

Una noche en la villa de los cipreses

Una aventura de terrores espectrales para Arcana Mvndi

Escrito por Adrián T. Rodríguez

ÍNDICE

Preámbulo para el Iniciador

- ¿Qué es *Una noche en la villa de los cipreses*?
- ¿Cómo utilizar y preparar la aventura?
- Leit-motiv: crueldad
- Antistia Labea, motivación personal y verdadero motivo de la aventura
- Antistia, ¿a qué culto pertenece?
- Antistia, ¿qué quiere realmente?
- La aventura: contada paso a paso
- Como utilizar los recuadros
- ¿Con qué personajes jugar *La villa de los cipreses*?
- Personajes recomendados (si no se escoge la opción de personajes-listos-para-jugar)

Prólogo

- La carta de Antistia
- Llegando a la villa
- Recibimiento
- El sitio: la villa de los cipreses

Las cuatro vigiliass de la noche

Primera vigilia –de las siete de la tarde, cuando comienza a anochecer, hasta las diez de la noche-.

- La naturaleza se alía con el mal
- Los animales asustados
- Lectura durante la cena
- Comienza la cena
- Algunas costumbres propias de la cena:
- Atelana espectral

Segunda vigilia –de las diez de la noche hasta la una, pasada la medianoche-.

- Historias de fantasmas
- La lechuza ladrona
- Ebriedad y sueños húmedos

Tercera vigilia –de la una hasta las cuatro de la mañana-.

- Pasada la medianoche en la villa de los cipreses
- Antistia desaparece
- Aparece el viejo Claudio

- Los “pequeñines” y el refugio del columbario

Cuarta vigilia –de las cuatro hasta las siete de la mañana, cuando amanece-.

- En el columbario
- Ardatu

Los antagonistas: los muertos inquietos

- Ardatu, la concubina persa
- Los espectros infantiles *-larvae pupae-*
- Claudio Galerio

Apéndice: información adicional

- Sabiduría popular: viendo fantasmas
- *Fabula atelanae*: las farsas atelanas
- Un poco de historia arcana: la villa y el Pacto secreto

Apéndice: notas

Apéndice: la villa de los cipreses

Conclusión

Personajes-listos-para-jugar

- Marco Claudio Sabino, un joven y ¿prometedor? patricio
- Rufo Caeles, historiador etrusco
- Loxie de Tyndaris, amante del engaño y el disfraz
- Marsyas Soemus, filósofo naturalista
- Audato Ursino, errante trotamundos

PREÁMBULO PARA EL INICIADOR

¿Qué es *Una noche en la villa de los cipreses*?

“Una noche en la villa de los cipreses” es una sencilla aventura de terror fantasmagórico para Arcana Mvndi, secretos de la Roma imperial, en la que los personajes deben enfrentarse y resolver una antigua maldición familiar relacionada con espectros. La astucia de los personajes (y la de los *lusitores*) es la clave, ya que enfrentarse directamente al “problema” no es precisamente la mejor solución.

¿Cómo utilizar y preparar la aventura?

Lo más adecuado, Iniciador, es leerla, y preparar los diferentes textos y ayudas que podrán ir obteniendo los *lusitores* durante la aventura.

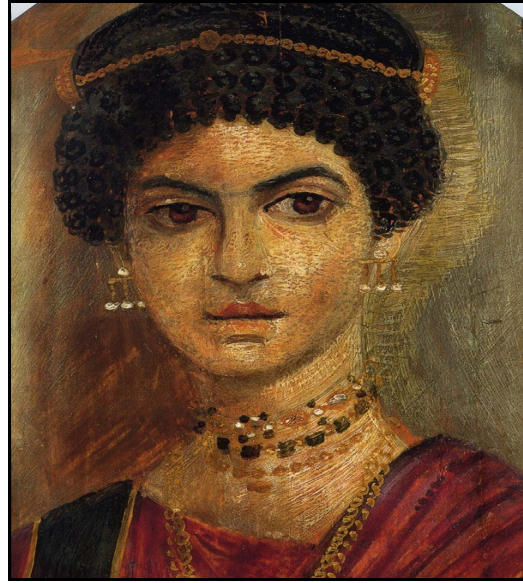
La villa de los cipreses es una aventura corta que puede jugarse en una sesión de juego más o menos larga, haciendo posible su empleo en jornadas.

La mejor opción es imprimir el texto completo para tenerlo a mano.

Leit-motiv: crueldad

La crueldad, incluso tras la muerte, que sigue aferrada al alma de un hombre atormentado por su impía vida. Un pedazo de vergonzosa historia familiar encarnada en un fantasma confuso pero leal a su linaje, acosado y dominado por los espectros de su antigua esclava persa y sus malditos hijos. Una historia condenada a repetirse cada *lemuria*, a no ser que los personajes sean capaces de romper este ciclo y lograr que *La villa de los cipreses* descanse en paz como no hace desde generaciones.

Antistia Labea, motivación personal y verdadero motivo de la aventura



La anfitriona y motivadora de la aventura es **Antistia Labea**, famosa por ser mujer influyente entre los sabios de Italia y casi una filósofa entre los exigentes griegos, pero en extremo excéntrica y bizarra –al fin y al cabo es una mujer en un mundo de hombres-. Esta anciana está especialmente interesada en viejas supersticiones y asuntos sobrenaturales relacionados con las familias patricias.

Teúrga, taumaturga, instruida y un tanto demente, Antistia desea introducir a los personajes en el mundo sobrenatural. Mostrar lo que se oculta en la oscuridad no es asunto banal y sencillo, y esta mujer no es sutil y comedida. Compró la villa sabiendo de la existencia de los espectros y fantasmas que la habitan, lo cual fue una liberación para la familia, que se vio libre de la ignominia de tal lugar (en realidad no ha comprado la villa, pero sabe como falsificar documentos con una maestría que asombra).

Fascinada con la muerte y el inframundo, desea enseñar a los personajes la brutal y terrible realidad del spectral mundo de Claudio y su concubina persa (cuyas naturalezas e historias se detallarán más adelante). La mejor forma de hacerlo según su criterio

es el “método duro”: si temes algo que desconoces, no dejes de temerlo, pero al menos conócelo.

Invita a los personajes a la villa abandonada, los cuales ignoran que está embrujada. Durante una elaborada cena preparada en honor a los personajes los abandona sabiendo la locura que se desatará al anochecer, desapareciendo sin dejar rastro ni previo aviso, dejándolos a su suerte. Espera que se desate el infierno en el lugar y los personajes resuelvan la situación, pese a sufrir para ello. Para ella es un método de iniciación en una realidad normalmente oculta.

Geografía de Italia: la gens antistia



Oscuro linaje plebeyo, aunque algunos historiadores consideran que en origen proceden de Gabii, ciudad muy cercana a Roma, y otros de Campania. A veces nombrados como gens antestia. Los sobrenombres de este linaje son Labeo –apodo que significa “de labios grandes y gruesos”, Reginus y Vetus. Sus praenomina más usuales son Sexto, Lucio y Marco. Sus miembros más destacados pertenecen al orden ecuestre. En tiempos de la República alcanzaron cierta posición y en el Principado los antistii veteres alcanzan el patriciado. No son pocos los que se dedican a las artes liberales, como la literatura, la medicina o asuntos más excéntricos y secretos. Curiosamente el médico forense que examinó el cadáver de César se llamaba Antistio. Los teúrgos del Pacto creen que esta gens tiene numerosos miembros en grupos taumatúrgicos y entre los filósofos de las scolae arcanorum.

Antistia, ¿a qué culto pertenece?

En esta aventura Antistia hace el papel de “sabia excéntrica y un poco chalada”. Su culto no se define ya que como Iniciador tienes la potestad de escoger el que más convenga a tus intereses. De todas formas lo más adecuado es que sea una *bellatora*, *satora* o incluso una *vitalis*, aunque quizás lo mejor es que también sea una teúrga del culto a Mercurio –esto último sería un secreto-. Tras la aventura puede convertirse en una especie de tutora o mecenas de los personajes, ayudándoles a comprender el mundo sobrenatural.

Antistia, ¿qué quiere realmente?

En realidad Antistia involucra a los personajes en este embrollo espectral para solicitar sus servicios en una aventura futura. Un tanto egoísta e interesada, quiere recuperar algo de cierto poder que un teúrgo le robó hace tiempo –en realidad Antistia se lo sustrajo primero, por ello no quiere robarlo ella misma en persona-. No dudará en utilizar a los personajes para su propio interés. En realidad no es mala persona, pero se siente presionada con esta cuestión.

Por lo tanto, la aventura proporciona dos ventajas a Antistia: endurece a los personajes en cuestiones sobrenaturales, y además, hace que los personajes confíen en ella ya que la villa es un gran regalo y premio si al final resuelven la aventura.

La aventura: contada paso a paso

A medida que vayas leyendo podrás notar como esta aventura está contada paso tras paso, de forma cronológica. Es una forma cómoda de presentación y de lectura para el Iniciador. Siente libre de alterar el orden si lo ves necesario o de omitir los que quieras. Además, todos sabemos que los *lusitores* siempre sorprenden en las aventuras, realizando

lo último que te esperabas de ellos. ¡Que dura es la vida del Iniciador!

Como utilizar los recuadros

A lo largo de la aventura pueden encontrarse recuadros informativos encabezados con una habilidad. Estos recuadros muestran información que puede leerse al jugador cuyo personaje posea esa habilidad al menos a grado 3. Por ejemplo: *Geografía de Italia: la gens antistia*.

Es recomendable para la partida el fotocopiar estos recuadros, así como la carta invitación de Antistia, y entregárselos a los *lusitores*. De esta forma pueden consultarlos cuando quieran. Los encontrarás recopilados en el **Apéndice: notas**.

¿Con qué personajes jugar *La villa de los cipreses*?

Al final de la aventura dispones de cinco personajes-listos-para-jugar, constituido como un pequeño y heterogéneo grupo de amigos. Creados ex profeso para *La villa de los cipreses*, aunque puedes emplearlos como gustes para otras aventuras.

Para complementar o sustituir a estos – por si tus *lusitores* prefieren otras opciones- puedes emplear algunos de los personajes-listos-para-jugar que encontrarás en *Arcana Mvndi* Edición integral o en el Libro de la Luz.

Loxie, ¿hombre o mujer?

Uno de los personajes, *Loxie*, tiene, si puede expresarse de ese modo, género variable. A veces se ha disfrazado de hombre, y ciertamente lleva a confusión. Ni siquiera sus amigos saben si en realidad *Loxie* es un hombre o una mujer disfrazada, ya que es una maestra en estos asuntos. Por lo tanto el *lusitor* que lleve a *Loxie* tiene la potestad de “indicar” el género de este personaje, lo cual solo debe comunicar al Iniciador de *Misterios*.

Personajes recomendados (si no se escoge la opción de personajes-listos-para-jugar)

Simplemente, Iniciador, necesitarías adaptar a uno de los personajes y un requisito en otro, tal y como se explica a continuación, teniendo siempre en cuenta que sería mejor jugar *La villa de los cipreses* con personajes que no gocen de gran experiencia:

- Esta historia requiere de un personaje que actúa como nexo de unión con la aventura y con el resto de personajes. Sería adecuado un patricio o similar (papel que hace el personaje-listo-para-jugar Marco Claudio Sabino). Este personaje debe conocer a Antistia desde su niñez, ya que se trata de una amiga de la familia, aunque apenas la recuerda.
- Otro personaje podría ser un teúrgo o al menos alguien interesado en el mundo sobrenatural, especialmente si está relacionado con fantasmas y espectros. Haría de esta forma el “papel” de sabio. Recomendable es que al menos tenga la habilidad sabiduría popular a 3, de esta forma tiene acceso a los recuadros pertenecientes a esta habilidad.

PRÓLOGO

"Mi propio reflejo me observaba desde el cristal de bronce bruñido. Distorsionado y absurdo era el rostro que se burlaba con aquellas carantoñas infantiles. Era él. No cabía duda. Aquel niño que olvidado estaba en mi memoria. Amigo de tiempos pretéritos, habitante incierto de la villa de mi familia. Podía ver tras él los cipreses mecerse al viento, y en ellos, ocultos, entreverados, múltiples ojos vigilantes. No sé que eran, pero mi viejo amigo me susurraba que tuviese cuidado, que eran rapaces nocturnas deseosas de la sangre infantil. No le creí, y él, colérico, juraba por Proserpina y Hécate que no me engañaba. Para demostrármelo dejó entrever bajo su ensangrentada y destrozada túnica las marcas de unas monstruosas garras que le habían arrancado el corazón..."

-pesadilla (o recuerdo) de **Marco Claudio Sabino**.

La carta de Antistia

Marco Claudio Sabino recibe una misteriosa y singular carta invitándolo junto a sus allegados a una cena. Misteriosa por el remitente, una antigua y excéntrica amiga de la familia, llamada Antistia. Toda una evocación del pasado para el personaje, que no recordaba en absoluto a esta mujer. El lugar escogido para la reunión es, como poco, singular. Se trata de la *Villa Cupressorum* –la villa de los cipreses- antigua posesión de la familia de Claudio, abandonada desde hace décadas.

El personaje desde que recibe la carta no puede impedir obsesionarse con la cena y la villa. Al fin y al cabo, ésta perteneció a sus antepasados. El personaje visitaba durante la estación estival la villa, disfrutando de sus campos y riachuelos, cacerías y juegos campestres con los niños de los lugareños: tiempos sencillos y felices de la niñez.

El personaje incluso sueña con la villa, tal y como asegura Antistia en su carta,

recordando momentos de su infancia en el lugar y algo sobre un amigo imaginario, un niño realmente pequeño que le acompañaba durante las noches, el cual decía vivir en un lugar pequeño y oscuro... La carta revive en el personaje algunos recuerdos sobre el lugar que yacían apartados. Podría ser interesante, Iniciador, interpretar uno de estos confusos sueños en una brevísima escena.

La carta invitación de Antistia

Salutem

Con esta carta te conmino a que me visites el siete ante idus de mayo –el 9 de mayo- a la vieja villa de los cipreses, posesión de tu familia que he adquirido hace poco. Sé que esta carta llamará tu atención. Dicen que la curiosidad es mala consejera, discrepo. Según recuerdo parte de tu niñez, y por lo tanto de tu vida, transcurrieron en este antaño feliz lugar. Tras leer esta carta soñarás recuerdos. ¡Por Hypnos que así será! Aquel antiguo amigo que te susurraba en sueños atravesará las puertas de cuerno y marfil, pero no será lo único que te visite en tus vigiliass nocturnas.

No es que desee inquietarte, pero cuando abres una puerta tanto puedes entrar tú como salir algo atrapado durante años o generaciones. ¿Curiosidad? Ven y obtendrás respuesta, mi joven patricio. Una cena muy especial te espera. Si lo deseas, ven con tus amigos más allegados. Es más, te conmino a ello: las sorpresas es mejor compartirlas.

Vale

Llegando a la villa



Llegar al lugar no es problema, pues aunque su camino principal está descuidado, el tiempo en mayo es tranquilo. Al fin y al cabo la región

disfruta de una apacible primavera. Durante el viaje los personajes pueden ver a varias familias de campesinos marsos llevando ofrendas a un pequeño santuario en el lindero de un bosque, cerca del puente que lleva a la villa. Las ofrendas consisten en pequeños animales de granja. Si asisten al evento podrán observar como numerosas serpientes merodean por el altar, llevándose las ofrendas. Algunas incluso “juguetean” con los devotos marsos, que las cogen y besan respetuosamente en la boca. Las serpientes parecen dóciles: no muerden ni se inquietan con la presencia humana.

- Si los personajes se acercan con respeto y ofrendan algo ellos mismos los marsos los trataran con sumo respeto e intentarán que toquen a las serpientes y las besen en señal de respeto. Al fin y al cabo las serpientes son “hijas” de su diosa principal, Angitia.
- Si los tratan con desprecio, matan a una serpiente o algo similar, los marsos pueden enfurecerse, la situación puede complicarse. Los marsos defenderán como puedan a la que es su diosa principal. Se trata de un santuario, el personaje que atenta contra él está cometiendo un sacrilegio condenable por la ley.

Recibimiento

Antistia acoge a los personajes con efusividad y de forma sencilla, quizás demasiado humilde y plebeyo para el gusto del personaje patricio. Si los personajes llegan temprano insistirá en recorrer a caballo parte de la villa, por lo que se podrá ver el viejo columbario, quemado y ruinoso (descrito más adelante). Si el tiempo lo permite puede que prepare una corta cacería de liebres y pequeñas aves –caza con redes,

venablo y perros-. Sería interesante que durante la cacería encontrasen casualmente algo fuera de lo normal, como un venado muerto decapitado, como si algo se la hubiesen arrancado y extrañas huellas de carnero, ya que solo pueden localizarse las huellas de sus cuartos traseros, como si fuese a dos patas. El motivo de esta escena es mostrar que la zona es extraña por sí misma. Debe recordarse que para los romanos la región de los marsos es “mágica”.

Sabiduría popular: los marsos y su diosa Angitia

La gente de la región, los marsos, son agrestes, duros y cabezotas, grandes combatientes y célebres farmacopeos. Lideraron en el pasado la guerra de los aliados contra Roma. Pese a perder, no perdieron su orgullo o gallardía. Pero los que les hace realmente famosos son sus artes médicas con

las serpientes. Adoran a la diosa serpiente Angitia, la cual es experta en curación, especialmente de mordeduras de serpiente. Se dice que habita a orillas del lago Fucino. Posee grandes conocimientos de herboristería y goétia. Los griegos la relacionan con las brujas Medea y Circe. Para los romanos la Marsica es tierra de brujos y magia, muchos son los secretos que ocultan los marsos... Como anécdota decir que cada legión lleva a un experto marso en hierbas curativas y serpientes venenosas, una especie de curandero médico.



El sitio: la villa de los cipreses

“Unos cipreses que levantan la cabeza por encima de la floresta encierran entre sus troncos un bosque siempre verdeante y añosas encinas extienden sus ramas encorvadas y podridas por el moho (a unas les ha destrozado el costado la voraz vejez, otras, a punto de derrumbarse con sus raíces ya extenuadas, cuelgan apoyadas en el tronco de otra).

-Séneca, Edipo.

Durante numerosas generaciones esta pequeña villa perteneció a la familia claudia. Es un lugar rústico y algo apartado de las calzadas, cercano al lago Fucino y el *mons Imeus* al este, en tierra de los marsos. El monte Imeus domina un paso en la zona, siendo de gran importancia. Suele estar nevado o bien estar cubierto de brumas, ya que se le considera un lugar especialmente frío. Rutas de ganado y pastores son sus vecinos más cercanos, los cuales pueden atisbarse en los montes, casi ocultos por el paraje. No es raro que alguno salude, se acerque e intercambie noticias con los personajes. Si estos son simpáticos, el pastor puede comentar que durante la noche del bosquecillo de cipreses pueden oírse quejas femeninas y llantos de bebé. Si le invitan a vino y comida comentará también que el año pasado por esas fechas desaparecieron varios niños en la región. Si son generosos con el vino el pastor achaca el asunto, según sus propias palabras, a lo siguiente: *“Puedo asegurar que esto es culpa de un antiguo mal encarnado en varias lechuzas que vi revoloteando por los pueblos. Juro por Angitia que una de ellas llevaba entre sus garras a un niño pequeño -dice mientras simula un escalofrío-... Esto, ¿tienes más vino, joven dominus?”*

La villa se encuentra en un estado lamentable, abandonada durante décadas. La vegetación se adentra por doquier, la suciedad y restos de animales se agolpan en una de las

habitaciones. Algunas alimañas e insectos la recorren impunemente. El aspecto del lugar es un tanto fantasmagórico y teatral, la sensación que transmite es extraña. Frío y silencioso. Algunas paredes han caído, así como numerosas partes de la techumbre. Recorrer el lugar es una experiencia trágica para el personaje que pasó parte de su niñez en la villa. Destaca en el lugar un gran ciprés que ha crecido en el *impluvium* -un pequeño estanque interior donde se recoge el agua de lluvia-. Puede verse desde el comedor.

Las únicas habitaciones acondicionadas para la ocasión son los dormitorios y el *triclinium* -comedor-, gracias al pequeño “ejército” de esclavos de Antistia. Los dormitorios son compartidos, con dos o tres lechos cómodos pero no lujosos. En el exterior parte del terreno se ha acondicionado como cocina, inundando el lugar con agradables olores, y con tiendas para los esclavos y acémilas. El comedor está dispuesto con tres triclinios alrededor de una mesa, con capacidad total para nueve personas. El lugar está iluminado con tres braseros, siendo acogedor, aunque un poco frío durante la noche si uno se aleja de ellos. En resumen: una escena sumamente extraña y llena de contradicciones, con una villa en ruinas como escenario y una viva cena que se desarrolla en ella.

LAS CUATRO VIGILIAS DE LA NOCHE

Las cuatro vigili

1. *Primera vigilia –de las siete de la tarde, cuando comienza a anochecer, hasta las diez de la noche-.*
2. *Segunda vigilia –de las diez de la noche hasta la una, pasada la medianoche-.*
3. *Tercera vigilia –de la una hasta las cuatro de la mañana-.*
4. *Cuarta vigilia –de las cuatro hasta las siete de la mañana, cuando amanece-.*

La aventura transcurre a lo largo de la noche. Esta se divide en cuatro partes de tres horas cada una de ellas. Estas partes o fracciones se denominan *vigilias*.

A continuación se detallan los eventos que suceden a lo largo de las mismas. Es posible que la aventura se solucione antes de la última de ellas, pero de esta forma tienes numerosas ideas sobre lo que sucede a lo largo de toda la noche.

La idea de Antistia es que los personajes se enfrenten a la maldición de la villa y la liberen. Si lo consiguen la entregará como recompensa al personaje patricio y sus acompañantes en propiedad.

1. **Primera vigilia –de las siete de la tarde, cuando comienza a anochecer, hasta las diez de la noche-.**

La naturaleza se alía con el mal

La acción se desarrolla en mayo, mes infausto para los romanos. Los espectros y muertos deben ser aplacados pues acosan a los vivos,... pero es que además la caprichosa y cruel primavera desata una fragosa tormenta en la región. Esta no puede imaginarse durante la tarde, ciertamente sorprende a los personajes al inicio de la cena o al final de la cacería –en realidad es Ardatu, el espectro de la concubina

persa, desde el columbario la que la provoca-.

La lluvia y el viento doblegan a los hombres que se atreven a salir al exterior, por lo que la cocina situada al exterior debe trasladarse al interior de la casa (lo que hacen presurosos los esclavos). Además, parte de la casa se inunda de agua –no es la parte en la que se encuentran los personajes-, cediendo parte de la techumbre.

Desplazarse lejos de la villa es complicado y peligroso. La villa está rodeada de montes, el lugar habitual de entrada y salida se realiza por un camino que cruza un puente de madera. Cruzarlo en estas condiciones es realmente peligroso, pues el riachuelo que lo cruza está crecido y turbulento en extremo, con peligro de ahogamiento o bien de golpearse contra las rocas que salpican el lecho y orilla del mismo.

Los animales asustados

Las acémilas encargadas de traer los pertrechos para la cena y los caballos de los personajes se aterrorizan ante tal tormenta. La cuadra improvisada cerca de la casa principal no es muy segura con la tormenta, por lo que los animales deben acomodarse en el interior. Uno de los animales se asusta con mayor virulencia que los demás. Intenta escapar de la cuadra, dando coses y mordiendo, con una violencia inusitada. Incluso llegará a atacar si no le permiten salir y huir del lugar. Es tu decisión como Iniciador si en vez de un solo animal, son varios los atemorizados.

Con una tirada de **vigilar + percepción** contra una dificultad de 15+ podrán observarse marcas en el cuello del animal, como si varios animales lo hubiesen arañado con fuerza –los fantasmas de las *larvae pupae* atacan en la oscuridad, saciando algo de su sed y buscando, porque no, algo de diversión-.

Lectura durante la cena

Durante la cena se suelen realizar lecturas. Antistia propone, justo antes del comienzo de la cena, buscar algo de interés en la vieja biblioteca de la casa. Comenta que quizás algún códice o volumen de papiro aún se conserve.

Al llegar al lugar sorprende el tamaño de la biblioteca y el número de muebles que alberga. El abuelo no era un bruto inculto, ya que poseía numerosos libros. Lo cual es una pena, la biblioteca apenas se mantiene en pie: muebles carcomidos, papiros devorados por insectos y la humedad, pergaminos deteriorados y enmohecidos.

Buscar en ella es una labor desagradable pero la curiosidad es buena motivadora. Para buscar en esta biblioteca se debe realizar una tirada de **biblioteca + percepción** contra una dificultad de 20+ -se tarda algo menos de quince minutos-. Por cada éxito se encuentra uno de los libros descritos a continuación -el orden lo determinas como Iniciador según tu criterio-. Todos están escritos en latín, pero poseen anotaciones en griego y persa:

- **Diario de Claudio Galerio:** en papiro, solo resisten retazos del volumen. Describe su vida en las guerras persas. Lo único de interés es que cuenta como consiguió su espada persa y sus capacidades especiales. Da acceso al Apéndice: notas (La *acinaces* persa: el arma de la masacre).
- **De dea Lilitu –Sobre la diosa Lilith-:** pergamino mohoso y de mal olor. Se detalla un culto sobre una deidad llamada Lilitu. De difícil lectura, no tanto por el contenido en si, sino por el estado lamentable del mismo. Da acceso al Apéndice: notas (Las *lilim*, brujas de Lilitu).

- **De larvae et cupressi –Sobre los espectros y los cipreses-:** este volumen de papiro se conserva en excesivo buen estado, está demasiado impoluto e incorrupto. Es un tratado sobre los espectros asociados a los cipreses. Está escrito por un tal Porfirio en época de Trajano. Está nutrido el texto de historias de fantasmas y seres similares. Da acceso al Apéndice: notas (Sabiduría popular: el árbol ciprés).

Comienza la cena



La cena comienza, amenizada por músicos, que tocan alegres melodías que desentonan con el aspecto y situación del lugar. Las bailarinas amenizan con sus variadas danzas. Comienzan con movimientos lentos, para finalizar en frenéticos bailes, algunos de ellos claramente sensuales.

A lo largo de la cena tanto los músicos como las bailarinas descansarán a ratos, volviendo a sus quehaceres a petición de los personajes o de Antistia.

Los platos de la “frugal” cena son los que se describen más adelante, dispuestos por ese orden. Iniciador, es más interesante describir cómo van llegando los platos, que hacer una simple relación de ellos.

Todo regado con vino caliente y aguado a la costumbre romana –beber el vino

sin aguar es propio de bárbaros y de gente de baja ralea, sin gusto ni modales, ¡hip!-. Durante la *prima cena* y la *altera cena* es habitual consumir poco vino. La verdadera fiesta comienza con la *mensae secunda*.



Gustatio (entrante)

Se sirve vino con miel
Huevos cocidos como simple entrante
Mejillones en salsa
Alondras con espárragos

Prima cena (primer plato)

Patés de aves diversas
Costillas de corzo y jabalí
Aderezos variados

Altera cena (segundo plato)

Cabeza de jabalí
Asados de liebre en salsa

Mensae secunda (postre)

Pastel de Vicenza
Fruta variada

Algunas costumbres propias de la cena:

- Los invitados, descalzos y con ropas ligeras apropiadas para la cena, se adornan con coronas de flores y escogen a un “rey del festín” –*magister bibendi*- de la cena, el cual determina cuantos vasos de vino se tomarán durante la misma y cuanto de aguados estarán. Además, tiene el privilegio de iniciar el tema de conversación principal de la cena
- –Antistia propondrá charlar sobre fantasmas, *versipellis* – licántropos, entre otros-, y otros temas inquietantes y sobrenaturales-.
- Se come recostado en los triclinios, sobre un cómodo cojín, propio de patricios y adinerados, pero no de plebeyos, los cuales estarán algo incómodos por la falta de costumbre. Cada triclinio tiene capacidad para tres comensales.
- Los comensales comen con los dedos, por lo que un esclavo pasa a menudo con un lavamanil de agua fresca ligeramente perfumada.
- Se realiza al inicio de la cena o antes del postre una libación. Consiste en arrojar a unos de los braseros las primicias de la comida, en honor a los dioses.
- Según la etiqueta solo pueden participar de la cena mujeres casadas, pero la etiqueta puede romperse ya que Antistia es una excéntrica mujer soltera, y por lo tanto, mal vista por la mayoría de la sociedad romana.
- En las cenas el mínimo de invitados es de tres –número de las Gracias- y el máximo de nueve –número de las Musas-. Si son más los invitados se disponen nuevos triclinios. (Obviamente estas cifras son las ideales).
- Durante las cenas es habitual jugar a los dados con apuestas de diverso tipo, aunque lo más común es apostar dinero.

Atelana espectral

En algún punto de la primera vigilia Antistia llamará a los actores que representan la atelana –para detalles sobre la misma ver *Apéndices: información adicional (Fabula atelanae)*–.

La pieza trágica que escogen para satirizar es del griego **Esquilo**, Los Persas, en la cual se mofan de la muerte de Darío I y la derrota de Salamina (480 a. C.), caracterizando a la viuda de Darío como una bruja lasciva y soez. El tono de la obra es de muy mal gusto, propio de plebeyos y gente sin cultura. Los actores, pese a llevar máscaras y ropajes, simulan realizar actos obscenos entre ellos. Para la ocasión y raro de ver en este tipo de obra, el papel de la mujer lo realiza una mujer –en realidad una prostituta de Neapolis–.

La escena que representan al final es extraña y de índole sobrenatural, pues se trata de un acto de nigromancia, en la cual la prostituta que hace de reina intenta invocar a su marido muerto. Y ciertamente de eso se trata. Antistia se ha encargado de ello gracias a sus conocimientos sobre taumaturgia. Su idea es atraer y además irritar a los espectros que se encuentran cerca. Se puede realizar una tirada de **sabiduría popular + percepción** contra una dificultad de 25+ para que los personajes se percaten de lo “excesivamente” veraz de la nigromántica escena.

La escena de nigromancia comienza con la prostituta cambiando sus ropas de reina por un sencillo y fúnebre sayo negro. Lleva ofrendas de leche, miel, agua bendecida en un templo, vino y aceite de oliva, además de una guirnalda de ciprés en la cabeza. Los otros actores la acompañan en coro, lamentándose en una lengua incomprensible (en realidad se trata del persa pero mal pronunciado). La mujer va derramando esta libación en los braseros, apagándolos. Solo el resplandor de las ascuas alumbró la

habitación. Oscuridad rota solo por algún ocasional rayo procedente de la tormenta.

Cuando la oscuridad domina la escena y el coro calla súbitamente, la tormenta es lo único que se oye. En ese momento parece escucharse un prolongado lamento y sollozos de niños que se acercan a la casa con gran rapidez. Se enciende una luz. Uno de los actores porta una antorcha, y vuelve a encender los braseros tras limpiarlos rápidamente. Los actores parecen contrariados, pues el sonido final les ha sorprendido.

Antistia reanuda la cena sin dar importancia al sonido, achacándolo a algún ave, quizás una lechuza, o animal del exterior, que abundan por el paraje.

2. Segunda vigilia –de las diez de la noche hasta la una, pasada la medianoche–.

Historias de fantasmas

A lo largo de la cena Antistia intenta introducir el tema de los seres sobrenaturales, haciendo hincapié en los fantasmas. Cuenta historias que le han contado amigos suyos en sus viajes: casas encantadas, espectros que atemorizan aldeas, *versipellis*, lamias, efialtes y demás. Es momento ideal para que Marco Claudio Sabino –el personaje patricio– cuente la historia de su abuelo, tal y como se la contó su padre en su niñez, historia que no recordaba hasta este mismo momento:

“Aquí os narro lo que durante mi niñez me susurraba mi padre durante algunas noches de tormenta, esas extrañas historias sobre mi abuelo Claudio Galerio. Creo que esta noche es propicia para esta historia, pues la tempestad domina la campiña. Ja, parece que los dioses se burlan de nosotros, pues esta noche comienzan las lemurias. ¡Esclavos, traed más vino, pues seguro que las gargantas de mis acompañantes se quedarán secas y sus ánimos mermados tras escuchar

este verídico relato de espectros acontecida en esta misma villa!...

Mi abuelo era un antiguo soldado a las órdenes de Trajano en sus guerras contra los traicioneros y sanguinarios persas. El abuelo era un hombre alto, delgado y huesudo, sus ojos como ascuas parecían observar a los hombres con furia, odio dirían algunos. De pocas palabras y movimiento violento. Así me lo contó mi padre, el cual se reía a carcajadas por las palizas que el viejo le regalaba a menudo –Era un hombre generoso, siempre dispuesto a echar una mano,... o las dos – se burlaba.

Era uno de los prefectos de caballería más rápidos y eficientes de los que contara el emperador. Difíciles empresas, misiones heroicas... no importaba el riesgo, el abuelo siempre regresaba, aunque sus hombres al retorno siempre escaseaban y contaban en secreto las atrocidades con las que el abuelo se recreaba. ¡Maldito hijo del Hades! Tal era su fama que se decía que únicamente los impenitentes, locos o suicidas querían ir con él. Estar a su mando era incluso peor que luchar contra el enemigo, ya que la palabra severidad y disciplina eran poco para este malnacido.

Pero la guerra terminó y regresó, aún más taciturno y violento que antes, lo único que lo calmaba era una lasciva y lujuriosa esclava persa que se había traído de no sé qué miserable ciudad en Adiabene, en Oriente. Creo recordar que la ciudad era Amida... ahora recuerdo un dicho sobre esa ciudad: “Negras son las murallas y negros los corazones de los hombres de Amida”. Dicen los lugareños que es ciudad condenada y maldita.

Que un hombre cohabite con una esclava no es raro ni censurable, al fin y al cabo no es más que su posesión. Pero el abuelo parecía obsesionado con ella. Dejó a la familia y a los amigos de lado para estar a su lado, consumido por la lujuria. La villa se convirtió en su serrallo.

Tras varios años de su regreso tuvo un hijo con la persa, la cual me niego a poner nombre. Este hijo nació muerto y se dijo que

era monstruoso. Posteriormente incinerado y depositado en el columbario familiar por deseo expreso de mi abuelo, aunque toda la familia se le opuso por ello. Al poco la demencia comenzó a devorar al viejo. Decía que el niño durante las noches sin luna lo visitaba.

Al poco la persa tuvo gemelos sietemesinos, muriendo días después tras el complicado parto. Los niños también nacieron muertos –las habladurías dijeron que la persa los ahogó con el cordón umbilical. Se decía que era una bruja-. El viejo empeoró cuando sus hijos fueron llevados al columbario. Ahora aseguraba que sus hijos le acosaban, mostrando sus oscuros ojos como el de las lechuzas en la noche. Que era un hombre maldito. Que estos pequeños bastardos persas se apoderaban de sus sueños y su vida. Pero lo peor es que se negó a incinerar a su concubina persa. Dormía con ella en la cama, pese al paso de los días y la corrupción que se adueñaba de su cadáver. La familia pensaba recurrir a las autoridades, pero una noche antes se desataron las Parcas y el viejo terminó poseído por la locura.

Durante la noche, con su espada persa comenzó a asesinar a los familiares y esclavos que se encontraban por la casa. Gracias a la diosa Fortuna numerosos familiares se encontraban fuera de la villa, pues el viejo les inquietaba tanto que no podían dormir bajo su mismo techo. Mi padre se encontraba en la villa, se ocultó y me dijo que pudo ver lo que aconteció. La masacre fue atroz. El viejo reunió los cadáveres y con ellos hizo una pira en el interior del columbario. En ella incineró a la persa, para arrojarle él mismo a las feroces llamas. Parte del columbario se derrumbó al final, tal y como puede verse todavía, gracias al fuego. La maleza y los cipreses son ahora dueños de ese impío lugar. El lugar se lustró según el rito apropiado, pero si se observa con detenimiento algo extraño y maligno parece que mora en el lugar, como una bruma ligera, un espejismo o un sueño casi roto...”

La historia es interrumpida por una súbita y fortuita refriega entre los esclavos de Antistia. Varios comienzan a pelear. Los personajes tienen que intervenir. Al parecer uno de ellos se ha dedicado a robar al resto. Otro echa en cara una deuda que tiene con él. Una de las esclavas actúa de forma brutalmente lasciva. Así con todos. Algo parece que les irrita e incita de forma inusual, sin motivo aparente –en realidad Ardatu se está divirtiendo un poco-.

La lechuza ladrona

Tras un corto rato, las pasiones se calman. Cuando los personajes vuelven para proseguir la cena, una lechuza de gran tamaño está tranquilamente sobre la mesa, atrapando un trozo de carne. Les mira sin prisa y remonta el vuelo, derramando el contenido de una copa de vino. Las gotas que se esparcen de casualidad parecen formar unas pocas letras: son las iniciales de uno de los personajes –escoge el que creas más impresionable-. Este tipo de signo es negativo, siendo ave de mal agüero.

Cuando la lechuza parece irse, vuelve y ataca a la cabeza de uno de los personajes. Su intención es arrancarle parte del pelo y llevárselo a Ardatu. Durante el combate, en vez de hacer una herida, arranca pelo y huye. Si matan a la lechuza, podrán percatarse de que se pudre con demasiada rapidez.

Heridas totales: 6

Protección: 3

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Garra	20	15	15	5

Ebriedad y sueños húmedos

Sería conveniente que uno de los personajes estuviese tan borracho – perfecto si alguno posee la cualidad *adicción: alcohol* - que durante la cena dormitase un poco, es suficiente una pequeña cabezadita. Durante este sueño

reparador y étlico el personaje recibirá una agradable visita: Ardatu en forma de súcubo lo abordará. El personaje sueña que se encuentra en una ciudad romana, pero a medida que una hermosa mujer persa se le acerca todo se transforma, convirtiendo la ciudad en una exótica ciudad persa de negras murallas. La mujer le habla pero él no entiende lo que quiere decir, llevándole al interior de una casa que parece un serrallo. Irresistible. Ya en el interior cohabitan un rato. El personaje pierde dos casillas de rendimiento y una herida total, despertando de súbito. Antistia o uno de los personajes lo ha despertado. La gente a su alrededor se ríe. Le comentan que gemía en sueños. Se mofan un rato hasta que se dan cuenta de que el personaje sangra por la nariz y por un lagrimal. El personaje se encuentra cansado, confuso,... pero extrañamente eufórico y excitado.

3. Tercera vigilia –de la una hasta las cuatro de la mañana-.

Pasada la medianoche en la villa de los cipreses



En este punto de la noche los muertos inquietos “despiertan” y vagan por la villa. Cabe recordar que Claudio asesinó a multitud de esclavos y familiares. Estos fantasmas vagan por la noche, como simples apariciones, entre los tristes cipreses. Ropas rasgadas y enmohecidas, rostros mortecinos y miradas vacías, apenas pueden vislumbrarse. Silenciosos merodean por el exterior de la casa. En la tormenta aparecen como una extraña procesión,

para desaparecer con prontitud. Únicamente acosarán a aquellos que sangren, es lo único que realmente les atrae, pero sin entrar en la casa.

Este es el primero de los eventos sobrenaturales de la noche. Si un personaje nunca ha tenido una experiencia de este tipo es importante determinar cual puede ser su reacción: terror, violencia, negación, superstición, ...

- **Recordatio para el Iniciador**

Es importante recordar que la acción se desarrolla durante la noche, con escasa luz, una tormenta y una rabiosa lluvia golpeando el lugar. Además, el suelo está embarrado, la casa parcialmente derruida y la maleza entorpeciendo en la villa. El frío domina el lugar, los personajes están mojados, algo abotargados por la bebida y la comida. La acción es confusa y no conocen bien el lugar. Debe recordarse que los fantasmas son complicados de ver a simple vista. Ver Apéndice: información adicional (Sabiduría popular: viendo fantasmas).

Antistia desaparece

Es muy posible que los personajes estén distraídos observando a los seres del exterior. En ese momento Antistia desaparecerá, o bien buscará la oportunidad más propicia. Es parte de su “plan”, ya que considera que los personajes tienen que resolver el asunto sin ayuda. Las huellas desaparecen bajo la lluvia. De todas formas, con una tirada de **campestre + vigilar** de 25+ un personaje podría encontrarlas y seguir las –requiere un total de 3 éxitos si no quiere perder el rastro, pudiendo obtenerse en diferentes tiradas–.

Previamente ha preparado cerca de la villa, en una pequeña casa habilitada para ello, un refugio para ella y para su sirviente de confianza en el antiguo hogar de un pastor de la zona. Le costará llegar hasta el mismo debido al mal estado del tiempo, pero lo logrará. Desde la casa, situada a cierta altura en

una montaña, puede vislumbrarse la villa y la casa principal de la misma.

Si los personajes logran dar con ella, intentará hacerles comprender que se trata de una prueba de valor, entereza y carácter, especialmente para Marco Claudio, ya que el asunto está relacionado con el pasado de su familia. Se les ofrece una oportunidad de ver algo fuera de lo común y luchar contra ello.

Pero este viaje es algo que deben hacer solos, sin ayuda. Deben crecer, dejar de ser niños en estas cuestiones y convertirse en adultos. Si desean conocer un mundo que para ellos está por descubrir, este es el momento de iniciar tal periplo. Confesará que en parte se trata de una “trampa”. Al fin y al cabo, ¿hubiesen venido por propia voluntad si les hubiese contado la verdad?

Aparece el viejo Claudio

Los personajes probablemente buscarán a Antistia, incluso fuera de la casa, aunque parece que el cielo se ha roto y desborda sus aguas sobre la villa. Es posible que se separen –siempre puede caer un árbol entre ellos o alguno de ellos caer por un terraplén embarrado y desaparecer–.

A la vez que ellos buscan, del “interior” del ciprés que se encuentra en el *impluvium* de la casa, surge el viejo Claudio con su arma, dispuesto a matar nuevamente a todo lo que respire y pueda sangrar. Un espectro enloquecido ávido de sangre.

Es importante en este punto recordar a los esclavos de Antistia, ya que serán en principio los objetivos de Claudio. El pánico que produce entre ellos, que se encuentran desperdigados por la casa, es total. Las muertes que acontezcan a continuación sería interesante darles cierta “vistosidad”. Claudio utiliza el *acinaces* con dos intenciones: matar pero también aterrorizar. La crueldad y el

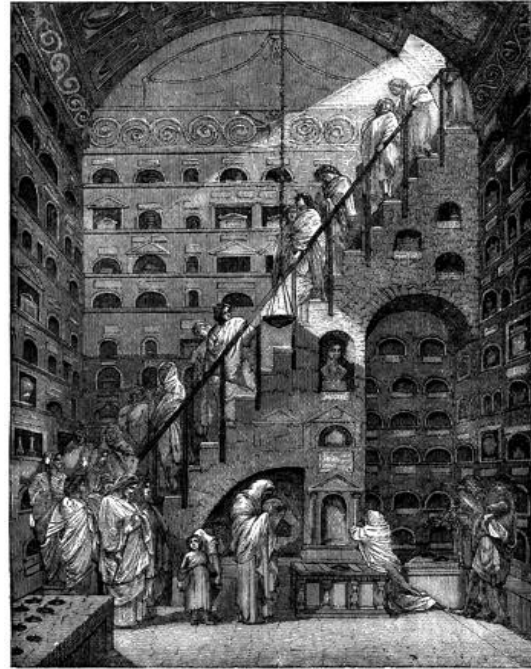
terror son lo que le motiva. Posiblemente muestre sin llegar a rematar la faena. Algunos esclavos buscarán a los personajes, contando aterrorizados y con voces entrecortadas lo que sucede. Claudio no tiene preferencias, por lo tanto puede enfrentarse tanto a los esclavos, como a los actores –que huyen de la casa en primer momento y nunca más vuelve a saberse de ellos- o a los personajes. La única excepción es el personaje patricio, al cual solo atacará si este le agrade primero.

Los “pequeñines” y el refugio del columbario

Tras los primeros ataques de Claudio, las *larvae pupae* aparecerán nuevamente. Observan la escena desde un árbol, medio metamorfoseados en lechuzas. Estos seres atacan siempre juntos, mejor a víctimas aisladas. Tras matarla se saciarán un rato pues adoran la sangre humana. Para ello suelen utilizar sus picos de lechuza, desgarrando la carne con violencia. Cuando atacan suelen emitir sollozos de bebés, lo cual es muy desconcertante. Sería interesante que un personaje los encontrase en esa situación, alimentándose con avidez. Si el ataque es infructuoso, huirán volando, escondiéndose, esperando una nueva ocasión. Son cobardes, ladinos y pacientes. Un personaje observador puede darse cuenta de que cuando desaparecen lo hacen hacia el columbario. Por lo que sería interesante que los siguiesen a ese lugar.

4. Cuarta vigilia –de las cuatro hasta las siete de la mañana, cuando amanece-.

En el columbario



Consiste en un edificio construido en ladrillo, de contorno circular, rematado en cúpula y cuya función es hacer de mausoleo familiar. También se depositan en ella, en pequeños nichos en las paredes, urnas cinerarias que contienen las cenizas de los esclavos del lugar. De lejos parece una torre en ruinas, aún pueden verse algunas estatuas colocadas como adorno en su cúspide, aunque están tan deterioradas que apenas pueden reconocerse sus rostros, siendo un tanto grotescos. Junto al columbario puede verse una estela de piedra caída con caracteres en un alfabeto desconocido. Se trata de una estela funeraria persa traída por el abuelo como botín desde Persia.

El columbario está parcialmente quemado y derruido, pero su muro exterior no tiene aberturas de consideración. Únicamente un niño pequeño podría pasar por esas oquedades. La única entrada es una puerta oxidada de bronce, atascada por la humedad. Para entrar es necesario agarrarla de alguna forma y empujar

hacia fuera –**fue + atletismo** 25+ y 3 éxitos-. O bien puede romperse con algo similar a un garrote –considera que tiene Protección 10 y 12 heridas totales-.

Nada más abrirse la puerta puede notarse el olor a humedad y a “algo” más difícil de descifrar, algo maligno. Pueden verse desde el umbral unas escaleras mohosas que bajan hacia la oscuridad del columbario recorriendo el perímetro circular del mismo. Además, tal es la lluvia que el agua comenzará a recorrer las escaleras de descenso, haciéndolas más resbaladizas –**atletismo + destreza** 20+ para no resbalar-.

El columbario está lleno de pequeños y oscuros nichos, los cuales son aprovechados por las *larvae pupae* para esconderse, atacar y volver a esconderse. Es posible que algunas urnas cinerarias caigan al agua y a la escalera, lo cual además de dañino es desagradable, pues contienen cenizas humanas.

La parte baja del columbario está inundado de agua sucia. Pequeños animales muertos flotan junto a vegetación y restos de ceniza. Sobresalen los sarcófagos de los más importantes miembros de la familia. Poseen detalladas inscripciones sobre sus “dueños”. Herméticamente cerrados en principio es posible que muchos de ellos estén intactos por dentro.

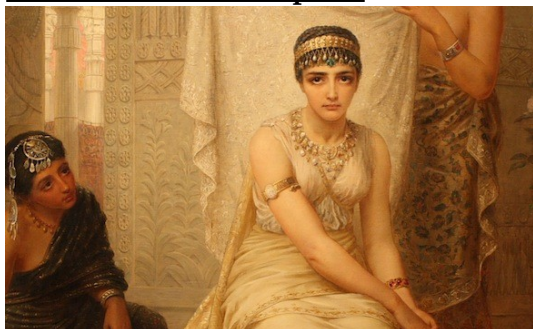
Ardatu

Bajo las aguas se esconde Ardatu, a la espera de sus nuevas presas. Atacará al que considere más débil de ellos. Debe recordarse que pese a ser un espectro, durante esa noche en el columbario se la puede “matar” pues está encarnada gracias a la sangre que sus hijos le han traído. Iniciador, podrías disponer, si no lo consideras en exceso terrible, el cadáver desangrado de un niño marso, uno que los personajes hubiesen visto durante su viaje hacia la villa. El combate debes dirimirlo según sus capacidades sobrenaturales, enfrentada

a las habilidades y astucia de los personajes, pero se debe tener en cuenta la actitud “cobarde” de este ser. Ardatu evitará luchar directamente siempre que pueda, ya que al fin y cabo físicamente no es muy fuerte.

LOS ANTAGONISTAS: LOS MUERTOS INQUIETOS

Ardatu, la concubina persa



Nacida en amida, Ardatu era prostituta en la ciudad, una de las más reclamadas. No era la más atractiva pero si una de las más lascivas y excitante. Incluso maliciosa, siendo en secreto una bruja *lilim*, adorando a Lilitu, sacrificando niños en su honor.

Cuando llegaron los romanos muchos cayeron bajo su embrujo, pero uno de ellos, el viejo Claudio, la quiso para si, obsesionándose con ella. Durante el regreso de las tropas el viejo secuestró a Ardatu haciendo uso de gran violencia, destruyendo su lugar de culto y asesinando a Jastán Surena, el noble persa que “custodiaba” a esta mujer. Siendo un teúrgo y con numerosa tropa fue imposible para Ardatu librarse de él. Además, la violencia y la crueldad del viejo Claudio la dejaron durante largo tiempo paralizada por el terror (lo cual no era fácil debido a su cruel carácter).

Pero con el paso del tiempo fue abriendo brecha en el viejo: la lujuria es implacable. Dominándolo, apaciguando su ser. Mientras ella urdía su venganza. Ansiando regresar a su hogar.

Pero tras tener a sus hijos y sacrificarlos a su diosa, murió tras el parto. Algo que no había previsto. Por lo que no tuvo más remedio que quedarse en ese lugar que tanto odiaba. Su único objetivo fue volver loco a Claudio. Este, tras realizar la masacre, recobró la conciencia: se suicidó al ver lo que había hecho a su

familia. Un hombre dominado por la crueldad y la violencia es fácil de someter e incitar para una mujer como Ardatu... incluso muerta.

Descripción

Bella y sensual. De piel blanca, en contraste con sus oscuros cabellos. El rostro dominado por dos ojos negros. Recubierta por fantasmales sedas que apenas cubren su cuerpo. Emanando de ella un agradable olor a ungüentos persas. Para tratarse de un espectro es claramente atractiva. Sin olvidar que parte de este atractivo está aderezado de cierto gesto cruel y depravado.

Poder 25

Anima 8 (Inteligencia 6, Carisma 12, Cultura 6)

Corpus 6 (Fuerza 4, Constitución 4, Destreza 8, Percepción 8)

Influencia 11 (Poderes de Aphrodisias y Caelum)

Habilidades: amistad 7 (pericia de +3 en seducir), atletismo 3, autoridad 3, campestre 5, latrocinio 4, lucha 5, ocultación 4, vigilar 3.

Heridas totales: 9

Protección: 4

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Cuchillo	18	15	14	7

Capacidades sobrenaturales: Narciso revivido (+6 en atractivo), Pasión báquica, Deliciae, El viaje de Eros, Encarnando a Eros, Invocando al invierno, El poder del Skirion, Nebula nefanda, Oscureciendo el cielo, Señor de las aves (solo lechuzas), El hálito de Eolo. Además, recupera una herida cada asalto, siempre y cuando esté en el interior del columbario. Si posee algo personal, como pelo o sangre de su víctima, tiene un +5 a las tiradas de ataque teúrgico.

Acabando con ella

Si Ardatu “muere” se convierte en ceniza. Esta se desplaza con rapidez hasta una urna cineraria que se encuentra a gran altura. El nicho que la contiene está invadido por enredaderas, por lo que hacerla caer es casi imposible. Pero si es posible para un personaje trepar por estas enredaderas –**atletismo + destreza 20+**, cinco éxitos-.

Si logra atrapar la urna, la mejor forma de acabar con ella es llevarla a un templo y consagrarla –**inteligencia + corpus religio 15+**-. De esa forma el espíritu “descansará” para siempre. Si los personajes destruyen sin más la urna, Ardatu simplemente aparecerá al año siguiente en otra urna del columbario.

Los espectros infantiles -larvae pupae-



Pequeños y flacos. De piel blanquecina y amoratada. Sus ojos son negros, como de lechuga. Estos espectros o *larvae*, los neonatos muertos de Ardatu, actúan como animales hambrientos. Emiten sollozos pues un hambre eterna los acompaña, lo único que los sacia es la sangre humana. Les acompaña a veces un indeterminado ruido de sonajeros y otras quincallas. Rápidos en extremo, hábiles a la hora de esconderse.

Poder 10

Anima 1 (Inteligencia 3, Carisma 0, Cultura 0)

Corpus 7 (Fuerza 4, Constitución 4, Destreza 16, Percepción 4)

Influencia 2

Habilidades: atletismo 3, campestre 4, latrocinio 3, lucha 4, ocultación 6.

Heridas totales: 9

Protección: 4

Combate (zarpas y pico)

Maniobra: 18

Ataque: 20

Defensa: 19

Daño: 7

Capacidades sobrenaturales: pueden desplazarse sin problemas de forma antinatural, como por techos o atravesar paredes (si existe una pequeña oquedad). Tienen la capacidad a voluntad de metamorfosearse en lechuzas, ya sea parcial o completamente, lo cual puede ser grotesco. Lo más usual es jugar con estas metamorfosis, buscando la forma más horrible y terrorífica posible.

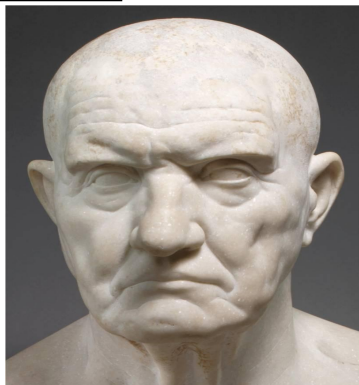
Acabando con las *larvae*

Si una *larva* es muerta, el cuerpo se seca con rapidez, dejando únicamente un desagradable pellejo. A la siguiente noche volvería a la vida. La única forma de acabar con ellos definitivamente es eliminando a Ardatu.

• Nota del autor

Tras realizar el playtesting de la partida, puedo decir que estos seres fueron los que más incomodaron y aterrorizaron a mis jugadores, especialmente tras describir como mutilaban y devoraban a uno de los personajes en el exterior, oculto como estaba bajo un carro, desgarrando la carne con sus picos curvos y sus lamentos de bebés hambrientos. ¡Buen provecho, Iniciadores!

Claudio Galerio



lugar, Claudio iría con el árbol –buen regalo para un enemigo o familia rival-.

Atormentado, enloquecido. Cada lemuria cree revivir aquella noche fatídica y criminal en la que asesinó a media familia y numerosos esclavos.

Descripción

Alto y enjuto, de ojos enrojecidos. Lleva un sencillo y sucio sayo negro. Realiza movimientos violentos. Entre risas y sollozos.

Poder 12 (doble defensa teúrgica)

Anima 2 (Inteligencia 3, Carisma 3, Cultura 0)

Corpus 6 (Fuerza 8, Constitución 8, Destreza 5, Percepción 3)

Influencia 4 (Poderes de Bellum)

Habilidades: armas de filo 7, autoridad 5, disciplina 5, lucha 3, vigilar 3.

Heridas totales: 13

Protección: 15

Combate con el *acinaces*

Maniobra: 17

Ataque: 14

Defensa: 15

Daño: 15

Capacidades sobrenaturales: El grito de Ares, Hurto de virtud.

Acabando con Claudio

Si matan a Claudio esté comenzará a arder con virulencia. Al fin y al cabo murió en una pira. De todas formas volvería, ya que está encerrado en el ciprés. Para acabar con él deben quemar el árbol. Si lo talan y lo llevan a otro

APÉNDICE: INFORMACIÓN ADICIONAL

Aquí dispones de diversa información que pueden servirte para dar “sustancia” a la aventura.

Sabiduría popular: viendo fantasmas

Según las diferentes creencias y teorías antiguas, además de la “infalible” superstición popular, para poder vislumbrar aquellos que ya no viven pero que aún moran entre nosotros se pueden utilizar algunos de los siguientes trucos. Están dispuestos de menor a mayor efectividad:

- Por el rabillo del ojo, si se mueven, puede notarse su silueta.
- Un fantasma solo puede verse en la penumbra, ya que la luz los hace menos visibles. Según creencia de la antigüedad un fantasma puede sin problema salir a la luz del sol. Al contrario que en la creencia moderna los fantasmas no están atados a las tinieblas de la noche, aunque las prefieran.
- Con un espejo de bronce siempre y cuando esté roto, o bien manchado de sangre.
- Con la conciencia alterada, como puede ser ebrio o bajo los efectos de alguna droga, siendo más efectivas aquellas que produzcan alucinaciones.
- Sufriendo una enfermedad grave o gravemente herido –pérdida de al menos la mitad de heridas; o de casillas de rendimiento a causa de una enfermedad-.

Fabula atelanae: las farsas atelanas

Piezas cortas burlescas, grotescas y de naturaleza bufonesca, interpretada por actores no siempre profesionales. Son en extremo populares entre la plebe. Utiliza personajes recurrentes. Todos llevan máscaras y ropas características. Aquí

tienes una brevísima descripción que puedes utilizar durante la representación en la cena:

- **Macchus:** hace el papel de necio, el tonto intrigante. Lleva una cresta, como la de los gallos. Sus ropas son verdes.
- **Bucco:** el gordo gorrón, siempre hambriento, un parásito insolente. Sus ropas son rojas.
- **Manducus:** el ogro glotón. Una especie de “monstruo” cómico. La máscara es mofletuda.
- **Pappus:** viejo ridículo, avaro y cascarrabias. A menudo un viejo verde. Sus ropas son amarillas.
- **Dossenus:** jorobado sentencioso, estafador, fullero y astuto. Hace diversos papeles: soldado, adivino. Nariz larga y ropas negras.

Un poco de historia arcana: la villa y el Pacto secreto

Durante la conquista de Italia y la rebelión de los marsos los teúrgos de los cultos a Marte y Júpiter se “aplicaron” con firmeza en la región. El terreno donde ahora se asienta la villa era un antiguo lugar de culto de los marsos. Pero estos adoraban la forma más terrible de Angitia, ya que como diosa de las serpientes y conocedora de los secretos de las plantas, conoce a su vez numerosos secretos sobre la elaboración de venenos. Los marsos en la guerra utilizaron estos conocimientos contra los teúrgos. Muchos murieron tras largas agonías debido a los venenos. Los teúrgos enviaron numerosa tropa a la región, arrasando el santuario. Cientos de personas murieron. Familias enteras, incluyendo mujeres y niños. Fueron arrojados a una inmensa caverna, la cual actuaba como *omphalo* entre los marsos y Angitia, un nexo entre ambos. La caverna quedó cerrada por medios teúrgicos. La zona se dio en posesión a la familia claudia, pero en contrapartida

debía custodiar el lugar y que los pocos marsos que escaparon no volviesen a contactar con esta faceta de una Angitia tenebrosa y mortal.

Con el tiempo la familia olvidó tanto su cometido como la existencia de tal osario en las entrañas de la villa. Quién sabe, quizás con el tiempo aparezca alguna abertura y la oscuridad atraiga nuevamente a los pocos marsos que aún adoren a esta tenebrosa Angitia.

APÉNDICE: NOTAS

Aquí encontrarás los cuadros de texto y notas al que pueden tener acceso los *lusuarios* durante la aventura. Sería recomendable imprimirlos para su uso.

Geografía de Italia: la gens antistia Oscuro linaje plebeyo, aunque algunos historiadores consideran que en origen proceden de Gabii, ciudad muy cercana a Roma, y otros de Campania. A veces nombrados como gens antestia. Los sobrenombres de este linaje son Labeo –apodo que significa “de labios grandes y gruesos”, Reginus y Vetus. Sus praenomina más usuales son Sexto, Lucio y Marco. Sus miembros más destacados pertenecen al orden ecuestre. En tiempos de la República alcanzaron cierta posición y en el Principado los antistii veteres alcanzan el patriciado. No son pocos los que se dedican a las artes liberales, como la literatura, la medicina o asuntos más excéntricos y secretos. Curiosamente el médico forense que examinó el cadáver de César se llamaba Antistio. Los teúrgos del Pacto creen que esta gens tiene numerosos miembros en grupos taumatúrgicos y entre los filósofos de las *scolae arcanorum*.

La carta invitación de Antistia

Salutem

Con esta carta te conmino a que me visites el siete ante idus de mayo -el 9 de mayo- a la vieja villa de los cipreses, posesión de tu familia que he adquirido hace poco. Sé que esta carta llamará tu atención. Dicen que la curiosidad es mala consejera, discrepo. Según recuerdo parte de tu niñez, y por lo tanto de tu vida, trascurrieron en este antaño feliz lugar. Tras leer esta carta soñarás recuerdos. ¡Por Hypnos que así será! Aquel antiguo amigo que te susurraba en sueños atravesará las puertas de cuerno y marfil, pero no será lo único que te visite en tus vigiliass nocturnas.

No es que desee inquietarte, pero cuando abres una puerta tanto puedes entrar tú como salir algo atrapado durante años o generaciones. ¿Curiosidad? Ven y obtendrás respuesta, mi joven patricio. Una cena muy especial te espera. Si lo deseas, ven con tus amigos más allegados. Es más, te conmino a ello: las sorpresas es mejor compartirlas.

Vale

Sabiduría popular: los marsos y su diosa Angitia

La gente de la región, los marsos, son agrestes, duros y cabezotas, grandes combatientes y célebres farmacopeos. Lideraron en el pasado la guerra de los aliados contra Roma. Pese a perder, no perdieron su orgullo o gallardía. Pero los que les hace realmente famosos son sus artes médicas con las serpientes. Adoran a la diosa serpiente Angitia, la cual es experta en curación, especialmente de mordeduras de serpiente. Se dice que habita a orillas del lago Fucino. Posee grandes conocimientos de herboristería y goétia. Los griegos la relacionan con las brujas Medea y Circe. Para los romanos la Marsica es tierra de brujos y magia, muchos son los secretos que ocultan los marsos... Como anécdota decir que cada legión lleva a un experto marso en hierbas curativas y serpientes venenosas, una especie de curandero médico.

La acinaces persa: el arma de la masacre

Sable corto y curvo utilizado por los persas y escitas –pueblos de la estepa euroasiática-. Esta *acinaces* perteneció a un noble persa muerto a manos de Claudio Galerio. El noble, llamado Jastán Surena, fue durante un tiempo amante de Ardatu, siendo su protector e iniciado en secretos religiosos relacionados con el culto a Lilitu. La espada fue utilizada en multitud de ritos sangrientos.

Según el libro la *acinaces* tiene las diversas capacidades sobrenaturales, afectado a su poseedor:

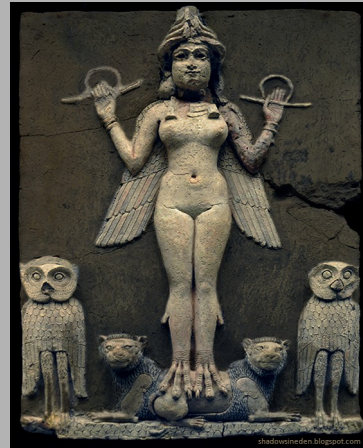
+3 a las tiradas para resistir el miedo

+1 en maniobra, ataque y daño

Aumenta en un punto la constitución

Adquieres la cualidad agresivo en dos puntos

Término de Oriente: las lilim, brujas de Lilitu



Descendientes del demonio femenino mesopotámico Lilitu, la Lilith de los hebreos. Sacerdotisas de la diosa lechuza, adoradoras de la noche, el viento y la luna. Asociadas a la enfermedad y la muerte, pero también a la lujuria y la pesadilla. Se dice de ellas que son capaces de invocar la tormenta y los vientos, la noche, de incitar a la lujuria y la demencia, además de visitar a los hombres en sus sueños más prohibidos y sensuales, como un súcubo. Las lechuzas y serpientes les rinden pleitesía. Gustan de lugares apartados y en estado ruinoso. Sacrifican animales y niños pequeños a su diosa, la cual gusta especialmente de la sangre humana.

Las vanth etruscas

Demonios femeninos fúnebres de la mitología etrusca. Acompañantes de los muertos, siendo mensajeras de la muerte. Algunas llevan en la mano una *res gestae*. En ella se enumera la vida del difunto, con sus obras más importantes, tanto las buenas como las malas, como una valoración de su vida.

Sabiduría popular: el árbol ciprés

Árbol consagrado especialmente a Plutón, dios de los infiernos; aunque el ciprés también está asociado a otras divinidades, como Esculapio, Apolo, Venus, Perséfone, Diana, Juno y Minerva. Árbol de variada simbología. Símbolo de longevidad, considerado fúnebre y asociado al inframundo. Colocar en la puerta de las casas una rama de ciprés indica que alguien ha muerto recientemente. Es habitual encontrarlo cerca de tumbas y columbarios, ya que protege contra fantasmas y poderes sobrenaturales malignos.

Pero también es considerado símbolo de hospitalidad: si se plantan cipreses en la puerta de entrada de una casa o villa indica que el dueño de la misma ofrecerá alojamiento y comida al viajero. Se dice que poner semillas sobre hojas de ciprés hace que se conserven durante mayor tiempo.

Ludo alea: el ciprés que crece en el interior del *impluvium* posee ciertas cualidades sobrenaturales. Todo aquel que lleve encima una rama del mismo tendrá un +5 a la defensa teúrgica contra los espectros que le ataquen en la villa. Además, si las ramas se utilizan para golpear a los espíritus hacen una herida de forma automática.

Historia de Galerio contada durante la cena:

“Aquí os narro lo que durante mi niñez me susurraba mi padre durante algunas noches de tormenta, esas extrañas historias sobre mi abuelo Claudio Galerio. Creo que esta noche es propicia para esta historia, pues la tempestad domina la campiña. Ja, parece que los dioses se burlan de nosotros, pues esta noche comienzan las lemurias. ¡Esclavos, traed más vino, pues seguro que las gargantas de mis acompañantes se quedarán secas y sus ánimos mermados tras escuchar este verídico relato de espectros acontecida en este misma villa!...

Mi abuelo era un antiguo soldado a las órdenes de Trajano en sus guerras contra los traicioneros y sanguinarios persas. El abuelo era un hombre alto, delgado y huesudo, sus ojos como ascuas parecían observar a los hombres con furia, odio dirían algunos. De pocas palabras y movimiento violento. Así me lo contó mi padre, el cual se reía a carcajadas por las palizas que el viejo le regalaba a menudo –Era un hombre generoso, siempre dispuesto a echar una mano,... o las dos - se burlaba.

Era uno de los prefectos de caballería más rápidos y eficientes de los que contara el emperador. Difíciles empresas, misiones heroicas... no importaba el riesgo, el abuelo siempre regresaba, aunque sus hombres al retorno siempre escaseaban y contaban en secreto las atrocidades con las que el abuelo se recreaba. ¡Maldito hijo del Hades! Tal era su fama que se decía que únicamente los impenitentes, locos o suicidas querían ir con él. Estar a su mando era incluso peor que luchar

contra el enemigo, ya que la palabra severidad y disciplina eran poco para este malnacido.

Pero la guerra terminó y regresó, aún más taciturno y violento que antes, lo único que lo calmaba era una lasciva y lujuriosa esclava persa que se había traído de no se qué miserable ciudad en Adiabene, en Oriente. Creo recordar que la ciudad era Amida... ahora recuerdo un dicho sobre esa ciudad: "Negras son las murallas y negros los corazones de los hombres de Amida". Dicen los lugareños que es ciudad condenada y maldita.

Que un hombre cohabite con una esclava no es raro ni censurable, al fin y al cabo no es más que su posesión. Pero el abuelo parecía obsesionado con ella. Dejó a la familia y a los amigos de lado para estar a su lado, consumido por la lujuria. La villa se convirtió en su serrallo.

Tras varios años de su regreso tuvo un hijo con la persa, la cual me niego a poner nombre. Este hijo nació muerto y se dijo que era monstruoso. Posteriormente incinerado y depositado en el columbario familiar por deseo expreso de mi abuelo, aunque toda la familia se le opuso por ello. Al poco la demencia comenzó a devorar al viejo. Decía que el niño durante las noches sin luna lo visitaba. Al poco la persa tuvo gemelos sietemesinos, muriendo días después tras el complicado parto. Los niños también nacieron muertos —las habladurías dijeron que la persa los ahogó con el cordón umbilical. Se decía que era una bruja—. El viejo empeoró cuando sus hijos fueron llevados al columbario. Ahora aseguraba que sus hijos le acosaban, mostrando sus

oscuros ojos como el de las lechuzas en la noche. Que era un hombre maldito. Que estos pequeños bastardos persas se apoderaban de sus sueños y su vida. Pero lo peor es que se negó a incinerar a su concubina persa. Dormía con ella en la cama, pese al paso de los días y la corrupción que se adueñaba de su cadáver. La familia pensaba recurrir a las autoridades, pero una noche antes se desataron las Parcas y el viejo terminó poseído por la locura.

Durante la noche, con su espada persa comenzó a asesinar a los familiares y esclavos que se encontraban por la casa. Gracias a la diosa Fortuna numerosos familiares se encontraban fuera de la villa, pues el viejo les inquietaba tanto que no podían dormir bajo su mismo techo. Mi padre se encontraba en la villa, se ocultó y me dijo que pudo ver lo que aconteció. La masacre fue atroz. El viejo reunió los cadáveres y con ellos hizo una pira en el interior del columbario. En ella incineró a la persa, para arrojarle él mismo a las feroces llamas. Parte del columbario se derrumbó al final, tal y como puede verse todavía, gracias al fuego. La maleza y los cipreses son ahora dueños de ese impío lugar. El lugar se lustró según el rito apropiado, pero si se observa con detenimiento algo extraño y maligno parece que mora en el lugar, como una bruma ligera, un espejismo o un sueño casi roto..."

APÉNDICE: LA VILLA DE LOS CIPRESES

Disposición de la villa en tiempos más felices, anteriores a la aventura. Iniciador, siéntete libre de modificarla a tu antojo.

Puedes considerar que el columbario está situado en la parte norte y que gran parte de la estructura está en ruinas.



CONCLUSIÓN

La idea de esta sencilla aventura, su verdadero porqué, no es otro que regalar a los personajes un lugar que actúe como “cuartel general” y base dentro de Italia. Cerca de Roma y de los puertos que pueden llevarles a cualquier lugar del Mediterráneo. Al fin y al cabo, la villa es una herencia, aunque entregada por la excéntrica de Antistia a su manera. Un lugar de reposo, donde recuperarse de las heridas y descansar tras las aventuras. Apartada y casi desconocida, difícil de encontrar por los posibles enemigos, entre montañas y bosques.

- *Ludo alea: considera que se trata de una cualidad: villa de grado 3, aunque puede mejorarse considerablemente con esfuerzo y una no desdeñable inversión económica.*

Espero disfrutéis de esta inolvidable velada en la villa de los cipreses. Sinceramente, el Iniciador de Misterios, desde las Hespérides.

¡Que Angitia y Lilitu os sean propicias... y que Ardatu os haga una visita nocturna de cortesía!

PERSONAJES-LISTOS-PARA-JUGAR

Marco Claudio Sabino, un joven y ¿prometedor? patricio

"Soy un claudio, de orgulloso linaje... demasiado dicen algunos. Pero, ¿al fin y al cabo mi linaje no ha proporcionado hombres ilustres a este Imperio del mundo? Sé que soy joven y aún no he demostrado mi valía, pero Júpiter sabe que pondré todo mi empeño en ser digno de los claudio."

Eres un joven y altivo patricio, miembro de la antigua e importante gens claudia. Inexperto, impulsivo, inquieto y viajero, pero hombre de recursos e inteligencia. Intentas dominar tus pasiones juveniles, lo cual a veces se hace imposible. Pero al fin y al cabo, ¿un patricio no tiene derecho a disfrutar de vez en cuando de los dulces frutos que ofrece la vida?

De familia rica, aunque con fama de orgullosa y arrogante. Se dice de los claudios que da dos tipos de "frutos": uno bueno y otro malo. Aún está por ver de qué clase eres, aunque es cierto que demasiado a menudo te dejas dominar por la ira. Por ello y tu "desliz" con una mujer casada tu familia ha decidido que viajes un poco fuera de Roma. Tienes cierta fama en la ciudad debido a las juergas que gozas en los peores barrios. Eres un joven pendenciero, pero tu padre te dice que cuando menos lo esperes sentarás cabeza por tu propia voluntad... o por la de él.

Lo que no le has contado a tu padre es que gracias a unos amigos tuyos has logrado participar en los ritos secretos a Baco, las famosas bacanales. Fue una experiencia, sobrecogedora, tan placentera como dolorosa... solo estás esperando la próxima bacanal para asistir.

En este lugar conociste a Loxie de Tyndaris, una de las personas más osadas y particulares que has conocido. Aunque no tienes una gran amistad con ella te gusta su presencia, ya que siempre te sorprende. Y para que negarlo, te gusta sobremanera su sensualidad.

Hace poco has recibido una curiosa carta de una vieja amiga de la familia, Antistia. Apenas la recuerdas, pero no puedes olvidar sus entretenidos y divertidos trucos de magia que hacía para entretener a la chiquillería. ¿Qué es lo que querrá después de tantos años? ¿Por qué en esa antigua villa familiar? Bueno, puedes ir con tu grupo de "allegados". Al fin y al cabo, no tienes nada que perder y "la curiosidad es una amante caprichosa y tentadora", como dice tu amigo de la niñez Rufo Caeles.

Características: Fue 6, Des 7, Con 6, Per 6, Int 6, Cul 5, Car 7

Carácter: pasional 5

Habilidades: amistad 5, atletismo 3, bajos fondos 3, cortesía 3, empatía 5, engañar 3, equitación 3, geografía de Italia 3, gramática latina 4, oratoria 4, política 3, viajar 3, vigilar 3, lucha 3, armas de filo 3.

Cualidades: adicción 4 -banquete-, atractivo 3, agresivo 3, instrucción política 3, linaje 3, salud de hierro 3, trotamundos 3, vida en los bajos fondos 3, riquezas 3.

Dignitas: vir 3, gra 1 fid 1

Bendiciones de Baco: Cazador empático, Narciso revivido y El charlatán de la plebe.

Rufo Caeles, historiador etrusco

“Oh, vaya, Claudio, ¿una cena en la antigua villa de los cipreses? ¿Y me invitas? Oh, que los dioses te otorguen dones por ello. ¿Conoces las leyendas sobre el lugar? ¿No? ¿Sí? ¿Solo lo que tu padre te contó? ¡Qué interesante lugar! Con toda seguridad la cena será interesante. ¿Y esa tal Antistia, cómo es, quién es, qué sabes de ella?”

Tu padre asegura que en tus venas corre sangre de antiguos reyes etruscos, pero claro, tu padre es un embrutecido terrateniente, dominado por el vino que él mismo cosecha. Sería capaz de decir cualquier cosa entre borrachera y borrachera. Pero gracias a su riqueza has podido dedicarte al estudio de las antigüedades de Etruria y del resto de Italia. Tras años de estudio diverso te has percatado de que bajo la historia conocida algo se mantiene oculto. Te interesa sobremanera el mundo sobrenatural y la mitología. Tu padre siempre ha intentado que te dedicases al “oficio” familiar, como terrateniente, pero tu cuerpo nunca te ha dado grandes alegrías: débil y enfermizo, enjuto, de rostro apagado y pequeños ojos inquisitivos. Los grandes esfuerzos físicos te producen incluso fiebre y malestar. Odias cabalgar ya que cuando eras pequeño sufriste una terrible caída que te dejó un feo recuerdo en el rostro. La cicatriz que tienes te lo recuerda todos los días.

El estudio es tu pasión y casi tu único alimento. ¿Para qué quieres más? Tu padre es rico. Cuando muera tú lo serás. Por derecho te pertenece todo lo que él tenga, ese hombre bruto e indigno. Realmente lo odias. No soportas su presencia. Por ello cuando le robaste aquella reliquia familiar te viste con derecho a ello. Tiene la forma de una pequeña efigie elaborada en marfil. Te resulta curiosa pues se trata de un esqueleto femenino, con largas alas extendidas. Una de las esqueléticas manos lleva lo que parece un pergamino enrollado, con la siguiente frase grabada: *“El Elysium y el Hades se tocan en la tierra de Etruria como en un sueño”*. No sabes muy bien porqué la robaste, pero te sientes bien con ella. Sabes que representa a un espíritu infernal etrusco, una *vanth*.

Eres gran amigo de una persona totalmente diferente a ti: Loxie de Tyndaris. La conociste en Roma. La primera vez que la viste –actuando en una obra como actriz y músico– simplemente te cayó mal, siendo su carácter burlón y grosero demasiado insoportable para tu sosegada forma de vida. Pero por azares de la vida volviste a coincidir con ella durante una pelea en un tugurio romano –al cual tú no querías ir pero tu padre te llevó–. Prácticamente te salvó la vida sin pedir nada a cambio, pero no te resultó humillante que una mujer te salvase. En el fondo te hizo sentir muy vivo, algo que sueles echar de menos. Fue el comienzo de una gran amistad, pese a ser como el día y la noche. En secreto sientes celos por M. Claudio y la relación que tiene con ella.

Características: Fue 4, Des 5, Con 3, Per 7, Int 8, Cul 7, Car 4

Carácter: metafísico 5

Habilidades: astronomía 3, biblioteca 5, ciencias naturales 3, estudio 3, filosofía 3, gramática latina y griega 4, medicina 3, mitología 3, sabiduría popular 5.

Cualidades: académico 5, fenómeno sobrenatural 5, locura 3 –odio paterno–, riquezas 3, estudioso 3, débil 3, amuleto 3, memoria visual, camarada –Loxie–.

Dignitas: vir 0, gra 3, fid 2

Poderes de la efigie familiar: La visión de los pequeños dioses, Susurros desde el Hades, Presentimiento.

Loxie de Tyndaris, amante del engaño y el disfraz

“Me gusta pensar que encarno las diversas metamorfosis de las que se hablan en la mitología y la literatura. Puedo ser lo que me apetezca, no estoy esclavizada como el resto a una existencia de rutina, siendo toda su vida una sola persona.”

Maestra en nada, aprendiz de todo. Nacistes en una estirada familia de *honestiores*, pero tu inquieto espíritu y carácter volátil hicieron que un buen día los abandonases, siendo aún solo una joven en tu Sicilia natal. Has sido músico, pregonera, mercader ambulante, actriz (y actor), decidora de fortuna, marino, médico, incluso has sido modelo para estatuas, especialmente de Venus y ¡Apolo!... perfecto para tu carácter caprichoso y pasional. Te hasías con facilidad de lo que haces y de la gente, salvo contadas excepciones. Has viajado por toda Italia y la Hélade, conociendo a multitud de personas interesantes.

Un tanto nerviosa e inconstante en todo lo que haces. Tu única pauta es que disfrutas de la vida de un modo poco moral, por lo que no es raro verte ebria y frecuentando los peores lugares, incluidos lupanares. Siempre rodeado de crápulas y lo peor de la sociedad romana.

Desde tu niñez sabes que tienes cierto don con las personas: eres una embaucadora nata y la verdad es que te gusta. Disfrutas engañando, dominando, mintiendo. Es una diversión como otra cualquiera. No entiendes que sea moralmente reprobable.

Hace un año y casi sin pretenderlo conociste a una extraña mujer en Roma. En realidad le robaste, pillándote durante este descuido por tu parte. En vez de acusarte te prometió iniciarte un grupo secreto que dijo adorar en especial al dios Mercurio. Accediste para que te dejase libre, y como si supiese lo que pensabas sonrió diciendo: *“No esperes librarte tan fácilmente de mí. Debes saber que desde ahora perteneces a la divinidad, y yo soy tu cazador. Recuerda mi nombre: Antistia.”* Tras estas palabras te fuiste rauda del lugar.

Y ahora, tu atractivo amigo Marco Claudio te invita a su villa, invitado a su vez por una tal Antistia. ¿Casualidad? ¿Será la misma persona? ¡Cuanta emoción y misterio! Quizás sea peligroso, pero la intriga es tan tentadora como las sirenas para Ulises. Estás ansiosa por ver como resuelve este enigma la inteligencia de Rufo Caeles, al cual consideras un hombre interesante que te cautiva... ¡una pena que no sea más decidido como hombre!

Características: Fue 5, Des 6, Con 5, Per 6, Int 6, Cul 5, Car 8

Carácter: dinámico 5

Habilidades: actuar 6, amistad 3, bajos fondos 4, empatía 5, engañar 4, farmacopea 3, geografía de Italia 5, geografía de la Hélade 4, gramática latina 3, latrocinio 3, mercadeo 4, navegación 3, ocultación 3, sabiduría popular 4, viajar 5, vigilar 3, lucha 4.

Cualidades: ambidiestro, atractivo 3, camarada –Rufo Caeles–, trotamundos 5, locura 3 –mentiroso compulsivo–, suerte 4, círculo de contactos 3, vida en los bajos fondos 3.

Dignitas: vir 3, gra 5, fid 2

Poder de persuasión: Máscara del histriónico, El charlatán de la plebe, Narciso revivido.

Marsyas Soemus, filósofo naturalista

“El mal tiene forma, devorando a los que viven. Por ello, buena mujer, no te preocupes de tu enfermedad. El mal existe y por lo tanto puede dejar de existir, puede ser eliminado. Sé que en este pueblo es habitual este tipo de dolencia que muchos consideran maldición, y la verdad es que están en lo cierto. La enfermedad es un demonio que debe ser expulsado.”

Eres un marso, nacido y criado en la montañosa región de Marsica. Desde hace incontables generaciones tu familia adora a las serpientes, encarnación e hijas de la diosa Angitia. Gracias a ello han tenido acceso a secretos que solo tu pueblo tiene el derecho y el privilegio de saber.

Posees diversos conocimientos sobre herboristería y serpientes, siendo capaz de elaborar fármacos de diferente naturaleza, desde medicamentos a venenos. Instruido en ritos extraños y a menudo brutales. Pero un buen día decidiste viajar a la Hélade, donde aprendiste “modernos” conceptos sobre medicina, civilizando un poco tu tosco espíritu montaños. Gracias a ello conoces a gran cantidad de médicos y personas relacionadas con la medicina –a veces no muy ortodoxa-, como farmacopeos, elaboradores de ungüentos, intérpretes de sueños, herboristas, brujas, etc.

Tu aspecto es un tanto curioso, pues eres realmente alto pero delgado en extremo. Tu piel parece cobriza y arrugada, semejante a un tronco seco... o la piel de una serpiente. Tus pequeños e inquisitivos ojos dominan tu poco agraciado rostro. Eres un ser un poco apartado del resto de la humanidad, pero no te importa. Te gusta la gente, la historia de sus vidas, pero te interesan sobremanera sus enfermedades y dolencias. Adoras la enfermedad, ese mal corporal tan curioso que tanto aflige al mundo. Para ti es un adversario del que no dudas tiene conciencia. Eres hombre grato y paciente, de buen carácter. Por donde vas dejas un buen recuerdo de ti.

La gente te respeta por tus conocimientos y por ciertas capacidades claramente sobrenaturales, pues por medio de tu sangre eres capaz de curar y aliviar el mal –ver poderes curativos-. Lo habitual es que lo disimules mezclando tu sangre con fármacos y vino fuerte.

Durante uno de tus viajes en barco tuviste una intensa relación intelectual con un anciano médico griego, pero establecido en Siria. Sus ideas eran muy diferentes a las tuyas respecto a medicina. Llegó a mofarse de tus conocimientos en público. Por la noche, cuando todos dormían en la embarcación, te acercaste a él y le asesinaste, asfixiándolo. Por la mañana todo el mundo creyó que había muerto de forma natural, ya que se trataba de un anciano. Este asunto nunca dejó de inquietarte, ya que te consideras buena persona. Pero en realidad lo que te inquieta desde hace poco tiempo es que lo viste en el puerto de Ostia. Caminaba tranquilo por el lugar. Crees que no te vio, pero te resulta imposible de comprender ya que estás seguro de que murió.

Tu familia durante tu niñez mantuvo intenso trato con los claudio de la Marsica, hasta que abandonaron la zona. De esta forma conociste a M. Claudio y a Rufo Caeles. Después de cierto tiempo separados, hace unos meses que actúas como médico personal de los dos, ya que Claudio como patricio necesita de hombres propios y de suma confianza.

Características: Fue 3, Des 10, Con 10, Per 5, Int 6, Cul 6, Car 3

Carácter: bienhechor 5

Habilidades: biblioteca 3, ciencias naturales 4, farmacopea 4, filosofía 3, geografía de Italia y la Hélade 4, gramática latina y griega 3, medicina 3, sabiduría popular 5, veterinaria 3, viajar 3.

Cualidades: círculo de contactos 5, locura 5 –agresividad latente si se burlan de tus capacidades curativas-, trotamundos 3, salud de hierro 3, académico 3, instrucción profesional 3 –medicina-, enemigo 5 –tu amigo el viejo médico-.

Dignitas: vir 2, gra 3, fid 5

Poderes curativos: El vigor de la salud, Recuperación extraordinaria y Rendimiento. Debes sustituir *vitalis* por *fid*, representando tu gasto en sangre.

Audato Ursino, errante trotamundos

“El caballo, al contrario que el hombre, es animal noble. Cuida de los suyos y no tiene miedo en la guerra. Si sabes tratarlo con respeto puedes ganarte un gran amigo y aliado en cualquier tipo de fatiga, ya sea en el camino o en cualquier contienda. Hazme caso y tu vida irá mucho mejor.”

Tu padre es un legionario, brutal y alcohólico, pero leal al ejército, el único hogar que conoció. Pese a nacer como un bastardo, tu padre logró que entrases como legionario en la Legión III Augusta, estacionada en Numidia.

Tienes sangre gala y africana en tus venas, pues tu madre era una de las “concubinas” de la zona. Pelirrojo y de piel tostada, tienes un aspecto extraño, ya que además eres sumamente velludo. Ya desde tu niñez demostraste tu carácter rebelde y complicado. Las viejas del lugar aseguraban que tu madre era una bruja que había pactado con viejos dioses casi olvidados, maldiciéndote y bendiciéndote a la vez, mezclando tu alma con la de un animal, un caballo. Nunca creíste tal tontería, pero ciertamente tienes un don con estos animales. Eres capaz de realizar grandes proezas cuando cabalgas.

A corta edad ingresaste en el ejército. Nunca llegaste a acomodarte, lo cual era la vergüenza y motivo de enfado para tu padre. Durante la que fue su última paliza, decidiste huir del lugar. Pero antes casi acabas con tu padre en una brutal pelea: le acuchillaste numerosas veces. Sabes que aún vive, y posiblemente nunca te perdone –nunca fue muy compasivo–.

Huiste al sur, adentrándote al desierto, perseguido por varios legionarios amigos de tu padre. Durante días vagaste sin rumbo, creyendo que morirías al poco, al menos lograste que perdiesen tu rastro.

Un aliado inesperado te salvó: un caballo salvaje. Te dejó montar, llevándote hasta un pozo rodeado de un poco de vegetación. Poco a poco recuperaste fuerzas, alimentándote de serpientes y reptiles. Tras un tiempo alcanzaste la costa, dejando África atrás. Siempre viajas con el caballo que salvó tu vida. Lo consideras más que una montura, un amigo en que confiar. Lo llamas Libós –viento de lluvia–.

Ahora te contratas como criador de caballos allí donde vayas, además de ofrecerte como protector del lugar, ya que tu aspecto es un tanto intimidatorio. Te apodan el oso –*ursino*– por tu tamaño y fiereza. Durante el último trabajo, trabaste cierta amistad con Marsyas Soemus, un hombre extraño, el cual te curó de una enfermedad contraída años atrás. Le estás agradecido e intrigado, pues no entiendes como pudo hacerlo.

Ahora Marsyas actúa como médico de un tal Claudio, el cual le ha invitado a una cena. Te sientes con el deber de acompañarlo y protegerlo de cualquier eventualidad que le acontezca, al fin y al cabo, estás en deuda con él. Quizás este patricio necesite de tus servicios más adelante.

Características: Fue 10, Des 5, Con 10, Per 5, Int 5, Cul 1, Car 4

Carácter: salvaje 5

Habilidades: autoridad 4 –pericia de +3 en intimidar–, campestre 5, caza y pesca 3, disciplina 3, empatía 3, equitación 5 –pericia de +5 en acrobacias–, geografía de África e Italia 3, ocultación 4, sabiduría popular 3, veterinaria 3, viajar 3, vigilar 4, lucha 4, armas de filo 3.

Cualidades: animal especial 5 –tu caballo Libós–, criminal 5 –desertor del ejército–, aplicado 3, trotamundos 3, aguantar fatiga 3, extranjero 3 –medio numida–, enemigo 3 –tu padre–, voluntad de hierro 3, desterrado 3.

Dignitas: vir 3, gra 2, fid 0

Capacidades sobrenaturales: puedes realizar un poder similar a la numina *Naturalitas posesionis*, pero solo con tu caballo. Por cada herida que inviertas considera que se trata de un éxito en la numina. También tienes la capacidad de entender a tu caballo Libós y saber en todo momento donde está.

Animal especial: Libós

Poder 18

Ánima 3 (inteligencia 9)

Corpus 10 (Fuerza 14, Destreza 8, Constitución 12, Percepción 6)

Influencia 5

Habilidades: equitación 7, vigilar 4, campestre 5)

Heridas totales: 17

Protección: 14

<i>Combate</i>	<i>Maniobra</i>	<i>Ataque</i>	<i>Defensa</i>	<i>Daño</i>
<i>Coz</i>	<i>18</i>	<i>15</i>	<i>14</i>	<i>16</i>
<i>Mordisco</i>	<i>20</i>	<i>13</i>	<i>14</i>	<i>10</i>

Capacidades sobrenaturales: La protección de Diana y Gnosis natural –con tres éxitos-.