitación 3, falsificación 2, ocultación 2, viajar 3, amistad 3, autoridad 3, bajos fondos 5,

cortesía 1, mercadeo 5, política 2, arte 2, burocracia 5, derecho 4, geografía de África 4, gramática latina 2, idioma latín: 7, negocio 8.

Cualidades: oculto -3, posición política 3, ateo -3, clientes 2, círculo de contactos 2, esclavos 2, posesiones 3, riquezas 5.

Carácter: Confabulador 5.

Heridas totales: 12. **Cabeza:** 4. **Torso:** 5.

Brazos: 4. **Piernas:** 5.

Protección: 7 (Constitución).

Rendimiento: 13.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	9 (20)+	7 (18)+	7 (18)+	6

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del “XI”.

Aulo Horatio es uno de los actuales ediles electos en Cartago, es miembro de la curia desde hace unos años. Su negocio de cambio de moneda y de préstamo de dinero le ha proporcionado suficientes riquezas para vivir holgadamente el resto de su vida, es por esto que se ha decidido a comenzar una carrera política. Lo cierto es que es algo cínico y que no cree en nada ni nadie, ni siquiera en los mismos dioses. No obstante, el ateísmo es terriblemente mal visto en la época, por lo que Aulo Horatio mantiene sus dudas religiosas en secreto por miedo a ser reprobado por las clases más conservadoras.

Físicamente Aulo Horatio, es grande como un oso (de ahí su cognomen), pero es una persona bastante sedentaria. Su enorme cuerpo ha disimulado sus excesos hasta ahora, pero, a sus treinta y seis años, se



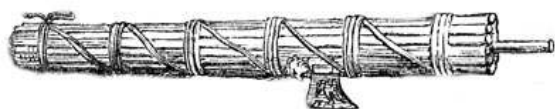
empiezan a ver las señales de su incipiente obesidad. Su pelo castaño muy fino, sus ojos y piel morena son los aspectos más llamativos de sus facciones, que son de por



sí bastante insulsas. Se viste y perfuma con productos caros para intentar dar una imagen de potentado, pero lo cierto es que lo hace con poca delicadeza y con un sentido del gusto bastante dudoso.

El gran objetivo de Aulo en esta vida sería ser reconocido como miembro del *ordo equestre*, y, a ese efecto, no le importaría utilizar su dinero para sobornar a las autoridades. No obstante, tiene miedo de cometer un error tratando con los orgullosos patricios, por lo que de momento se ha concentrado en confraternizar con las clases altas. Inicialmente se ha propuesto observar e infiltrarse en los círculos de la alta sociedad. A estos efectos, no le importa prestar dinero a algunos *honestiores* arruinados para después obtener su amistad como garantía e intereses.

El caso más flagrante de este comportamiento está siendo Grania Helvia, la cual le debe enormes cantidades de dinero, y ha tenido que contentar a Aulo Horatio con algo más que su amistad. Aulo vería con buenos ojos desposar a Helvia Menor, que tiene edad para ser su propia hija, pero Grania Helvia se resiste a contentarse con alguien tan poco prestigioso. Otra de sus pocas amistades en las clases altas es Kaeso Arrio. El viejo militar no tiene necesidades económicas, pero tolera a todos aquellos que son capaces de aguantar sus interminables historias bélicas. Aulo Horatio las soporta con paciencia, mientras intenta usar al viejo caballero como medio de acercarse a otros aristócratas.



COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA**	DAÑO
Pelea	19 (12)* (23)+	12 (23)+	13 (24)+	5
Pugio	21 (14)* (25)+	14 (25)+	14 (25)+	8
Gladius	24 (17)* (28)+	17 (28)+	19 (30)+	11

* Valores con la penalización por armadura incluida.

** Valores con el +1 a la defensa de égida contra vitae nefanda realizado con muérdago crecido en un álamo

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Aulo Plotio Juba, saliaris del templo de Mars Ultor en Cartago.

1ª aparición en "El banquete público", "Una interesante reunión social".

Características 42: Fuerza 5, Destreza 7, Constitución 7, Percepción 5, Inteligencia 6, Cultura 5, Carisma 7.

Dignitas 10: Virtus 5, Gravitas 2, Fides 3.

Habilidades: armas de filo 5, disciplina 5, lucha 5, atletismo 2, equitación 5, entrenar 4, falsificación 4, latrocinio 3, vigilar 3, amistad 2, autoridad 1, empatía 3, engañar 5, soborno 3, ceremonia 2, corpus religio 3, sabiduría del culto 2, sacrificio 2, secretos del pacto 1, derecho 3, gramática latina 3, idioma: latín 6, geografía de la Germania 4, medicina 3.

Cualidades: combatiente 8, aguantar dolor 3, aguantar fatiga 1, atleta natural 2, actividad secreta -5, vendetta -5, camarada (Lucio Plotio Escevola) 3, posición 2, riquezas 2.

Carácter: Bético 5.

Misterios: bellum 2, vitae 2

Numinae: poseído por la ira (Pág. 31P), el grito de ares (Pág. 31P), égida contra vitae nefanda (Pág. 76P), protección natural (Pág. 76P).

Dominatus: furia (Pág. 30P), la disciplina del legionario (Pág. 30P), rendimiento (Pág. 75P), el vigor de la salud (Pág. 75P).

Heridas totales: 12. **Cabeza:** 4. **Torso:** 5.

Brazos: 4. **Piernas:** 5.

Protección: 18 [+5 contra armas de metal por Protección Natural] (Constitución 7 más *lorica squamata* con brazaletes de cuero, grebas de cuero, galea y clipeus).

Rendimiento: 9.

De todos los miembros de la conjura de *exheredare* es el que menos ha tenido que mentir para situarse en una posición ventajosa para la conjura. Justo tras desembarcar en Cartago, muy joven para integrarse con su hermano Silio en la cohorte urbana, vagó por las calles buscando una pelea para calmar su torturado espíritu. Y encontró una, sólo que no fue como él quería. Un viejo le

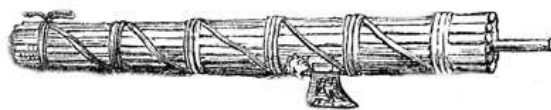
apaleó con su bastón sin despeinarse, dándole golpes hasta que no pudo moverse. Entre golpe y golpe Aulo cargó una y otra vez y dejó que la furia que le invadía le impulsara, pero fue incapaz de siquiera rozar al anciano. Cuando finalmente se dio por vencido el viejo lo cito en el templo de Mars Ultor, Marte vengador. El anciano resultó ser un experto saliaris y vio madera en este joven violento que había nacido en una legión.

Durante los siguientes años el anciano convirtió la vida de Aulo en un infierno, pero el estudiante aceptaba cada prueba y aún pedía más. A sus ojos Marte mismo le había bendito, todos los días aprendía algo que podría aplicar en su venganza y encima adoraba al dios vengador, nada podía ir mejor. Hasta que las cosas fueron demasiado bien. Aulo fue convertido en un saliaris, y su maestro lo adoptó como su hijo formalmente. Y Aulo volvió a tener un padre al que amar y respetar, y eso restó odio y ansía de venganza en su corazón. Manio Silio intentó obligarle a elegir entre su nuevo padre y la conjura, pero en el momento que más presionado estaba Aulo, su padre adoptivo -Lucio Plotio Escevola-, recibió una petición de ayuda desde la lejana Britania. Allí se marchó hace unos meses, dejando el camino expedito para la venganza del joven saliaris, que ya no tiene toda la confianza de los miembros de la conjura.

La interpretación de Aulo Plotio es un tanto más compleja que un simple tipo duro. Sin ser ni autista ni parlanchín, Aulo se hace de

notar por llevar sencillas túnicas de color carmesí, que siempre cubre con su armadura y una capa de soldado prácticamente en todo momento. De hecho, Aulo se toma muy en serio su papel de sacerdote de Marte, y toda su indumentaria de la cabeza a los pies es roja. Incluso su *lorica squamata*, sus brazaletes y sus grebas son de un rojo vivo.

Tienes tu corazón dividido a dos ideales que de momento no son incompatibles, tu devoción a Marte y a su maestro y tus ansías de venganza. Evitarás matar a miembros del pacto, e incluso, si te es posible evitarás que caigan a consecuencia de la conjura. Aunque es difícil que lo consigas, porque últimamente tu hermano Manio Silio no te cuenta todos sus planes. No es imposible que te puedan convencer del error de tu venganza, pero sí que es extremadamente complicado.



Axia, vestal de la colonia Aurelia Primigenia.

1ª aparición en "Colonia Aurelia Primigenia", "El panteón de la colonia".

Características 39: Fuerza 5, Destreza 4, Constitución 5, Percepción 4, Inteligencia 7, Cultura 7, Carisma 7.

Dignitas 7: Virtus 1, Gravitas 2, Fides 4.

Habilidades: lucha 1, disciplina 1, equitación 1, sabiduría popular 2, amistad 1, cortesía 1, empatía 2, recitar 2, ceremonia 4, *corpus religio* 4, preces 2, sabiduría del culto a Vesta 2, sacrificio 3, biblioteca 3, ciencias naturales 2, conocimiento de poesía 3, farmacopea 2, gramática griega 3, gramática latina 3, idioma: griego 4, idioma: latín 7, geografía de Italia 4, medicina 3.

Cualidades: académica 4, artista 2, posición política (vestal) 3, desarrollar habilidades 7, atractiva 2, códigos 2, código de conducta (virgen) -3, excéntrica (estudiosa pacifista entre soldados) -2, compromisos (servicio en

el templo) -4.

Carácter: Sabiduría 3 / **Destino:** Benefactora 2.

Misterios: *elementum* 1, *divinatio* 1, *vitae* 1.

Numinae: presentimiento (Pág. 38P), ira mulciberi (Pág. 42P), purificar (Pág. 75P).

Dominatus: piromancia (Pág. 38P), fuegos

cercanos (Pág. 41P), el vigor de la salud (Pág. 75P).

Heridas totales: 10. **Cabeza:** 3. **Torso:** 4. **Brazos:** 3. **Piernas:** 4.

Protección: 5 (Constitución).

Rendimiento: 11.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Lucha	9 (20)+	5 (16)+	5 (16)+	5
Pugio	11 (22)+	7 (18)+	6 (17)+	8

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Axia es una atractiva mujer joven, alrededor de dieciocho años, su pelo rubio habla de su madre germana, y sus ojos castaños de su padre itálico. Cuando los veteranos partieron de Ostia para fundar la colonia ella fue dejada tres años en el templo de Vesta para aprender de qué manera ha de mantenerse un templo sagrado con el fuego de la diosa. Tras ese periodo una de las sacerdotisas del templo de Vesta en Roma vino hasta la colonia con el fuego del templo de Vesta en Roma, y juntas consagraron y encendieron el pebetero del pequeño Panteón Local. La sacerdotisa se marchó después, y Axia ha sido la encargada de mantener el fuego encendido durante tres años, junto con su padre y su aprendiz, Clodia.

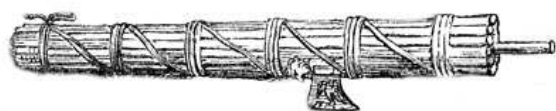
Lo cierto es que para Axia todo este periplo ha sido una bendición. Desde pequeña los libros y el conocimiento fueron su droga, y su madre jamás consiguió que entrara a la cocina. Su padre, Secundo Axio, era un hombre culto y versado en matemáticas, ya que como *aquilifer* debía de encargarse de supervisar las cuentas de toda la legión. La curiosidad de su hija pequeña le agradaba, por lo que disfrutó enseñándole a leer y escribir griego y latín. También dejó que su hijita le ayudara incluso con las cuentas y balances. Cuando Axia creció su padre vio claro que era distinta de las demás niñas - delicada, culta y sensible- y cuando se pidió una voluntaria para Vestal de la nueva colonia vio la oportunidad de buscarle una oportunidad en la vida mejor que casarla

con un viejo legionario que no sería capaz de entenderla. Axia también lo vio así, y cree que el servicio en el templo es el precio que ha de pagar por ser respetada, protegida y aceptada por la comunidad. Un trabajo que le permite seguir aprendiendo sumergida en sus libros, su autentica pasión.



Interpretar a Axia implica ser tímida y reservada, justo lo que se espera de una buena Vestal. Es una persona noble que

disfruta ayudando a los demás y aprendiendo cosas nuevas. Lo único que podría sacarla de su timidez es su ansia de conocimientos. Cualquier personaje especialmente culto, o que posea algún libro interesante puede contar con el interés de Axia. Así mismo, cualquier personaje herido que llegue a la colonia muy probablemente será atendido por la vestal, el médico más dedicado de toda la zona. Como símbolo de la pureza sacra cualquier ataque, físico o verbal, contra Axia será mal visto por los colonos, y por cualquier romano pío.



Calón de la cohorte urbana de Cartago.

1ª aparición en "Adentrándose en África".

Características 35: Fuerza 7, Destreza 7, Constitución 7, Percepción 6, Inteligencia 4, Cultura 1. Carisma 3.

Dignitas 5: Virtus 3, Gravitas 1, Fides 1.

Habilidades: armas de asta 5, disciplina 7, lucha 5, agrario 3, artesanía 7, atletismo 3, campestre 3, entrenar 3, equitación 1, latrocinio 1, vigilar 1, sabiduría popular 3, soborno 1, idioma: latín 3, geografía de África 1, veterinaria 1.

Cualidades: combatiente 3, desarrollar habilidades 2, atleta natural 3, aguantar dolor 7, aguantar fatiga 7, subordinado -5.

Carácter: Bélico 3.

Heridas totales: 12. **Cabeza:** 4. **Torso:** 5.

Brazos: 4. **Piernas:** 5.

Protección: cabeza 9 / torso y extremidades 11 (Constitución 7 más cuero repujado, gorro de piel y correas en piernas y brazos).

Rendimiento: 26.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	20 (18)* (29)+	12 (23)+	12 (23)+	7
Porra (garrote)	22 (20)* (31)+	13 (24)+	16 (27)+	9
Dolabra**	22 (20)* (31)+	14 (25)+	14 (25)+	12

* Valores con la penalización por armadura incluida.

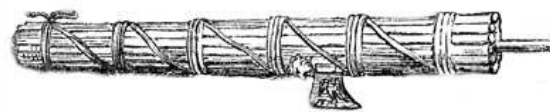
** +5 a la defensa y maniobra contra armas de menor alcance.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Si la vida de un legionario es dura, sufrida y controlada por una férrea disciplina, la vida de un calón es aún peor. Siendo un esclavo los castigos y trabajos son aún mayores que para un soldado, y el simple capricho del oficial al mando puede valerles una sesión de latigazos. Sólo los hombres más duros sobreviven a un maltrato tan constante. Un calón siempre se mantiene callado y procura encontrar un segundo plano donde se siente más cómodo y puede evitar a sus duros superiores. Si es verdad que las guerras se ganan con las azadas y no con las espadas, gran parte del éxito de la máquina de guerra romana recae en las sobrecargadas espaldas de los calones.

Interpretar un calón es un ejercicio de extremos. Por un lado eres fuerte y estás

entrenado, por lo que no eres tímido, pero por otro lado sabes que el más mínimo error por tu parte conllevará un castigo brutal, por lo que no eres temerario. Siembre con tu dolabra a mano, especie de zapapico de la antigüedad, siempre estás dispuesto a cavar una zanja, a guiar una mula con el equipo de alguna centuria o a preparar el campamento, lo que haga falta.



Eaco, Quinto Seyo. Secretario liberto del procónsul de África.

1ª aparición en "El banquete público", "Una interesante reunión social".

Características 42: Fuerza 3, Destreza 6, Constitución 4, Percepción 7, Inteligencia 7, Cultura 8, Carisma 7.

Dignitas 7: Virtus 1, Gravitas 5, Fides 1.

Habilidades: lucha 1, falsificación 3, vigilar 3, amistad 7, autoridad 3, bajos fondos 3, cortesía 3, empatía 3, engañar 3, mercadeo 3, política 3, soborno 3, burocracia 7, derecho 3, gramática griega 3, gramática latina 3, idioma: griego 8, idioma: latín 5, geografía de la Hélade 4, negocio 3.

Cualidades: académico 3, desarrollar habilidades 7, Incrementar característica 7.

Carácter: Sabiduría 3.

Heridas totales: 9. **Cabeza:** 2. **Torso:** 4.

Brazos: 3. **Piernas:** 3.

Protección: 4 (Constitución).

Rendimiento: 7.



COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Lucha	13 (24)+	7 (18)+	7 (18)+	3
Pugio	15 (26)+	9 (20)+	8 (19)+	6

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

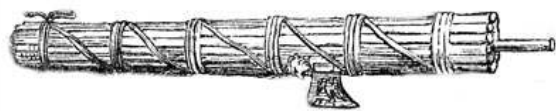
Eaco es un gran ejemplo de cómo cuida Publio Seyo de sus leales sirvientes. Eaco comenzó a servir a Publio Seyo desde su infancia, y de la forma más íntima que puede servir un esclavo. Durante sus largos años como *catamita*, compartió pasiones y lecho de su amo, hasta que el incremento en la edad, tanto la suya propia como la de su amo, terminó con la libido que mantenía su pasión. No obstante, Eaco aprovechó su estancia en los círculos más exclusivos del imperio para procurarse una formación privilegiada. Publio Seyo aún siente algo de ternura por él, una vez el deseo ha desaparecido, incluso más que por sus lejanos familiares que evita como apestados. Confía en él, y por esto, y por su excelente formación lo convirtió en su secretario cuando el anterior murió hace unos años.

La vida de Eaco ha sido intensa, desde niño acompañaba a Publio Seyo por el mundo, siempre con una insaciable sed por el conocimiento.

Ahora que se ha convertido en un joven muy bien formado, y mejor educado, a sus veinticinco años, se ha convertido en el brazo fuerte y joven que necesita el procónsul. Aún sin rango ni título alguno, todo el mundo sabe el poder que ostenta, y los cortesanos inteligentes intentan evitarlo o agradarlo en igual medida, dependiendo de la situación. Considera que Eaco tiene acceso a los beneficios de las múltiples cualidades de su patrón. Alguna mujer ha intentado manipularlo, pero Eaco tiene claro el ideal griego de la pasión homosexual. Suele llevar

una fina capa de maquillaje blanco para parecer más pálido, y tiene especial esmero en afeitarse todos los días para no tener ni ápice de barba.

Interpretar a Eaco puede ser un reto para ti y para tu grupo de jugadores. Eaco es un homosexual afeminado en una época en la que la homosexualidad y la pederastia están a la orden del día. Esto choca frontalmente con las ideas y creencias de nuestra época, por lo que puede generar conflictos. El conflicto no es malo en sí mismo, y puede dar pie a una inmersión mayor en el mundo romano y a escenas que merezcan ser interpretadas: sólo imagina a Eaco seleccionando “personalmente” a los actores y al gladiador que entretendrán a los invitados en el banquete. Sin embargo, es tu misión como *Iniciador* que tus jugadores se sientan cómodos y disfruten, el objetivo final de jugar al rol, así que no temas adaptar su personalidad al nivel que encuentres aceptable para tus jugadores.



Gayo Fulvio Trifer, colono y veterano de la vigésimo segunda.

1ª aparición en “Colonia Augusta Primigenia”, “Vagando por la Colonia”.

Características 34: Fuerza 6, Destreza 7, Constitución 7, Percepción 5, Inteligencia 4, Cultura 3. Carisma 2.

Dignitas 5: Virtus 2, Gravitas 2, Fides 1.

Habilidades: armas de filo 7, armas de asta 6, disciplina 7, lucha 6, agrario 6, artesanía 3, atletismo 3, campestre 3, entrenar 3, equitación 3, tahúr 2, sabiduría popular 2, vigilar 3, amistad 2, mercadeo 2, sabiduría popular 3, gramática latina 1, geografía de Germania 3, geografía de África 3, idioma: latín 4, medicina 2, veterinaria 3.

Cualidades: combatiente 3, anciano -1, aguantar dolor 7, aguantar fatiga 7, supersticioso -2, extranjero -1, posición política (veterano) 1, suerte 1, posesiones 1, riqueza 1.

Carácter: Bélico 3.

Heridas totales: 12. **Cabeza:** 4. **Torso:** 5.

Brazos: 4. **Piernas:** 5.

Protección: cabeza y torso 19 / extremidades 17 (Constitución 7 más lorica hamata, correas en piernas y brazos, *cassis* y *scutum*).

Rendimiento: 16.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	19 (8)* (19)+	13 (24)+	13 (24)+	6
Pugio	21 (10)* (21)+	15 (26)+	14 (25)+	9
Gladius	24 (13)* (24)+	19 (30)+	20 (31)+	12
Pilum**	22 (11)* (22)+	16 (27)+	17 (28)+	10

* Valores con la penalización por armadura incluida.

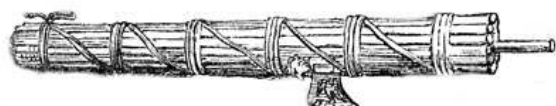
** +5 a la defensa y maniobra contra armas de menor alcance.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del 11.

Gayo Fulvio es un veterano típico, estas estadísticas sirven para cualquier veterano de la colonia. Los colonos, aunque ya tienen una edad avanzada intentan adaptarse a su nueva vida civil. Lo cierto es que muchos de ellos ven con ilusión su nueva vida. Al fin, pueden casarse y tener una familia, poseer una casa, tener un pequeño huerto que cultivar y todo ello sin renunciar a sus camaradas, que viven

en la casa de al lado y que siempre andan ahí para poder tomar un trago de vino. Hay que trabajar, y bastante, pero la vida es mucho más suave que en Germania y los esclavos permiten tener algo de ocio. Además, la disciplina no es tan rígida como en el campamento, y todos los veteranos tienen derecho a opinar, ya que forman parte de la curia local.

Es poco probable que ninguno de ellos recuerde con añoranza las brumosas mañanas en los impenetrables bosques germanos, plagados de enemigos emboscados. Con todo, los veteranos han trabajado muchísimo para levantar la colonia, y mucho más aún para defender el Imperio. Todos y cada uno de ellos saben que se han ganado con su propia sangre cada pequeño privilegio de los que disfrutaban, y no están dispuestos a que los ninguneen. Muchos están indignados con la profanación de su templo, y todos apenados por la muerte de Secundo, su honor ha quedado en entredicho y su colonia ha sido afrentada. Y aunque a muchos no les importaría no volver a combatir nunca, un antiguo legionario no conoce ninguna manera mejor de lavar una ofensa que un buen baño de sangre.



Gayo Oppio Ligur, mulciber itálico.

1ª aparición en "El banquete público", invitado.

Características 41: Fuerza 5, Destreza 7, Constitución 5, Percepción 6, Inteligencia 7, Cultura 7, Carisma 4.

Dignitas 10: *Virtus* 2, *Gravitas* 5, *Fides* 3.

Habilidades: armas de asta 4, disciplina 2,

lucha 3, artesanía -forja- 8, ocultación 2, sabiduría popular 3, viajar 3, amistad 2, cortesía 1, mercadeo 6, política 1, ceremonia 2, corpus religio 4, sabiduría del culto 1, sacrificio 2, arquitectura 3, arte 3, biblioteca 2, ciencias naturales 4, estudio 2, filosofía 1, geografía de África 4, gramática latina 3, idioma latín: 7, negocio 3.

Cualidades: instrucción profesional (artesanía, armas de asta, ciencias naturales) 3, aguantar fatiga 3, lesión (cojo) -3, código de conducta (cumple su palabra y no escatima jamás en su trabajo) -3, camarada (Junia Gala) 3, celebre 3, esclavos 1, negocio 3, riquezas 1.

Carácter: Dinámico 5.

Misterios: *fornax* 3, *elementum* 2.

Numinae: elemento empírico (Pág. 42P), transmutación de la esencia pétrea (Pág. 42P), *ars ferratum* (Pág. 46P), transmutación de sal marina (Pág. 47P), salvaguardia (Pág. 48P).

Dominatus: fuegos cercanos (Pág. 41P), la bendición de Hefesto (Pág. 42P), artesano (Pág. 45P), *parva amolitur* (Pág. 45P), Percibir los *elementi* de poder (Pág. 45P).

Heridas totales: 10. **Cabeza:** 3. **Torso:** 4.

Brazos: 3. **Piernas:** 4.

Protección: Cabeza 5 / Torso 8 / Extremidades 7 (Constitución 5 más placas de cuero y correas en piernas y brazos).

Rendimiento: 14.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	15 (13)* (24)+	10 (21)+	10 (21)+	5
Martillo (maza)	18 (16)* (27)+	15 (26)+	16 (27)+	12

* Valores con la penalización por armadura incluida.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Gayo ligur es un excelente herrero. Ha estado unido al fuego de la forja desde su más tierna infancia, cuando comenzó a despuntar como aprendiz en la herrería de su pueblo. Un mulciber lo localizó tras sus primeros años, y así Gayo empezó su larga

instrucción en las artes de Vulcano. Su extraordinaria ansia por crear lo llevó en volandas por todo el lento y duro proceso de aprendizaje. El conocimiento que adquiría lo llevó incluso a aceptar un accidente, que lo dejó cojo mientras trabajaba en su forja,

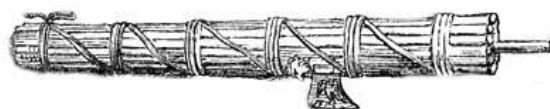
como un regalo de los dioses. Si su dios Vulcano estaba impedido, ¿porqué no había él de ver su lesión como una muestra de favor divino? El hecho de que poco después del accidente Gayo Ligur realizara su obra maestra, un gladius tan excelente que el Emperador Marco Aurelio lo portó durante parte de sus campañas germanas, sólo le reforzó en su teoría. Gracias a sus obras de artesanía, Gayo Ligur es toda una celebridad local en Cartago.

El éxito sólo ha podido con el sufrido artesano en parte. Así, se ha vuelto en extremo exigente con sus clientes. No trabaja para cualquiera, acepta sólo los trabajos que le resultan interesantes y exige grandes sumas de dinero por los objetos que extrae de la forja con su arte. Aún así, sigue trabajando muchas horas y evita la opulencia, repartiendo parte de sus beneficios a sus colaboradores y proveedores, a los que siempre exige lo mejor. Viste de forma correcta pero austera, nunca usa maquillaje ni joyas, y deja su pelo castaño ondular suelto a la altura de sus hombros. Las líneas de su rostro son duras y angulosas, e incluyen una barbilla saliente y con un hoyuelo muy marcado, sus ojos están hundidos y están rodeados por unas cejas muy gruesas y tupidas. Su piel es del color del bronce, el ejercicio en la forja ha marcado todos sus músculos, excepto su pierna izquierda, de la que cojea ostensiblemente.

El primer y mejor amigo que ha tenido Gayo Ligur desde que llegó a Cartago es Tito Piscio. Comparte su pasión por explorar nuevos secretos o conocimientos y también está intrigado por las inmensas posibilidades de África, uno de los motivos por los que Gayo Ligur se trasladó a Cartago. Aun así no se ha atrevido a adentrarse en el interior desconocido del continente. Su mistagogo le advirtió acerca de los Arkati, los teúrgos locales, y no se siente capaz de afrontarlos lisiado y sin más teúrgos de su parte. De momento se contenta con dejar que Tito le cuente interesantes historias acerca de sus

expediciones, pero si conociera a las personas adecuadas quizás se armaría de valor para explorar el continente él mismo.

La relación de Gayo Ligur con Junia Gala mantiene el nivel de rumores en Cartago al rojo vivo. No en vano, ambos son personas famosas en Cartago, aunque ninguno está atado por las limitaciones de la aristocracia. Basándose en esta relativa libertad, las gentes de la ciudad juegan a imaginar la clase de actos depravados que perpetrarán juntos. Lo cierto es que en esta ocasión la ficción supera la realidad y con mucho. Gayo y Junia se conocieron en una cena privada ofrecida por Tipo Piscio, y ambos quedaron encantados el uno con el otro. Frecuentemente pasean, conversan e incluso se recitan poesías, el uno al otro. Su relación está motivada por la complementariedad y diferencias de sus dos formas de ver la vida: las dos caras del impulso creador humano. Curiosamente su relación es totalmente platónica. Intercambiar fluidos sería a ojos de Gayo Ligur una forma de degradar su interesante idilio. Una forma de perder la magia, no un progreso en su intimidad. Gayo sabe que puede decir que su relación con Junia es única, mientras que los amantes de esta saben que sólo son uno entre tantos.



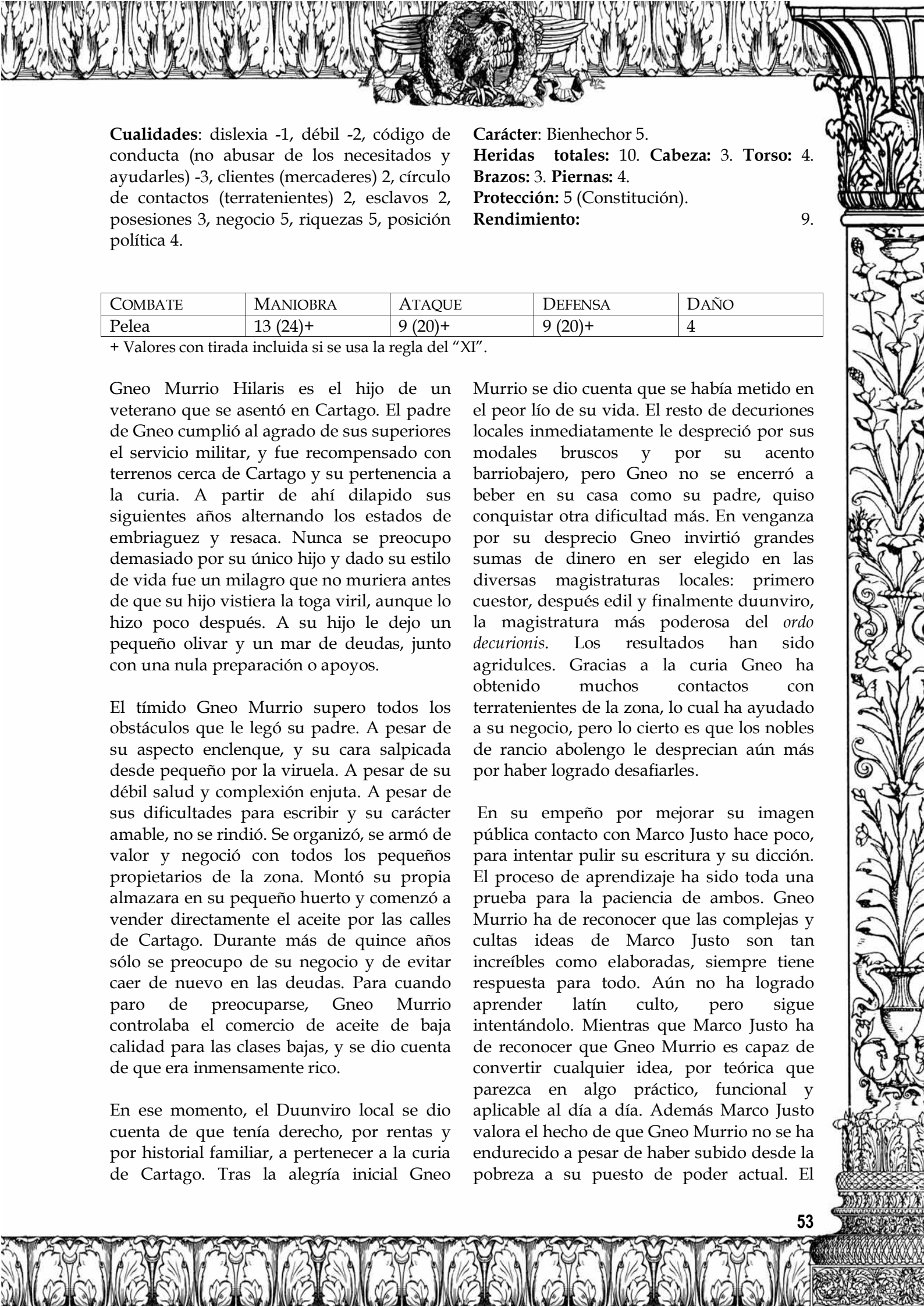
Cneo Murrio Hilaris, mercader de aceite y duunviro de Cartago.

1ª aparición en "El banquete público", invitado.

Características 37: Fuerza 4, Destreza 6, Constitución 5, Percepción 7, Inteligencia 7, Cultura 4, Carisma 4.

Dignitas 10: Virtus 4, Gravitas 1, Fides 5.

Habilidades: lucha 3, atletismo 3, auriga 2, caza y pesca 4, equitación 3, falsificación 2, ocultación 2, vigilar 4, agrario 4, amistad 1, autoridad 1, bajos fondos 1, cortesía 1, empatía 3, engañar 3, mercadeo 5, política 1, soborno 2, burocracia 3, derecho 1, geografía de África 4, gramática latina 2, idioma latín: 6, negocio 7.



Cualidades: dislexia -1, débil -2, código de conducta (no abusar de los necesitados y ayudarles) -3, clientes (mercaderes) 2, círculo de contactos (terratenientes) 2, esclavos 2, posesiones 3, negocio 5, riquezas 5, posición política 4.

Carácter: Bienhechor 5.
Heridas totales: 10. **Cabeza:** 3. **Torso:** 4.
Brazos: 3. **Piernas:** 4.
Protección: 5 (Constitución).
Rendimiento: 9.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	13 (24)+	9 (20)+	9 (20)+	4

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del “XI”.

Gneo Murrio Hilaris es el hijo de un veterano que se asentó en Cartago. El padre de Gneo cumplió al agrado de sus superiores el servicio militar, y fue recompensado con terrenos cerca de Cartago y su pertenencia a la curia. A partir de ahí dilapido sus siguientes años alternando los estados de embriaguez y resaca. Nunca se preocupó demasiado por su único hijo y dado su estilo de vida fue un milagro que no muriera antes de que su hijo vistiera la toga viril, aunque lo hizo poco después. A su hijo le dejó un pequeño olivar y un mar de deudas, junto con una nula preparación o apoyos.

El tímido Gneo Murrio superó todos los obstáculos que le legó su padre. A pesar de su aspecto enclenque, y su cara salpicada desde pequeño por la viruela. A pesar de su débil salud y complexión enjuta. A pesar de sus dificultades para escribir y su carácter amable, no se rindió. Se organizó, se armó de valor y negoció con todos los pequeños propietarios de la zona. Montó su propia almazara en su pequeño huerto y comenzó a vender directamente el aceite por las calles de Cartago. Durante más de quince años sólo se preocupó de su negocio y de evitar caer de nuevo en las deudas. Para cuando paró de preocuparse, Gneo Murrio controlaba el comercio de aceite de baja calidad para las clases bajas, y se dio cuenta de que era inmensamente rico.

En ese momento, el Duunviro local se dio cuenta de que tenía derecho, por rentas y por historial familiar, a pertenecer a la curia de Cartago. Tras la alegría inicial Gneo

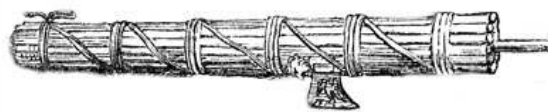
Murrio se dio cuenta que se había metido en el peor lío de su vida. El resto de decuriones locales inmediatamente le despreció por sus modales bruscos y por su acento barriobajero, pero Gneo no se encerró a beber en su casa como su padre, quiso conquistar otra dificultad más. En venganza por su desprecio Gneo invirtió grandes sumas de dinero en ser elegido en las diversas magistraturas locales: primero cuestor, después edil y finalmente duunviro, la magistratura más poderosa del *ordo decurionis*. Los resultados han sido agridulces. Gracias a la curia Gneo ha obtenido muchos contactos con terratenientes de la zona, lo cual ha ayudado a su negocio, pero lo cierto es que los nobles de rancio abolengo le desprecian aún más por haber logrado desafiarles.

En su empeño por mejorar su imagen pública contacto con Marco Justo hace poco, para intentar pulir su escritura y su dicción. El proceso de aprendizaje ha sido toda una prueba para la paciencia de ambos. Gneo Murrio ha de reconocer que las complejas y cultas ideas de Marco Justo son tan increíbles como elaboradas, siempre tiene respuesta para todo. Aún no ha logrado aprender latín culto, pero sigue intentándolo. Mientras que Marco Justo ha de reconocer que Gneo Murrio es capaz de convertir cualquier idea, por teórica que parezca en algo práctico, funcional y aplicable al día a día. Además Marco Justo valora el hecho de que Gneo Murrio no se ha endurecido a pesar de haber subido desde la pobreza a su puesto de poder actual. El

duunviro mantiene un albergue en la zona más deprimida del puerto que da comidas financiándolas él mismo. El populacho lo aprecia de forma sincera, pero Gneo Murrio no tiene aún el carisma para hacerse respetar o para convertirse en un líder.

Su otro gran contacto en la ciudad es Kaeso Arrio. Es increíble como este terrateniente ex-militar de viejo cuño puede llevarse tan bien con este nuevo comerciante hecho a sí mismo. Pero lo cierto es que desde joven Kaeso Arrio está acostumbrado a tratar con gente de modales rudos en la legión, y Gneo Murrio adora las repetitivas historias de tierras lejanas con las que Kaeso Arrio deleita a todo el que se deja. Comenzaron hablando de negocios, y terminaron contándose sus vidas. Esta facilidad de comunicación ha permitido que ambos se reconozcan como amigos, aunque sus diferencias sociales y de educación han impedido que se vean como las almas gemelas que son. Lo cierto es que ambos son gente sencilla de necesidades espartanas, que adoran cumplir bien sus cometidos. Unos cometidos que han dejado de cumplir por presión social y que han cambiado por la palabrería vana de los actos políticos que no

soportan.



Grania Helvia, viuda patricia arruinada y desesperada.

1ª aparición en "El banquete público", invitado.

Características 34: Fuerza 2, Destreza 7, Constitución 5, Percepción 6, Inteligencia 3, Cultura 4, Carisma 7.

Dignitas 8: Virtus 1, Gravitas 5, Fides 2.

Habilidades: viajar 3, vigilar 3, actuar 5, amistad 7, cortesía 7, engañar 5, recitar 4, arte 5, conocimiento: rumores de Cartago 3, geografía de África 3, gramática latina 3, idioma latín: 6, música 3.

Cualidades: Atractiva 3, linaje 7, oculto -3, celebre 3, círculo de contactos 7, deudas -3.

Carácter: Dinámica 3.

Heridas totales: 10. **Cabeza:** 3. **Torso:** 4.

Brazos: 3. **Piernas:** 4.

Protección: 5 (Constitución).

Rendimiento: 7.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	13 (24)+	7 (18)+	7 (18)+	2

* Valores con la penalización por armadura incluida.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Helvia Menor, joven patricia casadera e inconsciente.

Características 34: Fuerza 2, Destreza 5, Constitución 5, Percepción 7, Inteligencia 4, Cultura 4, Carisma 7.

Dignitas 5: Virtus 1, Gravitas 3, Fides 1.

Habilidades: vigilar 1, actuar 2, amistad 3, cortesía 7, empatía 3, engañar 3, recitar 3, arte 3, geografía de África 2, gramática latina 3, idioma latín: 4, música 7.

Cualidades: Atractiva 7, linaje 7.

Carácter: Pasional 3.

Heridas totales: 10. **Cabeza:** 3. **Torso:** 4.

Brazos: 3. **Piernas:** 4.

Protección: 5 (Constitución).

Rendimiento: 7.

C	M	A	D	D
Pelea	12 (23)+	5 (16)+	5 (16)+	2

* Valores con la penalización por armadura incluida.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Grania Helvia es una joven viuda del ordo Equestre. Su marido murió mientras servía en el ejército de Panonia, durante las campañas contra los yazigas (también

conocidos como lazigas) de Marco Aurelio. Su repentina muerte dejó a Grania Helvia con una libertad y una fortuna que parecían interminables, pero su arrogancia, su ineptitud y su despreocupación pronto le encontraron límites. Fruto de su nefasta administración la hacienda familiar está en ruinas, los esclavos escaparon después de saquear a conciencia tanto su villa como sus tierras y hace tiempo que no queda una sola moneda en posesión de la familia.

Si aún no han muerto de inanición ha sido por los generosos créditos concedidos por Aulo Horatio. Su incapacidad para pagar ha obligado a Grania Helvia a conceder favores sexuales a Aulo Horatio a cambio de su paciencia. Grania odia la situación, pero no ha encontrado ninguna otra forma subsistir de momento. Si se supiera en público que copula con un simple plebeyo porque no tiene un denario se moriría de vergüenza, por lo que hará lo que sea porque no se sepa. Por lo menos tiene suerte de que Aulo Horatio tampoco tenga interés en divulgar esa información, un aspirante a subir en el escalafón social ha de evitar verse involucrado en cualquier escándalo.



Grania se encuentra entre los treinta y los cuarenta años, y aun se conserva joven y relativamente atractiva. Sus ojos oscuros

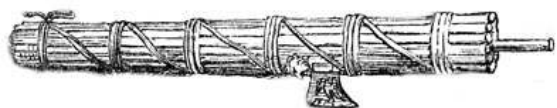
hacen juego con su melena larga y de un color negro lustroso, aunque nunca saldría de casa sin hacerse un peinado completo, y es correcto decir hacerse porque ya no tiene esclavas que la peinen. Sus facciones son finas y su piel tan blanca y suave como sólo una piel que nunca ha sido expuesta a los elementos podría ser. Su hija Helvia Menor es aún más atractiva y seductora, no sólo por su mayor juventud –acaba de cumplir dieciséis primaveras-, sino por su mayor belleza. Ambas tienen un preocupante desconocimiento acerca de lo que hace falta para mantener el tren de vida que consideran normal, aunque de momento las consecuencias de dicho desconocimiento sólo recaen en Grania Helvia, mientras Helvia Menor se dedica a extraer bellos acordes musicales de su arpa.

La única solución que se le ha ocurrido a Grania Helvia para escapar de su ruinosa situación es casar bien a su hija, e intentar vivir de su futuro yerno. Aulo Horatio ha barajado esa posibilidad, pero en su manera encasillada de ver las cosas Grania Helvia no se contenta con un simple decurión. Desearía un caballero o un senador para su hija, incapaz de ver que alguien de ese estatus no se casaría con una simple cara bonita, sino que buscaría también una alianza política. Alianza política que Helvia Menor, dado su estado económico, sería incapaz de proporcionar. Grania Helvia tenía claro que no desea casarse de nuevo, pero con el cariz que toman los acontecimientos quizás tenga que valorar como segunda opción el someterse a un nuevo esposo, ya que es el método más sencillo para escapar de la miseria.

De momento el candidato ideal de su lista es Decimo Cinna, criatura vaga y dispersa, que tiene casi tan pocas ganas de casarse con Helvia Menor como ella con él. Además Spurio Cinna no tiene ninguna intención de distanciarse de su nieto de sí obligándolo a casarse. Helvia Menor ha trabado amistad con Cinnilla, la hermana de Decimo, pero más con intención de escapar de su

dictatorial madre que para facilitar su casamiento. De momento Grania Helvia tolera esa amistad por verla conveniente para sus intereses casamenteros, pero vigila de cerca de su hija para intentar evitar malas influencias de Cinnilla, que ya tiene una fama de díscola y disoluta.

Lo cierto es que la desesperación de Grania Helvia crece por momentos, y si no encuentra una solución rápida bien podría intentar una emboscada que permitiera colocar a su hija y salir de su lastimosa situación, de concubina de Aulo Horatio. Lo cierto es que la dignidad de su nombre y las escasas pertenencias que aún posee serán pronto humo si no hace algo rápido, y lamentablemente idear planes nunca ha sido el punto fuerte de Grania Helvia. De lo que no hay duda es de que la presión va aumentando y dentro de poco será capaz de hacer cualquier cosa por dinero, no importa lo baja o ruin que pueda parecer. Al fin y al cabo, ¿qué puede haber peor que la pobreza?



COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	7 (18)+	3 (14)+	3 (14)+	2

** +5 a la defensa y maniobra contra armas de menor alcance.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Hiram ha vivido tanto tiempo que no recuerda su niñez. Su vida ha sido dura, siempre trabajando para evitar el hambre, y el destino ha elegido prolongar su sufrimiento. Hace tiempo que todas las personas de su edad han muerto, incluso la mayoría de sus hijos han pasado a mejor vida. El resto de habitantes de Thaogura lo contemplan con reverencia, su avanzada edad sólo puede ser debida al favor de los dioses, y todos, incluido el otro sufete, obedecen con rapidez cada uno de sus consejos. No en vano la sabiduría del anciano ha salvado muchas veces a la ciudad de perecer de hambre.

Hiram, sufete senior de Thaogura.

1ª aparición en "Thaogura", "La pequeña ciudad púnica".

Características 32: Fuerza 2, Destreza 2, Constitución 4, Percepción 5, Inteligencia 5, Cultura 7, Carisma 7.

Dignitas 8: Virtus 1, Gravitas 3, Fides 4.

Habilidades: lucha 1, agrario 7, artesanía 6, atletismo 2, auriga 3, campestre 5, caza y pesca 4, falsificación 2, latrocinio 2, ocultación 4, sabiduría popular 7, vigilar 3, amistad 3, autoridad 2, empatía 4, mercadeo 3, soborno 2, burocracia 1, conocimiento de Thouraga 6, derecho 1, farmacopea 4, idioma: latín 2, idioma: púnico 6, geografía de África 4, medicina 2, música 3, veterinaria 4.

Cualidades: anciano -2, débil -3, posición política 1, memoria visual 2, conocimiento útil 7, suerte 2, círculo de contactos (púnicos) 7.

Carácter: Bienhechor 3.

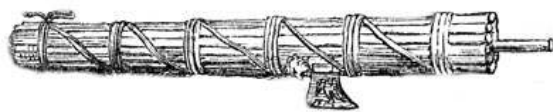
Heridas totales: 9. **Cabeza:** 2. **Torso:** 4.

Brazos: 3. **Piernas:** 3.

Protección: 4 (Constitución).

Rendimiento: 6.

La cabeza de Hiram apenas si conserva algunos mechones ralos de pelo blanco como la nieve, y toda su morena piel esta surcada de profundas arrugas. Levantarse y caminar cada día le resulta muy costoso, pero sabe mejor que nadie más cuidará a los habitantes de Thaogura como él. Lo único que lamenta es no poder cuidarlos mejor. Ha aprendido que de vez en cuando hay que dejar que el lobo de Roma devore algunas de sus ovejas para que las demás puedan prosperar. Si tan sólo hubiera alguien con más poder que él al que recurrir cuando las cosas se ponen realmente feas, el resto de tu vida sería mucho más sencilla.



Jinetes númidas, tropas auxiliares al servicio del Gobernador de Cartago.

1ª aparición en "El regreso a Cartago", "En el palacio del procónsul".

Características 35: Fuerza 6, Destreza 7, Constitución 6, Percepción 7, Inteligencia 4, Cultura 2. Carisma 3.

Dignitas 5: *Virtus 3, Gravitas 1, Fides 1.*

Habilidades: armas de asta 5, armas a

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	17 (13)* (24)+	12 (23)+	12 (23)+	6
Lanza**	20 (16)* (27)+	15 (26)+	16 (27)+	11
Pugio	19 (15)* (26)+	14 (25)+	13 (24)+	9
Arco Corto	18 (17)* (28)+	16 (27)+	-	10

* Valores con la penalización por armadura incluida.

** +5 a la defensa y maniobra contra armas de menor alcance.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Los aguerridos jinetes de las tribus del interior del África ya eran reclutados por los cartagineses desde mucho antes de las guerras púnicas. Sus rápidos corceles, su resistencia y su habilidad con el arco los convertían en una excelente caballería ligera, que era muy útil para hostigar al enemigo. Roma simplemente continuó con la tradición de reclutar a estas excelentes tropas, que completaban de una forma muy digna a las legiones compuestas casi exclusivamente por infantería. No les faltan voluntarios a los tribunos militares romanos que deciden buscar auxiliares en el desierto, ya que la vida allí es muy dura, aún peor que el servicio en el ejército romano.

Los númidas, pese a lo que se observa en multitud de cómics y películas referentes a Roma, no son de raza negra sino de raza bereber. Aunque algunos son sedentarios y viven dentro de los límites del imperio hay multitud de tribus nómadas y seminómadas para las cuales el concepto de frontera es casi tan extraño como el de la escritura. Las tropas númidas suelen ser menos

distancia 7, disciplina 3, lucha 5, artesanía (flechero) 3, atletismo 3, campestre 5, caza y pesca 3, entrenar 2, equitación 7, latrocinio 3, vigilar 3, sabiduría popular 2, idioma: latín 2, idioma: púnico 3, geografía de África 2, veterinaria 3.

Cualidades: combatiente 7, aguantar dolor 7, extranjero -3, aguantar fatiga 3.

Carácter: Salvaje 3.

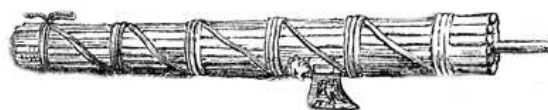
Heridas totales: 12. **Cabeza:** 4. **Torso:** 5.

Brazos: 4. **Piernas:** 5.

Protección: 12 (Constitución 6 más cuero repujado, casco de cuero reforzado, correas en piernas y brazos y *parmula*).

Rendimiento: 13.

disciplinadas y más ávidas de botín que las legionarias, por lo que se hace necesaria una supervisión más rígida por parte de sus mandos, pero son realmente valientes y tienen una forma autóctona de combatir con apoyo de la infantería, un concepto que copiaron los romanos en su *cohors equitata* (cohorte auxiliar que entremezclaba infantería y caballería en una proporción de tres a uno).



Junia Gala, vitalis propietaria de una casa de citas.

1ª aparición en "El banquete público", invitada.

Características 41: Fuerza 3, Destreza 6, Constitución 5, Percepción 6, Inteligencia 7, Cultura 7, Carisma 7.

Dignitas 10: *Virtus 4, Gravitas 5, Fides 1.*

Sombra: *Dementia (Depravatio) 3.*

Habilidades: atletismo 3, latrocinio 1, ocultación 1, tahúr 1, actuar 2, amistad 3, autoridad 2, cortesía 3, empatía 3, engañar 2,

mercadeo 2, recitar 2, ceremonia 2, corpus religio 2, sabiduría del culto a Venus 1, sacrificio 1, arte 3, farmacopea 2, conocimiento de África 4, gramática latina 2, idioma: latín 7, negocio 3.

Cualidades: académico 5, adicción (sexo) -4, atractiva 4, débil -2, excéntrica (impúdica) -3, oculto (sadismo) -3, rasgo de carácter fuerte 3, camarada (Gayo Ligur) 3, celebre 3, esclavos 5, mala fama (meretriz) -3, negocio 5, riquezas 3, sombra -3.

Carácter: Pasional 3, benefactora 5.

Misterios: aphrodisias 3, fortuna 2.

Numinae: deliciae (Pág. 27P), égida de anteros (Pág. 28P), encarnando a eros (Pág. 28P), geomancia (Pág. 38P), quiromancia (Pág. 39P).

Dominatus: el charlatán de la plebe (Pág. 25P), la máscara del histriónico (Pág. 25P), narciso revivido (Pág. 25P), oráculo (Pág. 38P), presentimiento (Pág. 38P).

Heridas totales: 10. **Cabeza:** 3. **Torso:** 4.

Brazos: 3. **Piernas:** 4.

Protección: Constitución 5.

Rendimiento:

8.

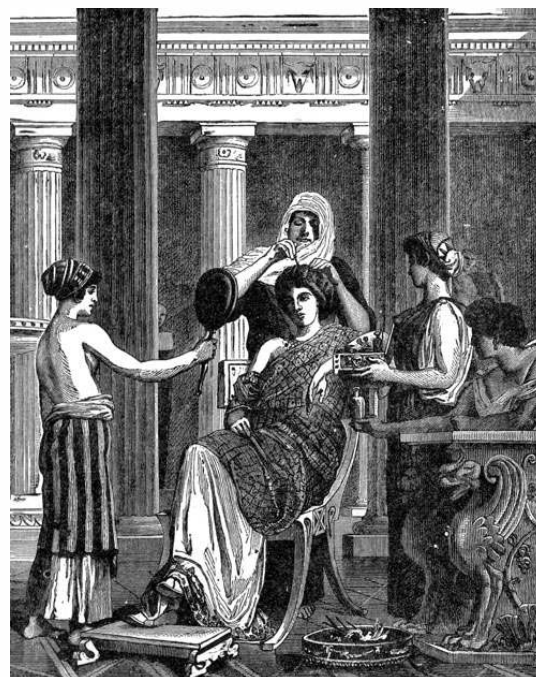
COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	12 (23)+	6 (17)+	6 (17)+	3

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Junia Gala tiene lo que toda matrona o joven patricia desearía. Es atractiva, viste con elegancia, su educación es exquisita y los hombres más poderosos de la ciudad suspiran al verla. La única cualidad digna de una noble romana que no posee es la decencia. Y no puede poseerla porque Junia Gala es la propietaria del burdel más selecto de toda Cartago. La primera vez que su burdel es visitado por un nuevo cliente este ha sido invitado por Junia en persona, que se asegura, a veces personalmente, de que el huésped quiera regresar. Por supuesto, este nivel alto nivel de exclusividad y disfrute tiene un alto precio, pero... de qué sirve ser rico si uno no disfruta de los pequeños placeres de la vida. Junia Gala en realidad no se preocupa demasiado por las posesiones materiales, pero su casa de placer perdería caché si no es la más cara y exclusiva.

En realidad lo que realmente le interesa a Junia son las emociones, ni el poder, ni el dinero. Encuentra placer en las emociones intensas. Aunque prefiere las positivas, tiene que reconocer que también hay un lado oscuramente perverso en ella al que le gustan también las emociones negativas, aunque de momento ha logrado mantenerlo en secreto. En realidad esta es la única parte de su personalidad o de su persona que se

molesta en esconder. Parte de su innegable atractivo proviene del hecho de que hace lo que quiere, y como quiere... y de que lo consigue hacer con un innegable halo de sensualidad, sea lo que sea. Junia Gala se ve como una jardinera de sentimientos... hay que sembrarlos, alimentarlos y a veces podarlos para que florezcan, y den fruto.



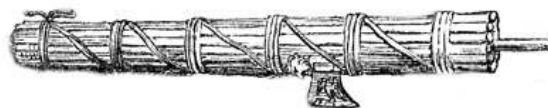
Junia utiliza sus armas - una larga y suave cabellera de color caoba, unos ojos verdes capaces de derretir los corazones, unos

labios carnosos y su hermoso rostro esculpido en fino caolín- y sus medios -un guardarropa digno de una emperatriz, cosméticos exóticos y varias excelentes maquilladoras- para acabar con la resistencia de cualquier persona, hombre o mujer. Junia es traviesa y disfruta saboreando la fruta prohibida: los personajes con voto de castidad o enamorados perdidamente deberían de cuidarse de ella. Con lo leído hasta aquí, ya es fácil imaginar la rica y variada vida social de la que disfruta Junia. No obstante hay dos personas que se encuentran más cerca de ella de lo que ninguno de sus amantes podrá estar jamás, por mucho que se froten sus respectivas pieles.

Uno de ellos es Tito Piscio, el explorador conoció inicialmente a Junia gracias a una lucrativa relación comercial, ya que ambos consumen los bienes y servicios ofertados por el otro. Poco a poco Piscio aprendió a admirar la forma de Junia de llevar su negocio, con puño de acero en guante de seda. Por otro lado, Junia se dio cuenta que era su pasión por explorar lo que movía a piscio y no una simple ansia de riquezas materiales. Estas opiniones mutuas han hecho que el respeto crezca y que su relación haya crecido hasta convertirse en amistad. Piscio ha procurado la mayoría de los esclavos, algunos ahora libertos, que trabajan para Junia. Y en una casa de Junia viven gran cantidad esclavas y algunos eunucos, por lo que su compra ha representado una transacción de gran volumen.

Otra persona importante para Junia en Cartago ha superado la amistad, y ha llegado hasta el reservado lugar donde Junia guarda su amor. Se trata de Gayo Ligur. Impactada por su increíble capacidad creadora y las pasiones que se ocultan tras su rostro huraño, Junia ha sido de las pocas personas que ha conocido a fondo al genial

artista que se esconde tras el herrero. Aunque sabe que no es capaz de juzgar bien sus obras, admira su devoción y talento. El hecho de que su conversación sea estimulante incluso le ha llevado a postergar el sexo, asombrada por que el mismo Gayo no parezca ni contemplarlo. Es el primer hombre que está más fascinado por su mente que por su cuerpo, y el primero que la seduce a ella casi tanto como ella a él. Pobre de la mujer que intente acercarse a Gayo Ligur, ciertamente Junia no piensa compartirlo.



Kaesio Arrio Bono, antiguo tribuno militar y decurión lisiado

1ª aparición en "El banquete público", invitado.

Características 34: Fuerza 5, Destreza 3, Constitución 7, Percepción 7, Inteligencia 3, Cultura 4, Carisma 5.

Dignitas 8: Virtus 4, Gravitas 3, Fides 1.

Habilidades: armas de filo 7, disciplina 5, lucha 5, táctica 5, agrario 2, atletismo 2, equitación 7, ocultación 1, sabiduría popular 2, vigilar 3, amistad 3, cortesía 2, mercadeo 1, oratoria 1, política 1, arte 1, filosofía 1, geografía de África 2, geografía de Asia 2, gramática latina 2, idioma latín: 4, negocio 3.

Cualidades: aguantar dolor 7, lesión (manco) -6, código de conducta (respetar a los iguales y camaradas, el bien de Roma antes que el propio) -3, posición política (Caballero) 3, posesiones (tierras y casa en Cartago) 7, esclavos 3, riquezas 3.

Carácter: Heroico 3.

Heridas totales: 12. **Cabeza:** 4. **Torso:** 5.

Brazos: 4. **Piernas:** 5.

Protección: Constitución 5.

Rendimiento: 17.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	15 (24)+	8 (19)+	8 (19)+	5
Pugio	17 (28)+	10 (21)+	9 (20)+	8
Gladius	20 (31)+	15 (26)+	16 (27)+	11

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

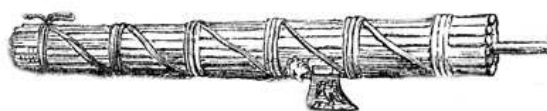
Kaesos Arrio Bono es un triunfador. Salió de Cartago con destino a Asia siendo aún un joven imberbe, como tribuno de un cuerpo de caballería auxiliar nómada reclutado en la provincia. Y volvió rico en recompensas y contactos. Pero todo tiene un precio, y el precio que pago Kaeso Arrio fue su brazo izquierdo. Su pelo se ha vuelto blanco, su andar errático. Sus fieras facciones se han cubierto de arrugas y desidia, y de su estrecho cuello ha brotado una papada, fruto de la falta de ejercicio bélico. Su descanso del guerrero no ha sido todo lo agradable que esperaba. Tiene tierras, denarios, esclavos y una bonita casa, pero lo cierto es que a este caballero le falta un motivo real por el que vivir la vida, sólo en sus logros pasados encuentra algún motivo de gozo.

Lo cierto es que Kaeso se encuentra ahora mismo derrotado y desmoralizado. Durante su juventud era un valiente tribuno, querido por sus soldados y favorecido por sus superiores, los auténticos dueños del imperio. Ahora se siente un simple lisiado que ha de escuchar durante numerosas horas en la curia a terratenientes vagos y comerciantes avariciosos que discuten acerca de cómo enriquecerse más, pensando que son el *omphalos* del mundo. Kaeso nunca fue un filósofo griego cobarde, ni un refinado epicúreo de Tarento, pero siempre creyó en valores y cosas más grandes que él. Sus tiempos actuales sin duda le hacen sentir nostalgia de cuando tenía dos brazos y podía mirar a su enemigo de frente, a los ojos.

Pocas personas consiguen sacarlo de su estado de apatía actual. Si alguno de los personajes fue compañero suyo de miserias y batallas en el frente encontrará a un Kaeso Arrio energético y contento, preocupado por ayudar a su camarada a integrarse en Cartago por todos los medios. Si no lo

conoce pero es veterano o militar lo encontrará un tanto hastiado al conocerlo, pero a medida que intercambien historias sin duda su relación se irá animando. Si el personaje está dispuesto y es capaz de tejer historias entretenidas es posible que gane un fiel amigo, uno que se considera ser militar como su clase social, y que siempre tiene en su mesa sitio para un guerrero fiel a Roma y con el que no haya que preguntarse por segundas intenciones. Pero cuidado, Arrio no tolerará bien que intenten engañarlo.

La verdad, es que Kaeso Arrio se ha vuelto algo retraído, y no encuentra mucha gente con la que hablar, aunque encuentra en Aulo Horatio un oyente culto y atento cuando necesita contar sus interminables historias de batallas en Asia, realmente echa de menos esas tierras y esos tiempos. Pero Kaeso sabe que aunque Horatio es un buen público para sus historias no comparte sus valores, por lo que la suya es una relación afable, pero no una auténtica amistad. Lo más parecido a un amigo que Arrio tiene en Cartago es Gneo Murrio al que respeta por su capacidad y honestidad. En secreto piensa que las legiones han perdido un gran tribuno de intendencia al no haberlo alistado. De todas formas sus diferentes educaciones les han impedido reconocerse como lo que son: dos islas de sentido del deber en un océano de vividores y falsos egos, dos expresiones distintas pero equivalentes de los viejos valores de Roma.



Latron de la conjura de los *exheredare*.

1ª aparición en "Thaogura", "¡Latrones! El amargo sabor de la traición".

Características 35: Fuerza 6, Destreza 7,

Constitución 7, Percepción 6, Inteligencia 3, Cultura 4. Carisma 2.

Dignitas 5: *Virtus 3, Gravitas 1, Fides 1.*

Habilidades: armas de filo 6, armas a distancia 7, disciplina 7, lucha 6, artesanía (flechero) 3, atletismo 3, campestre 5, caza y pesca 3, entrenar 2, equitación 1, latrocinio 1, vigilar 3, sabiduría popular 2, gramática latina 1, idioma: latín 4, geografía de África 2, veterinaria 1.

Cualidades: combatiente 7, desarrollar

habilidades 3, aguantar dolor 7, aguantar fatiga 3, actividad secreta -3, vendetta -3.

Carácter: Salvaje 3.

Heridas totales: 12. **Cabeza:** 4. **Torso:** 5.

Brazos: 4. **Piernas:** 5.

Protección: cabeza y extremidades 11 / torso 12 (Constitución 7 más lorica squamata, casco de cuero reforzado y correas en piernas y brazos).

Rendimiento:

19.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	20 (16)* (27)+	13 (24)+	13 (24)+	6
Gladius	25 (21)* (32)+	18 (29)+	19 (30)+	12
Pugio	22 (18)* (29)+	15 (26)+	14 (25)+	9
Arco Corto	22 (18)* (29)+	16 (27)+	-	10

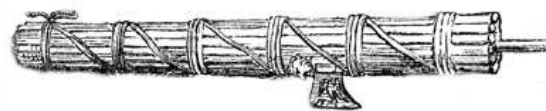
* Valores con la penalización por armadura incluida.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Todos estos hombres podrían haber sido aceptados en la cohorte urbana, pero la venganza de la conjura necesitaba un equipo de campo que entorpeciera el día a día de la colonia, y estos hombres se ofrecieron voluntarios para ello. Llevan varios años moviéndose entre los bosques de la zona. A pesar de vestir sencillas túnicas baratas debajo de sus armaduras, la calidad de las armas y armaduras portados por estos ladrones, así como su homogeneidad, hacen sospechar que este grupo es mucho más de lo que aparenta. Su disciplina y sus habilidades marciales no hacen sino confirmar la teoría, un grupo de guerreros en armadura de metal no suele dedicarse al asalto de caminos tan remotos.

Los *latrones* son letales con sus espadas y sus arcos, al tiempo que son silenciosos y traicioneros como la misma naturaleza en la que viven. Preferirán atacar a sus víctimas desde una distancia segura con sus arcos, pero una vez localizados no temerán trabarse en sangriento cuerpo a cuerpo. No disfrutan matando, pero no dudarán en hacerlo si alguien se interpone en sus objetivos, como algunos desgraciados pastores han comprobado. Huelga decir que

la mayoría de los infortunios de la colonia y de Thougura son debidos a este grupo de saqueadores organizados. Marco Axio es el jefe del grupo, y posee las mismas estadísticas que sus hombres.



Legionario de la cohorte urbana de Cartago.
1ª aparición en "El banquete público", "¿Estoy invitado al banquete?".

Características 36: Fuerza 7, Destreza 7, Constitución 7, Percepción 7, Inteligencia 3, Cultura 3, Carisma 2.

Dignitas 5: *Virtus 3, Gravitas 1, Fides 1.*

Habilidades: armas de filo 7, armas de asta 5, disciplina 7, lucha 5, atletismo 3, campestre 3, entrenar 3, equitación 2, latrocinio 1, vigilar 3, autoridad 1, soborno 1, gramática latina 1, idioma: latín 5, geografía de Italia 3, geografía de África 3, medicina 1.

Cualidades: combatiente 3, aguantar dolor 7, aguantar fatiga 7, campaña 3, subordinado -3.

Carácter: Bélico 3.

Heridas totales: 12. **Cabeza:** 4. **Torso:** 5.

Brazos: 4. **Piernas:** 5.

Protección: Cabeza 19 I Torso 20 I
Extremidades 18 (Constitución 7 más *lorica*

segmentata con brazaletes de cuero,
grebas de cuero, *cassis* y *scutum*).

Rendimiento: 14.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	21 (9)* (20)+	12 (23)+	12 (23)+	7
Porra (garrote)	23 (11)* (22)+	13 (24)+	16 (27)+	9
Gladius	26 (14)* (25)+	19 (30)+	20 (31)+	13
Pilum**	24 (12)* (23)+	15 (26)+	16 (27)+	11

* Valores con la penalización por armadura incluida.

** +5 a la defensa y maniobra contra armas de menor alcance.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del 11.

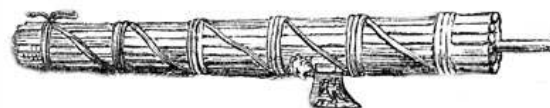
Estas estadísticas representan a la pieza base del poder imperio romano: el legionario. En este apartado se refleja un legionario experto aunque aún no veterano, considera que ya ha servido unos diez años en las legiones.

Se aplican las pequeñas diferencias entre un soldado normal y uno de guarnición ciudadana. Entre ellas destacar que poseían una vara que hacia las veces de porra y que en su cinturón tenían cascabeles que actuaban de una manera similar a las sirenas policiales de hoy en día.



Eres duro y bueno en tu trabajo y lo sabes, pero también sabes que la fuerza de la legión radica en el grupo y no en héroes aislados. Eres disciplinado con tus superiores, amistoso con tus camaradas, violento con tus

enemigos y desatado en tus borracheras. La imagen de tu cohorte está por encima de tu seguridad personal. Nunca se sabe cuando las parcas cortarán los hilos de tu destino, y por eso vives cada día como si pudiera ser el último.



León y Leonas (2) del Atlas.

1ª aparición en "Sangre, pasión y muerte, el combate del bestiario".

Poder 15 (13)*

Ánima 2 (Inteligencia 6)

Corpus 13(11)* (Fuerza 16(12)*, Destreza 10, Constitución 16(12)*, Percepción 10).

Influencia 0

Habilidades: atletismo 5, combate 5, campestre 3, ocultación 6, vigilar 3.

Heridas totales: 21 (17)*. Cabeza: 8(6)*.

Torso: 10(8)*. Patas Delanteras: 9(7)*. Patas

Traseras: 9(7)*.

Protección: 18 (14)* (Constitución 16 (12)* más dos por piel gruesa).

Rendimiento: 32(24)*.

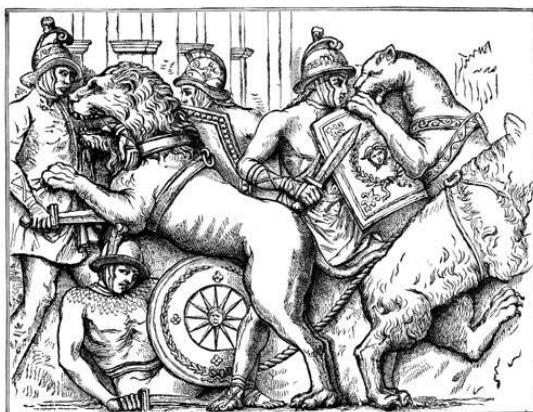
*Se aplica sólo a las leonas.

Combate	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Mordisco y zarpas	27 (38)+	19 (30)+	18 (29)+	20 (16)*

* Valores para las leonas.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

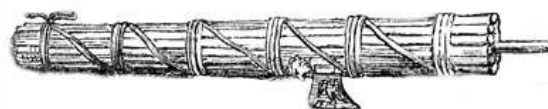
A pesar de que van a ser usados en un combate en un palmeral estos leones no provienen de un hábitat desértico. Son leones del Aridis, nombre autóctono para la cordillera que los griegos y romanos bautizaron como Atlas, y su hábitat es el bosque montañoso mediterráneo. Su melena es de color negro, y su tamaño es superior al de otras razas de león, por lo que está acostumbrado a cazar grandes presas. Recuerda siempre que a pesar de sus formidables atributos físicos el león no es un animal sanguinario, sólo mata para alimentarse o defenderse, y no es una máquina con colmillos y garras que busque exterminar toda vida a su alrededor.



Cuando el macho salga a la arena, desorientado, acalorado y rodeado por el estruendo cercado por centenares de personas, el león no buscará directamente el combate ni al bestiario. Irá directo al estanque a bañarse y beber algo de agua, mientras evalúa su nuevo entorno. Si el bestiario no hace nada es posible que la gente no tenga paciencia y empiece a silbar, lo cual sólo volverá al animal más huidizo. De todas maneras no es cobarde ni estúpido, si es molestado o se le ataca responderá con fiereza, y atacará con todo su arsenal, que no es escaso.

El olor a sangre excitará a las leonas en el segundo combate, por lo que es probable

que se decidan a atacar antes. No obstante las leonas serán más sutiles que el macho, y atacarán a la vez desde distintos ángulos. Una de ellas intentará atacar por la espalda al bestiario (Pág. 79L), haz una tirada enfrentada de destreza más ocultación de la leona contra percepción más vigilar del bestiario. Si gana la leona ataca por la espalda, y si pierde, considera que una de las leonas ataca desde al lateral desprotegido del bestiario (Pág. 79L).



Manio Silio Fabiano, centurión de la cohorte urbana de Cartago.

1ª aparición en "El banquete público", "Negociando con el gobernador".

Características 43: Fuerza 7, Destreza 8, Constitución 7, Percepción 7, Inteligencia 4, Cultura 4, Carisma 6.

Dignitas 7: Virtus 5, Gravitas 1, Fides 1.

Habilidades: armas de filo 7, disciplina 6, lucha 6, táctica 3, atletismo 3, equitación 5, entrenar 3, falsificación 3, latrocinio 4, vigilar 3, amistad 5, autoridad 4, engañar 5, gramática latina 2, idioma: latín 4, geografía de la Germania 2, veterinaria 3.

Cualidades: combatiente 5, aguantar dolor 5, aguantar fatiga 9, atleta natural 2, actividad secreta -5, vendetta -5, clientes 3, posición (centurión y líder de la conspiración) 5, riquezas 2.

Carácter: Bélico 5.

Heridas totales: 12. **Cabeza:** 4. **Torso:** 5.

Brazos: 4. **Piernas:** 5.

Protección: Cabeza 19 I Torso 20 I Extremidades 18 (Constitución 7 más *lorica segmentata* con brazaletes de cuero, grebas de cuero, *cassis* y *scutum*).

Rendimiento: 15.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	21 (9)* (20)+	14 (23)+	14 (23)+	7
Porra (garrote)	23 (11)* (22)+	15 (26)+	18 (29)+	9
Gladius	26 (14)* (25)+	20 (30)+	21 (32)+	13

* Valores con la penalización por armadura incluida.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Manio Silio Fabiano es el líder y el corazón de la conjura de los *exheredare*. Manio es un hombre duro, no en balde su propio padre le traicionó, a sus ojos, por un simple pedazo de tierra. Después de que su modelo de conducta renegará de él, Manio se propuso vengarse y superar a su padre. Para ello reunió a los abandonados, a los confusos, a los decepcionados y a los que ansiaban venganza. Todos ellos pronunciaron el juramento, y todos se convirtieron en conjurados. Los fue conduciendo hacia el sur hasta su destino final, África. Durante este periodo eran poco más que una banda de bandidos, que con sigilo y discreción lograron abrirse paso hasta el sur de Italia.



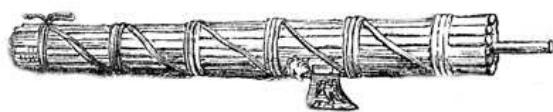
Allí Manio procuró agrupar a su hueste y aumentar sus reservas de equipo, al tiempo que planeaba su siguiente paso. Y el siguiente paso fue sonado. Enterado del relevo de Gobernador de África, Manio Silio

se puso de acuerdo con otros grupos de ladrones para asaltar su caravana, así mientras los otros ladrones asaltaban a la caravana por el frente Manio había de atacar por la parte trasera, dando el golpe de gracia. Pero Manio ya tenía pensado traicionar a unos y a otros, y esperó hasta el último momento para unirse a las fuerzas del gobernador y acabar con sus "socios". Manio presentó a su grupo como antiguos *vigiles* de Roma en busca de trabajo. El nuevo gobernador incluyó a la mayoría de esos hombres como miembros de su mermada escolta, y una vez llegados a Cartago los incorporó a la guardia urbana de la ciudad, convencido de que eran "sus" hombres. Y los conjurados se convirtieron en sus hombres. Estos últimos tres años, mientras Manio intentaba situar a la mayor cantidad de conjurados en puestos de importancia, los conjurados hicieron todo el trabajo sucio del gobernador, sin importar lo pútrido que fuera.

Sirviendo a ese gobernador Manio llegó a centurión de la cohorte urbana, y logro suficientes fondos para equipar mantener y motivar a un grupo de *exheredare* para que se convirtieran en los *latrones* que hacen la vida imposible a la Colonia Aurelia Primigenia y a los poblados cercanos, siempre haciendo pensar a todos que las desgracias provenían de otro asentamiento. Su único punto negro ha sido su hermano, Aulo Plotio Juba, a quien observa con una creciente preocupación. Si no fuera su hermano lo habría eliminado, pero Manio Silio ha decidido darle manga ancha, al fin y al cabo, si él fracasa alguien ha de recoger el testigo de la venganza. En estos momentos Manio ya ha elaborado el plan final para arrasar la Colonia. Utilizando a los personajes justificará su asalto a la misma con la cohorte

urbana, aprovechando que el nuevo gobernador no ha designado todavía un tribuno militar que comande la cohorte.

Manio ha de ser interpretado con una personalidad muy fluida. Cuando interacciona con alguien que puede utilizar en su ventaja, y todos los personajes de tus *lusiones* entran en esta categoría, Manio intenta inmediatamente adaptarse lo más posible a sus necesidades. Utilizando su simpatía y a su facilidad para mentir, tiene una gran habilidad en amistad y en engañar, intentará ganarse la confianza de los personajes, para después utilizar su nombre, su autoridad y su amistad en sus propios fines. Manio es un hombre amargado y obsesionado, totalmente imposible de redimir que sólo vive para su venganza, y al que sólo la muerte podrá detener.



Marco Pontio Justo, famoso filósofo y libre pensador de Cartago.

1ª aparición en "El banquete público", invitado.

Características 37: Fuerza 4, Destreza 4, Constitución 5, Percepción 4, Inteligencia 7, Cultura 7, Carisma 6.

Dignitas 5: *Virtus* 2, *Gravitas* 2, *Fides* 1.

Habilidades: pugilismo 3, disciplina 2, atletismo 3, entrenar 2, sabiduría popular 3, amistad 3, cortesía 3, empatía 3, oratoria 4, recitar 4, arquitectura 3, arte 3, astronomía 3, biblioteca 4, burocracia 3, conocimiento: historia 3, derecho 5, estudio 7, filosofía 7, geografía del imperio 4, geografía de África 4, gramática latina 5, idioma latín: 7, mitología 3, música 3.

Cualidades: académico 3, artista 3, desarrollar habilidades 7, estudioso 7, atractivo 2, incrementar característica 1, código de conducta (no matará, no tendrá esclavos ni posesiones, todo lo que le sobra de vestirse y comer lo dona a los pobres) -9.

Carácter: Sabiduría 3.

Heridas totales: 10. **Cabeza:** 3. **Torso:** 4.

Brazos: 3. **Piernas:** 4.

Protección: 5 (Constitución).

Rendimiento: 11.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pugilismo	11 (22)+	8 (19)+	8 (19)+	5

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Marco Pontio Justo parece sacado del mismo molde que una estatua griega clásica. Sus proporciones físicas idóneas, su pelo ensortijado y su barba siempre afeitada de forma imaculada. Su porte y su excelente habilidad como orador le han ganado, desde siempre, el respeto de plebeyos y patricios por igual, a pesar de que no es de noble cuna. Su padre, un honrado pescador, invirtió todos sus ahorros en que su hijo pudiera ser el estudiante de un escriba local. Marco no sólo lo logró, sino que aprovecho la ocasión para leer tantos libros como pudo. Tan brillante fue este joven autodidacta, que pronto se le ofreció un puesto como bibliotecario en la biblioteca pública situado

en las termas de Antonino.

Hace tiempo que uno de los colaboradores de un gobernador de Cartago lo despidió de la biblioteca por sus comentarios excesivamente sinceros y políticamente incorrectos. Pero Marco Pontio no tuvo que arrepentirse de nada, pues sus comentarios le valieron ganarse el cognomen de Justo, y la fama de erudito que logró con sus actitudes lo convirtió en el más prestigioso tutor privado de todo Cartago. Desde entonces frecuenta el foro y las bibliotecas públicas de la ciudad, siempre dispuesto a entablar un buen debate si su contertuliano es culto y respetuoso como él, ansioso de

aprender de cualquier persona o libro. Cuando no se encuentra aprendiendo se suele dedicar a enseñar a los ricos que pagan sus servicios. Sin duda se puede decir que Pontio Justo vive para y por la sabiduría, es su forma de vida.

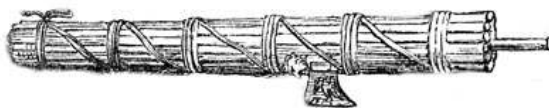
Hace cosa de un año Marco Justo se topó con el primer adversario en un debate que lo desarmó totalmente. Durante una improvisada conversación acerca del respeto a la vida humana encontró un ponente cuya actitud ante la vida era aún más ilustrada y apasionada que la suya. Marco Justo se sintió terriblemente intrigado por las ideas de su interlocutor, y a lo largo de los meses intercambiaron ideas, unas ideas que calaron fuerte en Marco, tanto que el filósofo abandono la religión tradicional romana para convertirse a una nueva, el cristianismo. Desde entonces ha realizado muchas donaciones a la comunidad cristiana, aunque todavía no se siente capaz de predicar abiertamente su nueva religión, que aún no ha asimilado del todo.



Tanto dinero ha gastado el filósofo que estaría en problemas económicos, si no fuera por el dinero que ingresa de sus ricos clientes. En particular hay uno con el que pasa todo el tiempo que puede, Gneo Murrio el duunviro local. Gracias a él puede afrontar todos sus gastos, aunque en realidad este no es el único motivo por el que busca su compañía. Realmente Marco

valora las donaciones que Gneo hace a los pobres, y ansía ganarlo para la causa cristiana a largo plazo. Entre medias Marco Justo se ha embarcado en la tarea de pulir los incultos modales de Gneo Murrio, en un intento de lograr que haya una voz que se enfrente a los codiciosos terratenientes, una voz que se preocupe por los pobres y descastados de Cartago.

En aras de lograr una situación más desahogada acaba de contratar sus servicios con Phelyssam Afer, que quiere aprender latín en un intento de integrarse con la alta sociedad romana, aunque sólo sea para resguardar sus derechos y hacienda. El púnico paga bien, pero su interés ha sido hasta ahora intermitente. Con sus nuevas responsabilidades autoimpuestas con la comunidad cristiana Marco Justo no se puede permitir rechazar ningún cliente, lo cual puede ser una excelente oportunidad para los jugadores, ya sea porque tengan dinero o porque la nobleza de sus causas motive al idealista profesor a enseñarles. Sea como sea, no encontrarán mejor tutor en toda la urbe.



Muttun, propietario de la posada "Elephas et Leo".

1ª aparición en "Manteniendo el ritmo de la partida y abriendo opciones".

Características 34: Fuerza 4, Destreza 4, Constitución 4, Percepción 4, Inteligencia 7, Cultura 4, Carisma 7.

Dignitas 8: Virtus 2, Gravitas 4, Fides 2.

Habilidades: lucha 1, agrario 2, artesanía (restauración) 3, auriga 1, ocultación 2, sabiduría popular 3, vigilar 2, amistad 3, empatía 4, bajos fondos 1, engañar 1, mercadeo 7, soborno 2, burocracia 1, derecho 1, geografía de África 2, gramática griega 2, gramática latina 2, idioma: púnico 6, idioma: griego 3, idioma: latín 4, negocio 7.

Cualidades: deudas -3, extranjero -1, esclavos 1, conocimiento útil 7, mecenas 3,

posiciones 7.

Carácter: Dinámico 3.

Heridas totales: 9. **Cabeza:** 2. **Torso:** 4.

Brazos: 3. **Piernas:** 3.

Protección: 4 (Constitución).

Rendimiento:

8.

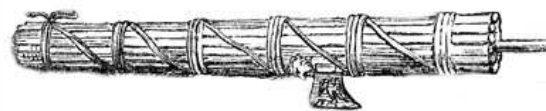
COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Lucha	8 (19)+	5 (16)+	5 (16)+	4
Pugio	10 (21)+	7 (18)+	6 (17)+	7

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

La vida de Muttun no ha sido fácil, empezó siendo un mero mozo en la posada de un ciudadano romano demasiado aficionado al alcohol como para cuidar de sus propios intereses. Después de múltiples peripecias se ha hecho con la posada en la que empezó a trabajar, y su gran objetivo es no volver a tener que trabajar por cuenta ajena. Aún le debe una gran cantidad de dinero a un rico púnico de Cartago, Phelyssam Afer, por financiar la compra del "Elephas et Leo" así que vive pobremente y trabaja mucho para poder pagarle. Afortunadamente Phelyssam parece más interesado en que el tráfico a Thaogura no se interrumpa que en cobrar la deuda. Todos los días bendice su suerte por ello, al fin y al cabo su vida es su posada, y hará todo lo que pueda para mantenerla abierta.

Muttun es un hombre grueso con una larga barba aceitada, y que haga lo que haga siempre parece tener prisa, al fin y cabo sólo hay doce horas de sol, y hay mucho por hacer antes de que todos los clientes estén atendidos. No olvida a un cliente, y aunque hable con acento se defiende en multitud de idiomas. Cualquier persona con plata merece su atención, y preferirá dar un buen servicio para ganar un cliente fijo que sacar más de una sola vez. Los asuntos oficiales tienen prioridad incluso sobre su afán de lucro, ya que la continuidad de su negocio depende de ellos. Como buen posadero, tiene mucha psicología, y conoce muchísimos secretos que gente incauta o borracha le cuenta.

Puedes utilizar las estadísticas de Muttun para simular a los púnicos que mantienen la red de posadas que comunican toda la provincia Africana.



Phelyssam Afer, rico peregrino y principal armador de Cartago.

1ª aparición en "El banquete público", invitado.

Características 34: Fuerza 2, Destreza 3, Constitución 4, Percepción 6, Inteligencia 7, Cultura 5, Carisma 7.

Dignitas 8: Virtus 4, Gravitas 3, Fides 1.

Habilidades: lucha 3, disciplina 2, artesanía (construcción de barcos) 3, falsificar 3, latrocinio 3, ocultación 3, sabiduría popular 2, viajar 4, vigilar 2, amistad 2, bajos fondos 4, cortesía 1, engañar 4, mercadeo 7, soborno 4, burocracia 3, derecho 3, geografía de África 4, gramática latina 1, idioma púnico: 6, idioma: latín 2, navegación 3, negocio 7.

Cualidades: lesión (obeso) -7, extranjero (-3), círculo de contactos 7, celebre 3, negocio 7, riquezas 7.

Carácter: Dominador 3.

Heridas totales: 9. **Cabeza:** 2. **Torso:** 4.

Brazos: 3. **Piernas:** 3.

Protección: 4 (Constitución).

Rendimiento:

8.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	11 (22)+	6 (17)+	6 (17)+	2

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Phelyssam Afer es el claro ejemplo de que el imperio es un lugar lleno de oportunidades, si no dejas que tus escrúpulos te impidan verlas. Afer ha llegado al máximo nivel de éxito que puede alcanzar un peregrino en sus propias tierras bajo el yugo de Roma. Es una figura de máximo renombre en la economía de la ciudad, es el principal armador del puerto de Cartago, y lejos de conformarse con ello aún sigue buscando nuevas formas de enriquecerse. Durante el largo ascenso hasta su posición actual ha tenido que ser agradable, e incluso servil en algunas ocasiones, con los ciudadanos romanos que controlaban la económica o la política de la región. Afortunadamente para él, eso forma parte del pasado, Phelyssam es ahora lo suficientemente rico como para comprar dignidad y respeto.

Phelyssam está orgulloso de sus orígenes púnicos, y no reniega de ellos. Luce la típica larga barba aceitada de su pueblo y suele vestir a la manera tradicional del norte de África. Los largos tiempos de sufrimiento han terminado para él, y una gran barriga ha surgido de su otrora plano abdomen. No oculta su nariz enorme y aguileña y adora los perfumes densos y con fuertes olores orientales. Es originario de Thaogura, pero se marchó de allí muy joven. Es por esto que el único habitante actual de la ciudad con posibilidades de reconocerlo es Hiram, el sufete. No es que le haga ninguna ilusión reconocer que surgió de un pueblo perdido en las montañas de Numidia, pero tampoco es que vea con aprobación los abusos de los romanos cercanos. Ya ha ayudado a su ciudad natal de forma discreta en el pasado. Si hay algún personaje africano y no ciudadano entre los *lusitores* quizás le pueda proponer que actúe como su testaferro en su patronazgo de Thaogura.

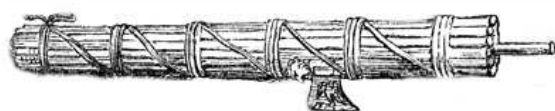
En el fondo, Phelyssam algún día espera

poder comprar la ciudadanía romana, aunque sólo sea para contrarrestar las miradas por encima del hombro que algunos romanos se permiten el lujo de dirigirle. Es por esto que no quiere que sus orígenes se conozcan, aunque poco a poco se está convirtiendo en un símbolo para la comunidad púnica. El mismo detesta tener que aprender latín, pero sabe que si quiere el respeto de la elite de la ciudad tendrá que aprenderlo. Si un buen negocio lo requiere y hay suficientes áureos de por medio puede vestirse a la romana sin problemas éticos. Reconoce que Marco Justo es el mejor profesor de Cartago, o al menos el más paciente, pero lo cierto es que sus negocios están por encima de su ansía por aprender.



La red de contactos de este púnico es casi interminable. Si quieres llevar algo de un lado a otro lugar del mediterráneo, es tu hombre. Si quieres comprar un barco, es tu hombre. Si quieres pasaje te recomendará con quien ir. Mientras tengas suficientes denarios todo se puede conseguir. No te dejes engañar por que no sea ciudadano, tiene en nómina a tantos magistrados como a

asesinos, y tiene fe en que puede encargarse de quien sea donde sea, siempre que le resulte conveniente o hayan intentado engañarlo. Mucha gente recurre a él, por ejemplo, Aulo Plotio Juba le ha encargado transportes extraños a horas intempestivas, pagando bien por su absoluta discreción. Mientras siga el flujo de monedas Phelyssam estará más que a gusto de seguir con su relación actual. Aunque no lo sepa, ha participado en misiones para los conjurados de la *exheredade* e incluso para el pacto secreto.



Publio Seyo Fustiano, procónsul del África.
1ª aparición en "El banquete público",
"Una interesante reunión social".

Características 44: Fuerza 3, Destreza 3,
Constitución 5, Percepción 6, Inteligencia 9,
Cultura 10, Carisma 8.

Dignitas 13: *Virtus* 5, *Gravitas* 5, *Fides* 3.

Habilidades: armas de filo 4, disciplina 6,
lucha 4, agrario 2, atletismo 2, vigilar 4,
amistad 6, autoridad 8, cortesía 4, empatía 4,
engañar 4, política 8, oratoria 6, soborno 4,
burocracia 5, derecho 6, geografía del
imperio 6, geografía de Italia 5, gramática
griega 3, gramática latina 4, idioma: griego 5,
idioma: latín 10, negocio 6.

Cualidades: académico 3, campaña 5,
combatiente 5, instrucción política 5,
conocimiento útil 8, linaje 3, voluntad de
hierro 5, celebre 7, cliente 10, círculo de
contactos 10, enemigo 3, esclavos 10,
posición 10, posesiones 10, riquezas 10,
sirvientes 10, villa 10.

Carácter: Dominador 5.

Heridas totales: 10. **Cabeza:** 3. **Torso:** 4.

Brazos: 3. **Piernas:** 4.

Protección: 5[13/11] (Constitución 5 más
lorica ferrea con grebas y guanteletes
metálicos, con *Cassis* emplumado. Sólo usa
armadura en paradas militares).

Rendimiento: 14 (0)*.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Lucha	15 (26)+ (7)*	7 (18)+	7 (18)+	3
Bastón (garrote)	18 (29)+ (10)*	9 (20)+	13 (24)+	5
Gladius	20 (31)+ (12)*	12 (23)+	13 (24)+	9

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

* Valores con la penalización por armadura incluida.

Los ojos de Publio Seyo son jóvenes, curiosos y muy marrones, se mueven juguetones de un lado a otro y nunca se cansan de ir de un lado a otro en busca de cosas nuevas que observar. Es la única parte de su cuerpo que aún es joven. A sus sesenta y cinco años Publio Seyo ha visto mucho más de lo que muchos otros verán nunca, y ha logrado sobrevivir incluso a su gran amigo, el emperador Marco Aurelio. El que fuera otrora un gallardo soldado, el orgullo del imperio, el camarada del antiguo emperador, es ahora un anciano algo encorvado que necesita de un bastón para caminar con algo de soltura. Su pelo ralo y totalmente blanco dan una idea de su venerable edad. Aún con este aspecto, la

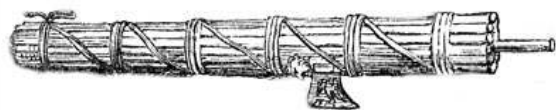
plebe tiembla emocionada cuando su potente voz les llama a la acción.

Los estragos de la edad le han alcanzado y, aunque no le han podido quitar el rango que ganaron sus hazañas, han debilitado su cuerpo. Quizás esa aparente debilidad juegue a su favor, porque Publio Seyo no ha perdido absolutamente ninguna de sus facultades mentales, y tiene multitud de agentes para llevar a cabo cualquier tarea que pueda idear.

Todos sus apetitos, voraces en otro tiempo, se han ido debilitando. Ya ha logrado todos sus objetivos políticos, come y bebe cada vez

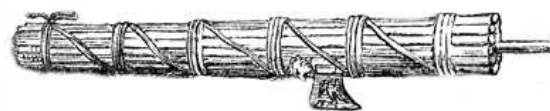
menos y se conforma con mirar y pellizcar a los muchachos que llaman su atención. Quizás esta misma indiferencia haya sido lo que le haya salvado por el momento de la paranoia del emperador Cómodo.

Interpreta a Publio Seyo como una persona sabia y reflexiva, acostumbrada a que todos los hombres en su entorno le deban obediencia y respeto. Habitualmente eres tranquilo y reposado, pero no toleras que nadie te falte al respeto o te alce la voz, no necesitas gritar o gesticular para mostrar tu cólera, conoces modos mejores, y más efectivos, de desahogar tu ira. Sabes que eres un buen superior, uno que cuida bien de sus subordinados, pero que eres aún más efectivo eliminando a tus enemigos. Casi no conoces otro tipo de relación: tu último amigo, el emperador Marco Aurelio, lleva diez años muerto y tu único superior está en Roma, sentado en el trono imperial.



Secundo Axio Calvus, Víctima de asesinado en la colonia, antiguo aquilifer y duunviro.

Aparece nombrado en el epígrafe “Colonia Aurelia Primigenia”, al final de la escena “Hablando con los magistrado de la colonia”. Por motivos obvios no tiene estadísticas.



Servio Sulpicio Censoris, dialis del templo a Júpiter Óptimo Máximo en Cartago.

1ª aparición en “El banquete público”, “Una interesante reunión social”.

Características 38: Fuerza 4, Destreza 5, Constitución 5, Percepción 6, Inteligencia 6, Cultura 7, Carisma 5.

Dignitas 10: *Virtus 3, Gravitas 4, Fides 3.*

Habilidades: armas de filo 2, disciplina 1, lucha 2, equitación 2, latrocinio 2, vigilar 3, amistad 2, autoridad 4, bajos fondos 5, cortesía 1, empatía 1, engañar 5, oratoria 2, política 4, soborno 4, ceremonia 3, corpus religio 3, sabiduría del culto de Júpiter 5, sacrificio 4, burocracia 2, derecho 1, gramática griega 2, gramática latina 3, idioma: griego 3, idioma: latín 7, geografía de África 4, mitología 2.

Cualidades: linaje 2, posición 4, círculo de contactos (sacerdotes y bajos fondos) 3 y 3, mecenas (familia Sulpicia) 4, riquezas 3, subordinado (familia Sulpicia) -4.

Carácter: Confabulador 5.

Misterios: *divinatio 2, maiestas 4, caelum 2.*

Numinae: quiromancia (Pág. 39P), *genius loci* (Pág. 39P), disco alfabético (Pág. 40P), sobrecarga de poder (Pág. 62P), *lorica adverso prodigii* (Pág. 63P), paronomasia (Pág. 64P), *devotio* a los dioses infernales (Pág. 64P), *nebula nefanda* (Pág. 34P), el susurro del roble (Pág. 35P).

Dominatus: invocando al invierno (Pág. 33P), la piel de Júpiter (Pág. 34P), oráculo (Pág. 39P), presentimiento (Pág. 39P), el poder de la voluntad (Pág. 61P), la virtud de la autoridad (Pág. 61P), reverencia (Pág. 62P), vínculo entre iguales (Pág. 62P).

Heridas totales: 10. **Cabeza:** 3. **Torso:** 4.
Brazos: 3. **Piernas:** 4.
Protección: 6 (Constitución 5 más ropajes

gruesos).

Rendimiento:

10.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Lucha	12 (11)* (22)+	7 (18)+	7 (29)+	4
Pugio	14 (13)* (24)+	9 (20)+	8 (19)+	7
Gladius	17 (16)* (27)+	12 (23)+	13 (24)+	10

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

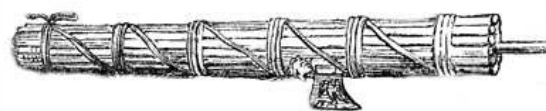
* Valores con la penalización por armadura incluida.

Servio Sulpicio es algo más que el *dialis* de mayor rango y antigüedad en la ciudad de Cartago, es la primera línea de defensa de la familia Sulpicia, que controla los destinos del culto de Júpiter en el término de África. Haciendo honor a su cognomen Servio Sulpicio hace de censor no oficial; aquí, en el puerto, y capital del África Proconsular, clasifica a todos los recién llegados en función de su peligrosidad para el Pacto, y para la familia Sulpicia. Y todos los teúrgos recién llegados suelen ser clasificados como peligrosos. Su misión una vez detectados los nuevos teúrgos es controlarlos y enviar numerosos informes a Útica, sede de poder de los Sulpicios. En el fondo su posición es bastante servil, Servio Sulpicio no hará ningún paso que no le sea ordenado, pero al menos sabe que es el *dialis* más importante de Cartago.

Servio Sulpicio está más cerca de los cincuenta años que de los cuarenta años, pero no le gusta reconocer que envejece. A la primera señal de alopecia se rapó la cabeza, y así la mantiene, cubierta por la capucha de su gruesa túnica púrpura de *dialis*. Su nariz ganchuda, su oronda figura y sus grandes mofletes son el resto de rasgos llamativos de su persona. Está acostumbrado a moverse en la alta sociedad, y sabe que su posición como alto sacerdote de Júpiter en Cartago le otorga una serie de privilegios que disfruta todo lo que puede. Odia el calor africano y a menudo invoca el *dominatus* invocando al invierno para mantenerse fresco.

Interpreta a Servio Sulpicio como un farol en una partida de *poker*. Aparenta tener un gran

poder, teóricamente es la cabeza del culto público de Júpiter en la provincia, pero en realidad no es más que un hombre de paja que distrae la atención del enemigo, y que no se atreve ni a cruzar la calle sin el permiso o las órdenes de los auténticos dirigentes. Comienza a negociar siempre duro y exigente. Pero, si alguien muestra una posición sólida, inmediatamente se acobarda y rebaja sus exigencias, en aras de la buena convivencia. De todas maneras no conviene subestimarlos, los recursos y contactos del culto lo convierten en alguien letalmente peligroso cuando se decide, o le ordenan, pasar a la acción.



Spurio Cornelio Cinna, senador retirado y abuelo obsequioso.

1ª aparición en "El banquete público", invitado.

Características 31: Fuerza 1, Destreza 2, Constitución 3, Percepción 4, Inteligencia 7, Cultura 7, Carisma 7.

Dignitas 8: Virtus 2, Gravitas 2, Fides 4.

Habilidades: armas de filo 6, disciplina 6, lucha 6, táctica 6, agrario 3, atletismo 3, equitación 6, viajar 3, vigilar 3, amistad 3, cortesía 3, empatía 3, engañar 3, oratoria 3, política 6, soborno 3, arte 2, filosofía 2, geografía del imperio 5, geografía de África 3, geografía de Italia 5, gramática griega 3, gramática latina 6, idioma: griego 4, idioma: latín 7, mitología 3, negocio 3.

Cualidades: anciano -2, linaje 5, posición

política (senador) 6, celebre 5, clientes 4, círculo de contactos 6, esclavos 5, posesiones (tierras) 6, riquezas 6, sirvientes (escoltas, secretario, etc.) 5, villa 6.

Carácter: Bienhechor 3.

Heridas totales: 8. **Cabeza:** 2. **Torso:** 3.

Brazos: 2. **Piernas:** 3.

Protección: Constitución 3.

Rendimiento: 10.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	12 (23)+	8 (19)+	8 (19)+	1

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Inicialmente podría parecer extraño que un senador se decida a abandonar Italia para vivir en África, pero en el caso de Spurio Cornelio Cinna la decisión es muy comprensible. El joven Cesar de Roma alimenta constantemente su paranoia con cadáveres de senadores, ya sea mediante ejecuciones por traición, como por oscuros asesinatos o por simples "accidentes". Para colmo de males las intrigas y luchas de poder están a la orden del día. Durante años, Spurio Cinna supo como manejar todos los hilos de la curia romana, así como mantener a raya a todas las conjuras para que no tocaran el buen nombre de su familia. Lo ha hecho tan bien y durante tantos años que la verdad es que ya se ha cansado de ello.

La vida de este anciano senador, uno de los más ancianos y experimentados, ha sido un constante trabajo, desde el día de su nacimiento. Como su nombre indica, Spurio Cinna fue hijo póstumo de su padre, y fue la única descendencia que dejó en este mundo. Sin familiares cercanos que le guiaran en el mundo de la política, Spurio Cinna tuvo que defender los intereses de su familia ante los oportunistas que ansiaban su poder y riqueza, tan sólo con la ayuda de su madre y sus clientes. Desde su más tierna infancia tuvo que curtirse antes de tiempo, puesto que no tenía nadie que le cobijara en su sombra. Spurio Cinna cumplió: en la defensa de los intereses familiares, en el senado, en las diversas magistraturas, en el ejército y en todos los aspectos de la vida pública donde se espera que un patricio haga brillar su nomen.

Pero todo tiene un precio, y el éxito político Spurio Cinna prácticamente redujo su vida a cumplir con su deber y tapar agujeros. Nunca amó a su mujer, con la que se casó por conveniencia, lo cual hizo más llevadera su muerte. Al que sí amo fue a su hijo Mamerco, que entregó su vida por la grandeza del Imperio en lo más profundo de la Germania. Tras su muerte, Spurio Cinna tuvo que reconocerse a sí mismo que apenas si sabía nada de su hijo a parte de su nombre. Y en ese instante se pregunto para qué había servido toda su vida, y no fue capaz de obtener respuesta. Afortunadamente para él su hijo le legó una segunda oportunidad, su nuera y sus dos nietos. Por desgracia, su nuera estaba muy enamorada de Mamerco, y no se ha sido capaz de recuperarse de su pérdida. El anciano senador se ha retirado a sus posesiones de Cartago para dedicar sus últimos años a su familia, en concreto a sus nietos.

Así, el rígido e incorruptible senador, se ha derretido en sus últimos años, mientras intenta ser feliz y hacer feliz a su familia. Ha dado por imposible a su nuera, que no sale de casa y sigue guardando un luto extremo y casi autista por su marido, pero si ha podido lograrlo con sus nietos. Estos le adoran, pues el viejo senador les concede todos sus caprichos, pero sus constantes atenciones los están malcriando a ojos vista. Spurio Cinna sabe que el comportamiento de sus nietos no es el correcto para unos patricios romanos, pero él mismo tubo que sufrir tanto por lo

que se considera apropiado que se siente incapaz de obligarlos a adoptar unos principios tan rígidos. Además, quiere llevarse consigo el afecto de su descendencia cuando abandone este mundo. Si hubiera alguien capaz de impresionar o motivar a sus nietos por el camino de la virtud ganaría la gratitud del viejo senador, pero este no le daría mucho apoyo disciplinario.

Spurio Cinna es un anciano de buen corazón, pero de dura corteza. No está abierto a ningún halagador fácil ni le queda suficiente tiempo para hablar de tonterías con cualquier desconocido. Su rostro tiene tantas arrugas que parece que no cabe ninguna más. Sus ojos, pequeños y enterrados en sus cuencas oculares ya no ven con la misma claridad que antes. Es culto, cortés y respetuoso, pero sólo con aquellos cuyo estatus social lo requiere. Conoce al gobernador Publio Seyo desde los tiempos en que ambos eran unos jóvenes despreocupados. Nunca han sido especialmente cercanos, pero el hecho de que ellos permanezcan y tantos otros se hayan marchado de este mundo sin duda forja un gran respeto mutuo. Conoce sin duda también a cualquier miembro del *ordo senatorial*, y muy posiblemente a cualquier miembro del *ordo equestre* que sea originario de la ciudad de Roma.

Cornelia Cinna Maior, Cinnilla, díscola joven patricia de vida licenciosa.

Características 34: Fuerza 3, Destreza 6, Constitución 4, Percepción 7, Inteligencia 4, Cultura 3, Carisma 7.

Dignitas 8: *Virtus 2, Gravitas 4, Fides 2.*

Habilidades: atletismo 1, equitación 1, falsificar 1, latrocinio 1, ocultación 1, actuar 1, amistad 1, bajos fondos 2, cortesía 1, engañar 2, mercadeo 1, soborno 1, arte 1, farmacopea 1, geografía de África 2, gramática latina 1, idioma: latín 3, música 1.

Cualidades: adicción (vino) -3, mala fama (vida disoluta) -2, atractiva 2, linaje 3, mecenas 7, suerte 7.

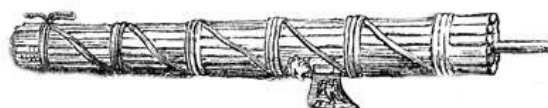
Carácter: Dinámica 3.

Heridas totales: 9. **Cabeza:** 2. **Torso:** 4. **Brazos:** 3. **Piernas:** 3. **Protección:** 4 (Constitución). **Rendimiento:** 7.

COM	MAN	ATA	DEF	DAÑ
Pugilismo	13 (24)+	6 (17)+	6 (17)+	3

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Cinnilla es la nieta mayor de Spurio Cinna. Tiene ahora 17 años, y recorre la noche de Cartago con un ansía y un desenfreno que poco bien han hecho al nombre de su familia. Su rostro que sería interesante si no fuera por las ojeras que constantemente lo adornan, y que sirven de recordatorio de sus interminables noches en vela. En el fondo Cinnilla se siente vacía por dentro, y espera que los placeres mundanos llenen ese hueco. Frecuenta orgías realizadas en el nombre de Venus, pero sus organizadores son meros charlatanes. Sus aficiones nada sanas y su exceso de confianza acabarán dándole un disgusto un día de estos, pues las noches de Cartago están llenas de peligros. Este disgusto podría ser fatal o ser el momento en que su héroe particular venga a salvarla no sólo del peligro sino de sí misma... sólo el *Iniciador* lo sabe. Sus excesos en el vestir y el maquillaje la afean más que favorecerla. Tiene un rostro ovalado rodeado por un excesivamente corto cabello castaño, con una nariz respingona y una tez clara salpicada de pecas. Intenta llamar la atención de Junia Gala, pero es demasiado engreída y mimosa para resultarle interesante. Cinnilla sabe que las mejores fiestas son las realizadas por Junia, pero también sabe que el dinero es sólo uno de los requisitos para entrar en su exclusivo círculo. Ha intentado animar a su amiga Helvia Menor a sumarse a sus correrías, pero la madre de esta ejerce un control férreo sobre ella, y de momento no ha logrado que la acompañe.



Decimo Cornelio Cinna, vago heredero obeso y niño malcriado.

Características 34: Fuerza 5, Destreza 4, Constitución 7, Percepción 6, Inteligencia 7, Cultura 3, Carisma 2.

Dignitas 8: Virtus 4, Gravitas 3, Fides 1.

Habilidades: lucha 1, vigilar 1, amistad 1, empatía 3, cortesía 1, cocimiento del circo 3, conocimiento del anfiteatro 3, geografía de África 2, gramática latina 1, idioma: latín 5.

Cualidades: lesión (obeso) -6, ambidiestro 3, linaje 3, mecenas 7, villa 7.

Carácter: Pasional 3.

Heridas totales: 12. **Cabeza:** 4. **Torso:** 5.

Brazos: 4. **Piernas:** 5.

Protección: 4 (Constitución).

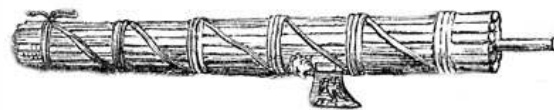
Rendimiento: 12.

COM	MAN	ATA	DEF	DAÑ
Pugilismo	10 (22)+	5 (16)+	5 (16)+	5

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Decimo Cinna es el nieto más joven de Spurio Cinna y su heredero legal, al igual que fue heredero de su padre a su muerte. Este joven de doce años es un perfecto incompetente, el producto de que todas sus necesidades fueran cubiertas sin exigirle el más mínimo esfuerzo. Su vida se caracteriza por su falta total de interés y una permanente desidia sólo vencida por un voraz interés por el mundo de los gladiadores y de las carreras de cuadrigas. Desgraciadamente, hasta el momento ese interés es totalmente pasivo y teórico, ya que sigue siendo un niño mimado que es incapaz de levantar un gladius. Su estado físico es deplorable, está gordo y fofo, ya que se pasa el día comiendo y no hace ejercicio. Su pelo está desordenado y algo grasiento ya que no cuida como debiera su higiene personal, para colmo su desastrosa dieta provoca que tenga espinillas por todo el cuerpo pero especialmente en la cara. Nunca se pierde una carrera de cuadrigas o

espectáculo de gladiadores, siempre en primera fila acompañando a su abuelo, es el único momento en el que se le puede ver apasionado por algo. Si hay alguna esperanza para Decimo esta pasa porque alguno de sus ídolos le encauce, o que le motive para hacer algo, lo que sea. Si no es así, probablemente se autodestruirá en el momento que no esté ahí su abuelo para proporcionarle una cómoda existencia.



Tito Piscio Fusco, mercader de esclavos, explorador y miembro de la curia de Cartago.

1ª aparición en "El banquete público", invitado.

Características 35: Fuerza 2, Destreza 5, Constitución 4, Percepción 7, Inteligencia 5, Cultura 7, Carisma 4.

Dignitas 5: Virtus 3, Gravitas 1, Fides 1.

Habilidades: armas de filo 3, disciplina 3, lucha 3, atletismo 3, campestre 3, caza y pesca 3, entrenar 3, equitación 3, viajar 7, vigilar 3, amistad 3, cortesía 1, engañar 3, mercadeo 5, política 1, soborno 2, estudio 2, geografía de África 6, gramática latina 3, idioma latín: 6, negocio 7.

Cualidades: trotamundos 3, excéntrico (dedica su vida a la exploración) -2, posición política (decurión) 2, posesiones 7, riquezas 7.

Carácter: Aventurero 3.


Heridas totales: 9. **Cabeza:** 2. **Torso:** 4.

Brazos: 3. **Piernas:** 3.

Protección: Cabeza y Torso 7 / Extremidades 6 (Constitución 5 más casco de cuero, placas de cuero y correas en piernas y brazos). Sólo lleva armadura cuando está de exploración nunca en Cartago.

Rendimiento:

7.



COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	15 (13)* (24)+	8 (19)+	8 (19)+	2
Pugio	17 (15)* (26)+	10 (21)+	9 (20)+	5
Martillo (maza)	20 (18)* (29)+	13 (24)+	14 (25)+	8

* Valores con la penalización por armadura incluida.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Tito Piscio Fusco heredó su rentable casa de esclavos de su padre, y ya desde entonces producía los pingües beneficios que sigue dando a día de hoy. Su padre, un hombre trabajador y avaricioso, levantó el negocio de la nada, y consiguió comprar un puesto en la curia de Cartago. Incapaz de confiar en nadie su padre dirigía personalmente las expediciones para obtener esclavos más allá de las fronteras imperiales, ya fuera capturando núbidas o comprando partidas de esclavos nubios. En la primera expedición en la que su padre le llevó al África profunda Tito Picio se enamoró por primera y única vez en su vida. Pero no fue de una doncella núbida ni de un eunuco nubio, sino de la belleza salvaje del continente negro.

Tito y su padre convivieron poco a partir de ese momento, cuando uno se encontraba en Cartago el otro buscaba mercancías, y viceversa. Una vez murió su padre el negocio familiar fue cambiando de estilo para amoldarse a su nuevo dueño. Donde su padre primaba la cantidad Tito Piscio primó la calidad y el exotismo. Donde su padre intentaba incrementar las ventas, Tito Picio intento aumentar el margen de las ventas que hacía. Donde su padre fue considerado un tendero venido a más, Tito Piscio es considerado un hombre de negocios de éxito. Las pocas veces que aparece por las reuniones de la Curia es aceptado por todos, y nadie a estas alturas duda de que ese sea su lugar.

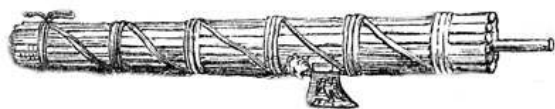
Así, de pasar a suministrar esclavos a granel, Tito Piscio se convirtió en el mercader de esclavos más prestigioso de Cartago, gracias entre otras cosas a que Junia Gala prefiere sus esclavos por encima de todos los demás. Tener un esclavo de Tito Piscio se ha convertido en obligatorio para toda matrona

que quiera despuntar en la sociedad de Cartago, aunque todas saben que las más exóticas o llamativas suelen acabar en casa de Junia Gala sin que lleguen a salir al mercado. Piscio recompensa así a su clienta más fiel, al tiempo que sinceramente cree le hace un favor a las chicas, que seguramente serán mucho más felices en la casa de Junia que en cualquier otro lugar del imperio.

En el fondo las riquezas y la posición sólo son instrumentos agradables y deseables para Piscio. Instrumentos que le permiten armar nuevas expediciones al corazón de África, su verdadero amor. En estos últimos años ha diversificado su negocio, la búsqueda de exóticos materiales y fieras en África han dado emoción y financiación a sus expediciones. Su mejor cliente es Gayo Ligur. Aunque hace ya años que ha pasado de cliente a amigo, siempre con peticiones rocambolescas y con áureos suficientes para compensar por las molestias. Cuantos lugares increíbles ha conocido Tito gracias a él. Nunca le ha preguntado a Gayo para que quiere esos objetos, y lo cierto es que no le importa, lo único que le interesa es que ambos comparten una profunda pasión por el continente negro.

Uno de los planes de futuro de Piscio es llevar a su compañero Gayo Ligur en un recorrido al interior del África, pero hasta ahora su querido amigo se ha resistido, con una sombra de temor en sus ojos, poniendo la excusa de que necesita una escolta personalizada. De momento Piscio no se descorazona, y sigue insistiendo, seguro de que el herrero acabará cediendo a su curiosidad. Para cuando llegué ese momento Piscio espera poder contar con un sabio digno de narrar su increíble expedición. En un principio Piscio pensó en el famoso

erudito Marco Justo, pero sus radicales posturas antiesclavistas le han impedido llegar a un acuerdo.



Vivio Fabio Pernix, duunviro de la Colonia Aurelia Primigenia.

1ª aparición en "Colonia Aurelia Primigenia", "Hablando con los magistrados de la colonia".

Características 43: Fuerza 7, Destreza 7, Constitución 7, Percepción 7, Inteligencia 5, Cultura 4, Carisma 6.

Dignitas 10: *Virtus* 6, *Gravitas* 2, *Fides* 2.

Habilidades: armas de filo 7, disciplina 7, lucha 7, táctica 5, agrario 3, atletismo 3,

campestre 3, entrenar 3, equitación 5, vigilar 3, autoridad 5, cortesía 1, oratoria 3, política 2, soborno 1, gramática latina 2, idioma: latín 5, geografía de Germania 3, geografía de África 3, medicina 1.

Cualidades: combatiente 3, campaña 3, anciano -1, código de conducta (fiel a su palabra y a Roma) -3, agresivo -2, aguantar dolor 5, aguantar fatiga 5, extranjero -1, posición política 4, riquezas 2, posesiones 2.

Carácter: Dominador 5.

Heridas totales: 12. **Cabeza:** 4. **Torso:** 5.

Brazos: 4. **Piernas:** 5.

Protección: Cabeza 14 / Torso 16 / Extremidades 13 (Constitución 7 más *lorica segmentata* con correas de cuero en brazos y piernas, *galea* y *parmula*).

Rendimiento: 17.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Pelea	21 (12)* (23)+	14 (23)+	14 (23)+	7
Pugio	23 (14)* (25)+	16 (24)+	15 (27)+	10
Gladius	26 (17)* (28)+	19 (30)+	20 (31)+	13

* Valores con la penalización por armadura incluida.


** +5 a la defensa y maniobra contra armas de menor alcance.

+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del 11.

Vivio Fabio es un hombre fuerte y respetado, aunque es consciente de que su tiempo poco a poco va pasando. Fabio sigue siendo alto y bien formado, sus brazos siguen siendo anchos, y sus movimientos felinos, pero cada día que pasa es un pequeño paso atrás, Vivio está envejeciendo. Sus años en Germania le han dejado un bigote que luce con orgullo, ya que en él y en su cabeza las canas siguen siendo franca minoría frente a los cabellos negros. Está seguro de poder mantener la colonia en orden hasta que la próxima generación, que tiene menos de cinco años en este momento, pueda hacerse cargo de todo. La colonia es su mayor preocupación, como buen romano le gustaría que su obra perdurara en el tiempo. Puedes usar las estadísticas de Fabio Vivio para representar a cualquiera de los magistrados de la Colonia.

Vivio está acostumbrado a mandar, y se encoleriza con facilidad cuando se le lleva la contraria. No en vano fue centurión de la primera cohorte de su legión y lleva siendo duunviro de la ciudad desde su fundación. Su gran amigo Secundo Axio Calvus servía de contrapeso y de voz de su conciencia cuando Vivio se extralimitaba, y así la colonia prosperaba. Pero Secundo esta muerto ahora, y Vivio Fabio se ha dejado llevar por su furia, y ha puesto en peligro lo que más quiere con sus amenazas. Ahora está en una posición difícil y lo sabe, no puede retroceder sin perder prestigio. Y el prestigio es lo único que le queda a Vivio Fabio.

Interpretar a Vivio Fabio es sencillo. No sólo tienes razón, es que los demás son demasiado lentos comprendiendo tus superiores razones y te hacen perder el



tiempo. Menos mal que le pides a los dioses paciencia y no fuerza, porque sino todo acabaría con un baño de sangre. En el fondo tú no te equivocas ni te corrigen, lo que ocurre es que los demás no te entendieron cuando dijiste lo correcto. Eso no indica que no aceptes la autoridad, aunque cada vez

estás menos acostumbrado a que haya gente de estatus superior al tuyo cerca, sólo que cuesta mucho que cedas en tu postura. En el fondo lo mejor para limar asperezas es tomar unos tragos de vino, sin diluir con agua claro, bastante malo es ya el vino púnico...

APÉNDICE II: BREVE HISTORIA DE CARTAGO.

La ciudad de Cartago fue la capital de un importante imperio de la antigüedad. Su nombre proviene de las palabras ciudad nueva en fenicio y fue fundada por colonos procedentes de Tiro. Según la leyenda, fue la princesa Dido, personaje de la Eneida, la que fundó la ciudad en el 814 a. C. Los historiadores, sin embargo, suelen situar su fundación entre el 825 y el 810 a. C.



Tras la decadencia de su metrópoli, que fue conquistada por los sucesivos imperios orientales, Cartago heredó su imperio comercial, desarrolló un sistema republicano y continuó fundando nuevas colonias

comerciales y extendiendo su dominio territorial por todo el Mediterráneo Occidental. Durante muchos años Cartago fue una ciudad más desarrollada, rica y próspera que Roma. Llegó a tener 400.000 habitantes, con edificios de varias plantas y un completo sistema de alcantarillados y baños públicos.

El punto débil de Cartago fue su ejército. Los ciudadanos de Cartago sólo podían ser forzados a enrolarse para defender la ciudad en sí, lo que obligó a los cartagineses a confiar en tropas mercenarias para adquirir, controlar y defender sus posesiones de ultramar. Dada la naturaleza comercial de su estado, no es sorprendente que su flota fuese el orgullo y su principal defensa.

Tras la retirada de Pirro, rey del Epiro, a sus posesiones, las ciudades griegas de la agna Grecia (sur de Italia y Sicilia) quedaron a merced de las dos grandes potencias occidentales del momento, Cartago y la emergente Roma. Roma conquistó Tarento y todo el sur de Italia, mientras que Cartago ansiaba anexionarse las ciudades orientales de Sicilia. En esta situación entraron en juego los mamertinos, una banda mercenaria de origen italiano. Una vez se quedaron sin trabajo tomaron la ciudad de Mesina, masacraron o expulsaron a la población masculina y se adueñaron de sus posesiones y mujeres. No contentos con esto se dedicaron a la piratería, saqueando las posesiones de Siracusa. La cual no tardó en declararles la guerra en el 270 a .C. Tras cinco años el ejército de Siracusa ya había derrotado a los mamertinos y asediaba la ciudad. Los traicioneros mamertinos primero llamaron en su auxilio a los


cartagineses, y cuando se vieron amenazados por estos, a los romanos. Los cartagineses indignados se aliaron con Siracusa y atacaron a la guarnición romana de Mesina. Ese fue el comienzo de la primera guerra púnica (264-241 a. C.), que se convirtió en un conflicto por la supremacía de Sicilia.



La primera fase de la guerra fue terrestre, pero la clara superioridad de las legiones romanas, que quedó patente en la batalla de Agrigento, hizo que los cartagineses se refugiaran en el mar. La flota de Cartago era más avanzada, numerosa y experimentada que la romana, lo que le permitió a Cartago lograr victorias como las de las batallas en las Islas Eolias y Drépano. No obstante los romanos hicieron gala de su gran flexibilidad y capacidad de aprendizaje, copiando los diseños cartagineses y construyendo una flota de 100 naves en apenas dos meses. La producción prosiguió a un ritmo tan alto que pronto los romanos eliminaron la ventaja numérica, ya que los

cartagineses dividieron sus flotas para defender sus rutas comerciales. El resto de ventajas fueron eliminadas con un invento romano, *el corvus*: una pasarela con un garfio que permitía un rápido abordaje. Los romanos cargaron sus naves de legionarios acorazados, que abordaban y masacraban a las tripulaciones cartaginesas, convirtiendo las batallas navales en multitud de diminutas batallas terrestres. Con esta táctica los romanos derrotaron a la flota cartaginesa en las Islas Égatas.

Fue una guerra cruenta y costosa para ambos bandos, pero las consecuencias fueron más graves para Cartago, ya que perdió la guerra. Cartago perdió todas sus posesiones sicilianas, y unos años después, durante una sublevación de sus mercenarios, también tuvo que ceder Córcega y Cerdeña a Roma. Cartago tuvo que reestructurar todo su estado, y sólo logró un respiro a costa de expandirse en Hispania. Roma pronto se sintió amenazada por la expansión cartaginesa, y se alió con los enemigos hispanos de Cartago. El mediterráneo occidental se hizo demasiado pequeño para que convivieran las dos grandes potencias, lo que desató la segunda guerra púnica (218-201 a. C.), cuyo principal protagonista fue Aníbal. Tras iniciar la guerra asediando y tomando Sagunto, ciudad aliada de los romanos, Aníbal dirigió un ejército que invadió la península itálica tras cruzar los Alpes. Derrotó a todas las fuerzas romanas que fueron enviadas a su encuentro, y infligió a los romanos una de sus peores derrotas en Cannas en el 216 a. C. No obstante, carecía de los efectivos y máquinas de asedio necesarias para asediar Roma, y en los dieciséis años que estuvo en Italia no recibió ningún refuerzo. Tras la muerte de su hermano Asdrúbal y la pérdida de los refuerzos procedentes de Hispania, los romanos conquistaron toda la Hispania cartaginesa e invadieron África, llegando a amenazar a la misma Cartago, que desesperada llamó de vuelta a Aníbal. Allí, con la sombra de lo que fue un grandioso



ejército, se enfrentó a Publio Cornelio Escipión El Africano en Zama (202 AC) donde fue derrotado.

Tras la segunda guerra púnica los territorios cartagineses se redujeron a la capital y las tierras limítrofes, sufriendo además una paz atroz, que les obligaba a pedir permiso a Roma antes de iniciar cualquier guerra, incluso las de autodefensa. Atacada casi permanentemente por Numidia, aliada de Roma, Cartago se rearmó para defenderse. Los romanos exigieron entonces rehenes y el traslado de Cartago al interior, Cartago se negó y comenzó la tercera guerra púnica (146-149 a. C.), que más que una guerra fue un asedio.

En esta guerra los ciudadanos cartagineses combatieron al fin, ya que la empobrecida Cartago no podía permitirse pagar a mercenarios. En realidad Cartago simplemente se preparó para la defensa de su ciudad, utilizando hasta el último recurso disponible para pertrechar con armas improvisadas a sus tropas, se llegó a utilizar pelo de mujer para fabricar las

cuerdas de las catapultas. Contra todo pronóstico rechazaron el primer ataque romano, pero la imparable máquina de guerra de Roma no entendía de derrotas, y tras un asedio de tres años la segunda ofensiva romana tomó la ciudad. La ciudad fue saqueada y quemada hasta sus cimientos y los supervivientes fueron vendidos como esclavos. Cuenta la leyenda que incluso se esparció sal en un campos para volverlos yermos, tal era el odio y miedo que inspiraba Cartago a los romanos. Temerosa de un posible resurgir de Cartago, Roma prohibió

volver a habitar el lugar. África fue constituida como provincia romana con capital en Útica, una ciudad cercana.

En el 122 a. C., el gran reformador Gayo Graco, que propugnaba el reparto de tierras a los romanos más pobres, *los proletarii* (aquellos cuya única riqueza eran sus hijos, o prole), fundó en el solar de Cartago la Colonia Junonia en honor a *Juno Celestis*, el nombre latino de la diosa púnica Tanit. No obstante, el senado, compuesto por los hombres más ricos de Roma, no dudo en abolir la colonia unos años más tarde, y Gayo Graco murió asesinado. En el 49 a. C. Cesar visitará el lugar durante la segunda guerra civil romana y planeará construir una ciudad, acción que será llevada a cabo por su hijo adoptivo y primer emperador Augusto. Así, en el 29 a. C. se fundará la Colonia Julia Cartago, que crecerá hasta alcanzar casi medio millón de habitantes y convertirse en la segunda ciudad del occidente del imperio.

En su crecimiento, Cartago sustituye a Útica como capital de la provincia africana, así como África sustituye a Egipto como granero del imperio. Desde su puerto partirá el trigo vital para que la ciudad de Roma no pase hambre. Pero no sólo trigo aportaba Cartago a roma. El África proconsularis crece y se romaniza hasta convertirse en un lugar de referencia para el mundo romano. El gobernador de la provincia poseía el rango de procónsul, lo que implicaba que sólo antiguos cónsules podían acceder al cargo, y era un destino muy prestigioso, alcanzado habitualmente sólo después de una larga y fructuosa carrera política que solía incluir haber ejercido de gobernador en otras provincias.

