

UN MAR TINTO COMO EL VINO

Una aventura para Arcana Mundi, el juego de rol.

Escrita por Rubén Sánchez Negrín, AKA Aquilifer
Maquetada por El Tirano desde el diseño original de Jaime García Mendoza

Revisión y aportes adicionales de Adrián T. Rodríguez, AKA Calandus

Edición de Alex Werden

A mi presente y mi futuro, que se escriben con E mayúscula

Presentada en [Fanzine Rolero](#)



RESUMEN Y PERSONAJES:

Los personajes se encontrarán envueltos en una cantidad enorme de líos en un viaje por mar. Primero su barco sufrirá un ataque de piratas en el mar, y después se verán envueltos en la maldición de una niña maura, Zenata. Su *juno* (versión femenina del *genus*) ha sido contaminado por un Efiates, demonio de las pesadillas, que devora poco a poco todo su ser. Para poder escapar a un destino peor que la muerte necesitará la ayuda de los personajes, que tendrán que viajar en sueños para liberarla. Aunque antes de que eso ocurra probablemente Zenata ya habrá sembrado la muerte y el desconcierto a su paso.

Es aconsejable que haya un personaje con cierta influencia, “*el honestior*”, en el grupo de jugadores (un caballero, un centurión de la legión, incluso un decurión de la curia de una ciudad local o un rico mercader) para que el capitán Ictinos le ceda la responsabilidad en las decisiones morales de la partida, situando al grupo de jugadores en el centro de la acción. También es necesario un personaje con cierto conocimiento místico (¿quizás un teúrgo?), “*el sabio*”, ya que la fuerza de las armas no será suficiente para resolver esta aventura. Un tercer personaje, “*el soñador*”, recibirá las visiones acerca de los sueños futuros, el desesperado intento del *juno* de Zenata de alertar de su desesperada situación. El *juno* elegirá a un personaje con locura, o de alguna forma relacionado con el sueño como un insomne, adicto (alcohol u opio) o una persona que sufra pesadillas. También puede elegir a algún personaje relacionado con algún dios (un héroe por ejemplo) que permitirá que el *juno* se disfrace de la deidad elegida para lograr su atención. Los otros personajes oirán casualmente sus murmullos en sueños, ya que la bodega no ofrece mucha privacidad.

Si se desea jugar rápidamente y sin pararse a hacer personajes se pueden utilizar los personajes pregenerados del libro de la luz

para jugar la partida. Buenos personajes para encarnar a “*el honestior*” podrían ser Fabio Balbo o Sanatruq Querea. “*el sabio*” podría ser Sorano Silfio, Sejemjet o Judit. En cuanto a “*el soñador*” podría ser Dionisio Megacles, Claudio Vecellino o Menecma de Agiria. Si los tres personajes básicos están representados cualquier otro de los personajes pregenerados del libro pueden valer para jugar esta aventura.

REGLA OPCIONAL, OTORGANDO INFORMACIÓN:

En el 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 se obtendrá automáticamente una dificultad fácil, un personaje con habilidad a nivel 4 se obtendrá automáticamente una dificultad normal y con la habilidad a 5 se obtendrá automáticamente una dificultad difícil.

EL INICIO:

Los personajes comienzan la partida en un puerto del imperio, deseosos de hacer un viaje por mar. La aventura está pensada para un viaje desde Neapolis (hoy en día Nápoles) a Cartago (hoy en día Túnez). No es difícil de adaptar para otros destinos, ya que en la antigüedad las rutas marítimas ahorran mucho tiempo de viaje. De hecho, esta aventura puede ser fantástica como aventura de iniciación, ya que permite a los personajes convivir cerca de una semana sin tener nada en común salvo sus puertos de origen y destino. Los meses posibles son los meses de navegación de febrero a octubre. Lo mejor sería que fuera entre septiembre y octubre, esta época final de temporada es especialmente interesante

por ser menos propicia para navegar y por la posibilidad que se desaten algunas galernas menores, que pueden aportar dramatismo a la última parte de la



aventura. La duración estimada del viaje es de una semana.



En el puerto de Neapolis, los protagonistas tendrán problemas para encontrar pasaje. Al fin y al cabo la temporada de navegación esta cerca de terminar, por lo que hay poco movimiento, y sólo los barcos que vayan a invernar en la provincia de África se estarán disponiendo a zarpar en esa dirección. Es por esto que los personajes sólo encontraran un barco que vaya a partir con rapidez a Cartago. En el mundo antiguo hay cierta superstición acerca de que llevar mujeres en un barco es de mal fario, pero pesan más los denarios que los resquemores. En el puerto no hay ningún transporte de pasajeros, todos los navíos son mercantes que pueden aceptar

pasajeros para ganarse un extra. Tras buscar por todo el puerto encontraran un barco que se dirige a su destino, Cartago, y que va a zarpar de forma inminente, al alba siguiente. Se trata del "Ática", capitaneado por su dueño, el griego Ictinos Eléusida. El "Ática" es un mercante pequeño y viejo pero bastante bien cuidado, que parece lo bastante pertrechado para hacerse a la mar.

El capitán pide 50 denarios por pasajero por llevarlos a Cartago. Si los jugadores inspeccionan el barco (tirada de percepción más viajar o navegación, dificultad 20) pueden darse cuenta de que hay pocos marineros, más o menos la mitad de la



tripulación habitual. Si preguntan el capitán le quitara importancia aduciendo que es un viaje corto y ofrecerá reducir el precio el precio del pasaje a 25 denarios (ofrecerá un descuento igual si le ganan en una tirada enfrentada de mercadeo más carisma). No hay muchas comodidades a bordo, los pasajeros serán alojados en la bodega, que es totalmente diáfana y parece vacía (en realidad el suelo lo forma una capa de lingotes de hierro que componen la carga del barco, pero al ser tan densos dejan mucho espacio libre). No hay camarotes y su única compañía es una palangana. La tripulación dormirá en cubierta si el tiempo lo permite. Si los personajes desean algo más de sofisticación deberán de ocuparse ellos. Si los personajes quieren llevar un ajuar voluminoso o pesado Ictinos le cargara un precio acorde al mismo. Cabe recordar que los barcos antiguos no son, ni mucho menos impermeables, por lo que la bodega será muy húmeda y se podrán encontrar fisuras y goteos a través del casco.


Si alguien se ofrece como marinero preguntará por su experiencia, aunque los reclutara con rapidez. Les pagara 4 denarios por día a los marineros (navegación de tres o menos) y 12 denarios por día a los oficiales (navegación mayor de tres), si no tienen experiencia les ofrecerá pasaje gratis por su trabajo a los físicamente aptos (suma de su fuerza, destreza, constitución y percepción mayor de 20). Ictinos necesita 10 marineros y 3 oficiales para completar su tripulación. Navegará con lo que consiga, y si hay demasiados candidatos elegirá a los experimentados primero. También preferirá claramente hombres a mujeres, aunque tiene urgencia de marineros y una mentalidad abierta para la época, por lo que aceptará también mujeres. Los personajes pueden mejorar su currículum si demuestran saber de caza y pesca o habilidades marciales, especialmente armas a distancia.

Si preguntan por el puerto acerca del navío (por ejemplo en una taberna tras haber invitado unas copas) los personajes averiguarán que el "Ática" no es un barco

habitual en el puerto de Neapolis, y que ha parado aquí sólo porque una pequeña tempestad se llevo su vela y la mitad de su tripulación por delante hace unos días. El barco no piensa comerciar en el puerto y por esto va a salir en cuanto le sea posible. Ictinos y su tripulación son desconocidos, su nombre es griego, pero muchos de sus hombres son púnicos, una mezcla poco frecuente, como cualquier compañero de bebida podrá atestiguar. En realidad no es nada malo, Ictinos llevo joven a Cartago y es por esto que sus marineros suelen ser púnicos, pero por supuesto esto no lo saben los personajes.

Ictinos Eléusida:

Flaco y espigado griego de edad madura, unos 40 años, aunque aún fuerte y capaz. Su pelo oscuro está salpicado de canas y su piel esta morena y arrugada de trabajar a la intemperie en su barco. En cierta forma Ictinos es como su barco, viejo pero bien conservado, lo cual les da a ambos cierto encanto. Su nariz ganchuda está enmarcada por sus oscuros ojos y sus pómulos prominentes. Heredó de su padre su pasión por el mar y el Ática, su barco, y ahora sus dos hijos sirven en su barco como sus oficiales, perdurando la tradición familiar. Con base en Cartago, se dedica a llevar trigo a Ostia, el puerto más cercano a Roma, y a volver cargado con lingotes de hierro provenientes de las minas del norte de Italia. Ya que los lingotes son muy densos la mayoría del espacio de carga del barco queda libre, por lo que puede ganarse un dinero extra llevando algún pasajero a Cartago. No gana demasiado por viaje, por lo que debe de aprovechar al máximo la estación de navegación para poder pagar el muelle y las reparaciones de la nave en invierno. El contratiempo de la tempestad ha dejado su beneficio al límite, por lo que está más que dispuesto a vender pasajes. No le hace mucha ilusión navegar con tan poca tripulación, pero le ha resultado difícil reclutar gente de fiar en un puerto desconocido y dispuesta a invernar en Cartago después del viaje. Es un tipo



honrado y orgulloso, no tratará mal a los personajes, pero no será su criado por más denarios que tengan y exigirá que los personajes trabajen duro si los contrata para su tripulación. Eso sí, será justo y no les intentara engañar. Si cumplen con él, el hará lo mismo.

Características: fuerza 3, constitución 6, destreza 5, percepción 7, inteligencia 4, carisma 6, cultura 3.

Dignitas: *virtus* 3, *gravitas* 2, *fides* 1.

Habilidades: atletismo 3, armas de asta 4, autoridad 2, caza y pesca 1, disciplina 3, empatía 2, geografía Italia y África 3,

gramática griega 3, idioma griego 4, idioma latín 3, idioma púnico 3, lucha 3, mercadeo 3, navegación 4, sabiduría popular 2, vigilar 2.

Cualidades: aguantar fatiga 3, circulo de contactos 2 (Cartago), clientes (marineros) 3, código de conducta 3 (honrado), instrucción profesional 2, sirviente 2 (sus dos hijos), posesiones 2 (El "Ática"), supersticioso 2, voluntad de hierro 2.

Heridas totales: 11.

Protección: 8 cuero repujado con correas, casco de cuero reforzado y parma (Sobrecarga 6).

Rendimiento: 9.

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Pelea	15 (10)+	8	8	3
Pugio	17 (12)+	10	9	6
Hacha	17 (12)+	12	14	11

Ática, nave comercial:

Dimensiones, pesos, carga y calado: 30m x 5m de cubierta superior. Con una capacidad de 430 m3 (armadura 5 y 4000 heridas, eso sí de madera inflamable). Peso del barco 48 toneladas vacío, carga máxima 140 toneladas (370 m3 en bodega, 6 toneladas en cubierta). Su calado es de 2,20m sin carga y 3,50m a plena carga.

Propulsión: Un mástil de 24m (armadura 2 y 400 heridas) y una vela de 290m2. Veinte bancos de remos. Velocidad máxima a vela (viento favorable de 32km/h) 10km/h sin carga (5km hora con carga máxima). Velocidad máxima a remo 5 Km/h sin carga (prácticamente nada con carga máxima).

Tripulación y autonomía: Tripulación total 5 oficiales y 23 marineros. Es capaz de navegar de noche si no hay mal tiempo. Se procura evitar navegar en aguas abiertas (sin costa a la vista), aunque técnicamente, y con buen tiempo, el barco es capaz de hacerlo. Lleva a bordo provisiones para dos semanas y dispone de ancla. Para navegar bajo vela necesita de 5 marineros, un vigía y un timonel. Posee un pequeño castillo de popa, en el que se sitúan el armero, el timón y la entrada a la bodega.



Valor económico: 14.000 Denarios.

+ Valores con penalización por armadura incluida.

EL VIAJE:

El viaje transcurre de forma apacible los primeros días, durante este periodo los personajes se familiarizan con la nave, su tripulación y las bellas vistas de la costa del sur de Italia a medida que la surcan. Posteriormente disfrutarán de las vistas de

la costa tirrena de Sicilia. Los pasajeros pueden ir y venir a su antojo por el barco, siempre que no molesten a los marineros. Los personajes que formen parte de la tripulación no tendrán tiempo para disfrutar de las vistas, hay pocos marineros y toca trabajar duro. Desde achicar agua en el casco, a impermeabilizar la cubierta lijándola a limpiar los aparejos de salitre o



manteniéndose interminables horas en el puesto del vigía. Todo eso combinado con alguna guardia nocturna, la vida del marinero es muy sacrificada. Las dos comidas diarias son frugales, pan con aceite de oliva, miel, queso o algún otro condimento regado con un vaso de vino diluido en cuatro partes de agua. Todo frío, ya que no hay fuegos a bordo para evitar incendios. La humedad y el frío nocturno se alían para obligar a los viajeros a dormir bien abrigados, y aún así incómodos. Es interesante transmitir la idea de los viajes por mar en la antigüedad distaban mucho de ser plácidos cruceros.

¡PRAEDONIBUS! (PIRATAS!):

Llegados a la noche del tercer día termina la etapa plácida del viaje. Durante la noche, *“el soñador”* (el jugador al que el *juno* de Zenata envía los sueños) predecirá el enfrentamiento que ocurrirá al día siguiente. Alguno de los personajes, quizás *“el sabio”*, lo escuchara mientras habla dormido sin querer, y sus extrañas y entrecortadas palabras, pronunciadas en un tono impersonal, quedarán grabadas en su mente. En concreto oírás las siguientes frases: “bestias marinas con curvos colmillos sedientos de sangre” y “con fuero interno corroído por la más amarga de las bilis, su sufrimiento será sólo un tercio del total”. Al despertar *“el soñador”* no recordará nada de lo soñado, por más que *“el sabio”* o cualquier otro personaje insista en lo que escuchó. La primera frase es una clara alusión al ataque de los piratas y a sus sables curvos, y la segunda a Zenata, la niña maura, en cuyo interior se cobija el terrible Efiáltes. El tercio del total se refiere a que esta noche morirá el tercer mauro, que hace un tercio (tres entre nueve) de las muertes que necesita el daemon para corromper a Zenata.


Durante el cuarto día de viaje, al amanecer, surge de la clara mañana una pequeña vela cuadrada en el horizonte. Esto ocurre mientras el navío rodea la costa de las islas

Égatas, lugar de la gloriosa victoria naval romana en tiempos de la primera guerra púnica. El vigía da el aviso, y el oficial de guardia toca zafarrancho e Ictinos manda virar inmediatamente hacia el oeste, hacia mar abierto. Esta maniobra es extraña, ya que los pequeños navíos mercantes nunca navegan por aguas abiertas, y porque este cambio de rumbo los aleja de su destino. Cualquier personaje en cubierta que saque una tirada de dificultad fácil (15) de percepción más viajar o navegación se dará cuenta. Si sacan una dificultad normal (20) se darán cuenta de la existencia de la vela en el horizonte. Si interrogan a Ictinos este dirá que sospecha de la pequeña embarcación que ha surgido de la nada, ya desde ayer por la tarde al pasar el puerto de Drépano no había visto barco alguno. Al cambiar de rumbo logra dos cosas, comprobar si el otro barco les sigue, y aprovechar al máximo el viento, que sopla desde el este, en caso de que se trate de una persecución. El tiempo le da la razón a Ictinos, cuando la pequeña nave vira y persigue al *“Ática”* a mar abierto. En este instante queda claro que la nave en el horizonte tiene malas intenciones.

ISLAS ÉGATAS (POR CALANDUS)

Pequeñas islas volcánicas montañosas situadas frente a Drépano y Lilibéum, poblada por pescadores de origen fenicio, los cuales aprovechan las pocas playas para realizar sus pescas. Las islas tienen el honor de ser el escenario de la última batalla naval de la primera guerra púnica, con victoria romana. Con tal mortandad por parte de los cartagineses que la costa nordeste de Favonia, la mayor de las islas del archipiélago, quedó empapada por la sangre de los muertos.

Según el mito, en estas islas habitan sirenas y la hermosa Calipso, que retuvo a Ulises durante años con su belleza. Lugar incómodo para los forasteros, pues los lugareños acostumbrados a la soledad no



suelen acoger a los visitantes con entusiasmo.

La mayor de las Égatas es **Favonia**, llamada así por el viento dominante del lugar, el favonio –céfiro entre los griegos-, brisa procedente del occidente, primaveral y asociado a las plantas y flores. Antes recibía la isla el nombre de Aegusa (isla de las cabras, las cuales abundan debido a la orografía). Dista de Sicilia unos escasas cuatro millas –aproximadamente unos siete kilómetros, con una superficie de 37 Km²-. Tiene la silueta de una mariposa, asentándose la población principal en la zona de donde parten las “alas”.

Lo más parecido que tienen a un “jefe” es el aguateniente **Florio Marcelo** –pese a su nombre es un fenicio tanto de raza como de actitud-. Domina gran parte de las fuentes y aguas de las islas, imprescindibles para su sustento. No es un déspota, realmente adora la tierra que lo vio nacer. Vive con su extensa familia en una pequeña y modesta villa cerca de la costa. Agua, pesca de atunes y cabras son la base de su dominio. Familia de pescadores y cabreros, apegados tanto al mar como dispuestos a la mar. No es que sean grandes eruditos, pero conocen todo sobre las Égatas, incluyendo los secretos que se esconden entre sus cuevas y acantilados.

SABIDURÍA POPULAR: EL NAVÍO DE LOS DECAPITADOS:

Algunos pescadores del lugar cuentan, si les invitas a un poco de vino, que algunas noches sin luna, puede verse un barco cartaginés, roído por el tiempo y los gusanos, cuya tripulación murió en la primera guerra púnica, hace siglos. Los romanos cuando capturaron el barco, mataron a todos sus tripulantes, más de cien decapitados, cuyas cabezas fueron arrojadas al mar y sus cuerpos quemados. Por eso no pueden descansar. Este barco si se encuentra a otro en alta mar, lo ataca, y de igual forma que a ellos, decapita a todos

los tripulantes, para volver a desaparecer. Incluso parece atraer el mal tiempo, pues nunca aparece cuando el mar está en calma. Nadie sabe como librarse de estos marinos ya muertos. Dicen que el barco se llama “*Molok*”.

La nave pirata, cuyo nombre es “*Melkart*”, continuará recortando distancias todo el día al navío en el que viajan los personajes. Más que una pausa para prepararse para el combate ha de ser un momento en el que aumente la tensión. Si algún personaje tiene un enemigo poderoso un comentario hábil por parte del Iniciador puede hacerle pensar que el asalto no es casual. Mientras los marineros maldicen en púnico, los hijos de Ictinos abren el armero de la bodega y sacan las armas del barco. Poco a poco los detalles de la nave enemiga se empezarán a hacerse evidentes, hasta que se pueda leer el nombre de la embarcación, y se puedan apreciar los guerreros en su cubierta. Consciente de que su ligera galera es mucho más rápida a vela que el cargado barco mercante el capitán pirata Hilmicón no cansara a sus remeros, prefiriéndolos frescos para el combate. El “*Melkart*” se acercara poco a poco hasta ponerse a babor del “*Ática*”, para luego trazar una diagonal de intersección. Ictinos tiene pocas opciones, su barco es menos maniobrable y más lento, cuenta con poca tripulación para resistir a los piratas y sabe que no podrá sobornarlos con su carga. El hierro es tan pesado que si los piratas lo quieren tendrán que llevarse su barco y a sus marineros. Hilmicón sabe que corre un riesgo al alejarse tanto de la costa con una embarcación tan pequeña, pero su base en las islas Égatas está cerca, y confía en poder regresar tras haberse apoderado del “*Ática*”.

Sin esperanza de una rendición negociada, y sin fuerza para resistir un combate intentará hablar disimuladamente con “*el honestior*” (el personaje más influyente). Dependiendo de la actitud de este tomará




una decisión u otra. Si el personaje está decidido a resistir aportara el equipo que pueda (cualquiera con el que están equipados sus marineros, ver abajo), y se dispondrá el mismo a resistir. Si el personaje esta histérico o es un cobarde se planteara una rendición para evitar un baño de sangre. Si el personaje puede hacer huir o defender a la nave por medios sobrenaturales le dará todo su apoyo... aunque luego, como buen marinero supersticioso intentara evitar un contacto

directo con dicho personaje. Si los personajes se deciden a combatir Ictinos situará a los civiles en la bodega, a sus marineros en el castillo de popa, del que desmontará las escalas. En lo alto colocará a sus marineros formando un muro de lanzas, dejará a su hijo Dion al mando de la falange. Detrás estará su otro hijo, Lydos, que dará cobertura con sus jabalinas (*vericulum* en latín). El combatirá en la cubierta junto con los PJ que quieran resistir, no va a ser menos.



Los piratas abordarán el barco siguiendo una estrategia. Cuando estén a distancia los tripulantes armados con *vericula* lanzarán una primera andanada de proyectiles, buscando sobretodo debilitar a los defensores de la cubierta del "Ática", justo antes del abordaje lanzarán la segunda andanada. Una vez los barcos estén uno al lado del otro el capitán Hannon y diez remeros abordarán el "Ática", los otros diez remeros aseguraran los dos barcos uniendo con cadenas las dos bordas. Los dos marineros y el oficial restantes se quedarán para defender el timón de la galera. Tras cinco asaltos las bordas estarán unidas y los remeros restantes se unirán al combate. Viendo los números y equipo los piratas

esperan una rápida victoria, es por esto que se concentraran en encadenar los barcos, para evitar una huída. Los navíos están más o menos a la misma altura sobre el agua, ya que aunque el Ática es más alto esta mucho más cargado. La única bonificación de altura vendrá para los combatientes situados en el castillo de popa con respecto a los que estén en la cubierta. El mar estará relativamente en calma, con lo que no hay penalizador tampoco por esta circunstancia. Los que defiendan la borda del barco estarán protegidos por un parapeto, pero los que intenten el abordaje no tendrán cobertura.



Si Ictinos resulta incapacitado a sus hijos les faltará temple para mantener su estrategia, y es igual posible que se rindan o que carguen para recuperar su cuerpo, según la situación. Si pierden a su capitán los marineros del “Ática” perderán muchas de sus ganas de luchar, salvo que el combate marche muy en su favor. Los piratas estarán encantados de tomar prisioneros, al fin y al cabo necesitan marineros para conducir el barco hasta su escondite. En cuanto a los tripulantes del “Melkart” lucharán ávidos de botín, pero si uno de sus oficiales y al menos 10 remeros resultan incapacitados o muertos emprenderán una retirada táctica a su barco. Si se les deja hacer se soltarán del “Ática” y se retirarán por donde han venido, si se les persigue el oficial restante los reorganizará e intentará la defensa, si esta va claramente mal (el otro oficial y 5 remeros más caídos) los restantes arrojarán sus armas y pedirán clemencia. Ictinos no los ejecutará sino que los hará prisioneros y los entregará en Cartago, eso sí si el anciano ha resultado gravemente herido o muerto y uno de sus hijos toma el mando este no será tan generoso. No compartirás el mismo cielo que el asesino de tu padre.

EQUILIBRANDO EL COMBATE:

El combate está pensado para resultar ser un reto para un grupo de 4 ó 5 personajes, con sus posibles aliados, camaradas y sirvientes. Pero tal vez tu grupo de juego es de tres jugadores expertos en dialéctica (eso es lo grande del *Arcana Mundi*, ese grupo no sólo es posible, sino que puede ser condenadamente divertido), no te preocupes que todo tiene solución. Fijándose en las estadísticas se ve que de la tripulación del “Ática” sólo lucha un infante y un lanzador de proyectiles, puedes arreglar las cosas haciendo que todos los marineros se sumen a la defensa de la cubierta. Si aún así crees que puede ser excesivo, puedes hacer que algunos de remeros piratas tengan el mismo equipo y

estadísticas que los marineros. Eso sí, no se te ocurra tirar los dados en los combates entre estos extras, decide cada turno cuantos extras de cada bando quedan fuera de combate y concentra todos tus focos en los personajes, que para algo son los protagonistas. También puede ser que tu grupo de personajes se componga de un grupo de legionarios curtidos en mil batallas y que los piratas no tengan ninguna oportunidad de plantar cara. En este caso, tal vez quieras que el mar esté inquieto, y des un penalizador apropiado a todas las tiradas físicas de los personajes que no tengan la habilidad de navegación a un nivel aceptable.

Marineros (13 en el “Ática” y dos 2 en el “Melkart”):

Características: fuerza 5, constitución 5, destreza 5, percepción 6, inteligencia 2, carisma 2, cultura 2.

Dignitas: *virtus* 2, *gravitas* 1, *fides* 1.

Habilidades: atletismo 2, armas de asta 2, bajos fondos 1, caza y pesca 3, disciplina 2, empatía 2, geografía Italia y África 2, idioma púnico 2, idioma latín 1, idioma griego 1, lucha 2, mercadeo 1, navegación 3, sabiduría popular 3, tahúr 1, vigilar 2.


Cualidades: adicción 2, aguantar fatiga 2, circulo de contactos 1 (Cartago), deudas 1, subordinado 3, supersticioso 3.

Heridas totales: 10.

Protección: 3/2 placas de cuero con correas y casco de cuero. (Sobrecarga 1).

Rendimiento: 13.

Típicos en toda la cuenca mediterránea, los marineros se manejan mejor entre aparejos que entre armas, pero han de aprender a defenderse de los peligros del mar. No son una tropa especialmente escogida, y se rendirán si creen que salvan su vida o su libertad con ello.



Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Lucha	13 (11)+	7	7	5
Pugio	15 (13)+	9	8	8
Lanza	16* (14)+	10	11*	10

* +5 contra armas de longitud media.

+ Valores con penalización por armadura incluida.

Remeros del "Melkart" (20), Dion Ictínida y Lydos Ictínida oficiales del "Ática":

Características: fuerza 6, constitución 6, destreza 6, percepción 7, inteligencia 2(4)*, carisma 2(4)*, cultura 1(5*).

Dignitas: *virtus* 3, *gravitas* 1, *fides* 1.

Habilidades: atletismo 3, armas de asta o filo 4, (autoridad 1)*, caza y pesca 1, disciplina 3, geografía Italia y África 2, (idioma griego 4, gramática griega 2)*, idioma púnico 3, lucha 4, navegación 1(4)*, sabiduría popular 3, (tahúr 2)+, vigilar 3.

Cualidades: (adicción 3)+, aguantar fatiga 3, círculo de contactos 1, (código de conducta 3)*, subordinado 3, supersticioso 3.

Heridas totales: 12.

Protección: 8 cuero repujado con correas, casco de cuero reforzado y Parma (Sobrecarga 5).

Rendimiento: 13.

*Se aplica sólo a los oficiales del "Ática".

+Se aplica sólo a los remeros del "Melkart".

Esto marineros son menos frecuentes que los anteriores, dada su naturaleza marcial. No sólo saben manejar mejor las armas, sino que también están entrenados para remar con fiereza en persecución de sus presas. En barcos armados con espolón son capaces de mandar a pique a los barcos enemigos embistiéndolos. Agresivos y aguerridos será mucho más difícil conseguir que se rindan, aunque esto tampoco los convierte en temerarios suicidas. No te dejes engañar con las películas de Hollywood, muchos pueblos de la antigüedad como los púnicos o los griegos utilizaban remeros libres en sus galeras.

Remeros armados con sables (10) y Dion Ictínida:

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Lucha	16 (11)+	10	10	6
Pugio	18 (13)+	12	11	9
Sables	20 (15)+	14	15	13

+ Valores con penalización por armadura incluida.

Remeros armados con hachas (10) y Lydos Ictínida:

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Lucha	16 (11)+	10	10	6
Pugio	18 (13)+	12	11	9
Hacha	18 (13)+	13	15	13
Vericulum (lanzado, rango 33m)*	20 (15)+	14	13(-)	8(3)

*Munición: marineros 2 vericula c/u, Lydos Ictínida 7 vericula.

+ Valores con penalización por armadura incluida.

Hilmicón y Pumay, oficiales del “Melkart”:

Características: fuerza 7, constitución 7, destreza 7, percepción 7, inteligencia 3, carisma 3, cultura 3.

Dignitas: *virtus* 3, *gravitas* 2, *fides* 1.

Habilidades: armas de asta 5, atletismo 3, autoridad 3, disciplina 4, empatía 2, geografía Italia y África 3, idioma púnico 3, lucha 5, mercadeo 1, navegación 3, sabiduría popular 3, tahúr 3, vigilar 3.

Cualidades: aguantar fatiga 3, circulo de contactos 3 (Piratas), clientes (marineros) 3, adicción 3, supersticioso 2.

Heridas totales: 11.

Protección: 8 cuero repujado con correas, casco de cuero reforzado y Parma (Sobrecarga 5).

Rendimiento: 16.

Capitán y primer oficial del “Melkart”, son gente endurecida por el mar y su sangriento oficio. Si han llegado hasta su posición actual ha sido por ser los más agresivos y violentos de toda la tripulación, y ejercen el poder de forma despótica mediante la intimidación. Ambos saben que juntos son más fuertes, pero si se presenta una oportunidad única de obtener un gran botín no será difícil que se traicionen el uno al otro.

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Lucha	17 (12)+	12	12	7
Pugio	19 (14)+	14	13	10
Maza	20 (15)+	16	17	14

+ Valores con penalización por armadura incluida.

Melkart, pequeña galera pirata:

Dimensiones, pesos, carga y calado: 12m x 2m de cubierta superior. Con una capacidad de 55 m3 (armadura 2 y 1000 heridas, eso sí de madera inflamable). Peso del barco (vacío) 9,3 toneladas, carga máxima 6,3 toneladas (15 m3 en bodega, 680Kg en cubierta). Su calado es de 1,25m.

Propulsión: Un mástil de 9m (armadura 2 y 150 heridas) y una vela de 40m2. Veinte bancos de remos. Velocidad máxima a vela (viento favorable de 32km/h) 10km/h. Velocidad máxima a remo 20 Km/h.

Tripulación y autonomía: Tripulación total 2 oficiales, 2 marineros y 20 remeros. Es un barco diseñado para el cabotaje (navegar junto a la costa). No es recomendable navegar de noche y si existe una playa disponible se suele sacar el barco del agua y acampar en la costa. Lleva a bordo provisiones para una semana y dispone de ancla. Para navegar bajo vela necesita un marinero y un timonel. La cubierta incorpora los bancos de los remeros, y debajo de estos se encuentra la bodega.

Valor económico: 2.150 Denarios.




UNA VEZ LOS ÁNIMOS SE ENFRÍAN:

Tras la batalla naval hay tres posibilidades, que hayan vencido los personajes, que hayan vencido los piratas o que uno de los barcos haya huido. Si los piratas se retiran o si el "Ática" despista a su perseguidor (para que pase esto último hace falta una idea genial por parte de los personajes o ayuda sobrenatural) la situación no cambia mucho, cada parte atiende lo mejor que puede a sus heridos y el "Ática" intenta retomar su rumbo sólo para encontrarse con Zenata y sus tres "acompañantes" en un bote a la deriva. Si vencen los piratas estos saquearán todo lo que puedan sin tener demasiado respeto por la integridad física de los personajes (lo cual puede ser especialmente desagradable para PJ femeninos). Una vez desplumados serán llevados a la bodega de su barco para ser encadenados, donde se encontraran al "grupo" de Zenata en su misma situación. Igualmente, si los personajes capturan el barco pirata encontraran a la niña y los tres cadáveres encadenados en la bodega, y esta vez serán los marineros del "Ática" los que aprovechen para hacerse con algún despojo del combate, principalmente armas, escudos y armaduras (los piratas no tienen muchas más cosas de valor). Ninguno de los supersticiosos piratas se acercara de buena gana a la niña y a los cadáveres, gesticulando y llamándola bruja, asesina y cosas peores en púnico. Los cadáveres del combate y de los acompañantes son entregados a Poseidón y la nave de menor tamaño (la balsa o el "Melkart" según el resultado del combate) es amarrada a la popa del "Ática", y remolcada.

JUSTO CUANDO CREÍAMOS QUE LO PEOR HABÍA PASADO:

Sea como sea, cuando encuentren al extraño grupo, hay tres cadáveres de adultos y una niña pequeña, deshidratada, exhausta y sucia. Los cadáveres no presentan signos de violencia ni de infección, y son relativamente recientes. Un examen médico no desvelará el motivo de la muerte, aunque las expresiones de sus caras son claramente de pavor. En resumen, es lo que podría llamarse una muerte sospechosa. Una tirada fácil (15) de conocimiento geográfico de África más cultura los delatará como norteafricanos por su aspecto y vestimenta, si se obtienen dos éxitos serán identificados como mauros nómadas de fuera del imperio. Se puede usar geografía del imperio en vez de geografía de África subiendo un grado la dificultad. La niña parece al borde de la muerte de puro cansancio. Su sencillo vestido bárbaro deja a la vista sus dos hombros, y en uno de ellos se encuentra el tatuaje de una hidra con nueve cabezas, seis de ellas amputadas y de las que sólo quedan los muñones. La niña esta inconsciente. Si se le da de beber (si se tiene medicina, mejor agua con miel) y se deja que descanse despertará al día siguiente. La niña tiene el pelo ensortijado y muy negro, los ojos de un color castaño oscuro, casi negro, y la tez morena, es delgada pero fibrosa, y presenta el típico arqueamiento de piernas de la gente acostumbrada a cabalgar (igual que sus desafortunados acompañantes). De su cuello cuelga una pequeña bolsita de cuero, que huele a hierbas. Un examen cercano de la bolsa y una tirada fácil (15) de farmacopea más inteligencia llevará a la conclusión de que es una mezcla de hierbas medicinales, principalmente adormidera. Si obtienen 3 ó más éxitos sabrán que esta mezcla sirve para alterar varias conciencias y crear una experiencia mística entre varias personas.






Esa misma noche “*el soñador*” volverá a tener sueños extraños. Uno de sus compañeros, el mismo de la noche anterior u otro cualquiera, escucha sus profecías: “y en el cuarto noveno quien puede decir que es injusto cuando el asesino acaba con el ladrón, y cuando una nueva existencia comienza sobre la que termina”. Al día siguiente, el quinto de navegación, la niña se despierta muy activa y visiblemente aterrorizada. Inconscientemente, busca a “*el soñador*” y le habla alterada y nerviosa. Desgraciadamente sólo sabe hablar en un dialecto de mauro desconocido dentro de las fronteras del imperio. Una vez queda claro que nadie le entiende, la niña pide por señas a “*el soñador*” que le proteja. Si intentan preguntarle su nombre los personajes entienden que se llama Zenata. Esta bucólica escena se ve interrumpida por gritos que provienen del exterior, otro cadáver ha sido encontrado. Si hay prisioneros de los piratas uno de ellos habrá muerto, si no será un marinero del barco. Los síntomas son idénticos a los presentados en los cadáveres anteriores, esta vez un medico competente (medicina a 3 o más) podrá intuir que el sujeto murió de miedo. Si se saca una tirada de vigilar más percepción difícil (25) se notara que una pequeña semilla prendida de su ropa ha germinado, y una tirada de cultura más ciencias naturales de dificultad normal (20) la identificará como una semilla de *ephialtion*, una planta que se usa para mitigar las pesadillas. Esa es la nueva existencia que comienza sobre otra. La asociación con el ladrón de la profecía de la profecía es directa si es un pirata, si es un marinero aparecerá una posesión de uno de los personajes cuando vayan a recoger sus pertenencias. Sería interesante que fuera algo valioso o personal. Para pavor de los personajes, el más perspicaz (el que posea un valor más alto en la característica de percepción) se da cuenta de que ahora el tatuaje de Zenata tiene cuatro cabezas y cinco muñones... son 4 cabezas de 9 posibles... el cuarto noveno.

A lo largo del día los marineros empiezan a mostrar su descontento. Si los PJ no ocultan el tatuaje de la niña los marineros empezaran a tildarla de bruja. Poco a poco se cuchichea y se evita a los PJ vinculados a la niña. Si no se ha sido lo bastante discreto al respecto de los sueños proféticos los marineros empezarán a creer que hay una conjura homicida en marcha. Si hay piratas prisioneros estos contarán toda clase de historias atroces de la niña, ¿alguien tiene hablar púnico?, y de lo ocurrido en su estancia en el barco. En realidad paso lo mismo que aquí, tres cadáveres y tres cabezas en su tatuaje. Para colmo de males, a lo largo de todo el día el “*Ática*” es incapaz de ver tierra. Desde que se distanció de la costa para intentar despistar a los piratas sólo se ha visto el azul del mar desde la torre del vigía. Las provisiones son limitadas, y los marineros siempre están dispuestos a recordar terribles historias de barcos encontrados a la deriva sin provisiones y sin agua, los cadáveres de sus perdidos marineros reseco y putrefactos en cubierta. Si no se resuelve el misterio ese mismo día, durante la quinta noche del viaje, habrá nueva sesión de sueños proféticos: “y en el quinto noveno la vida se escapa como la arena del reloj”.

Y el sexto día amanecerá con otro cadáver. Si se examina el cuerpo con detenimiento, medicina más percepción con dificultad fácil (15), se verá que tiene un polvo muy fino en las manos, una tirada de dificultad normal (20) de veterinaria más percepción delatará que es polvo de marfil. Quien es y cómo reacciona el entrono de los personajes dependerá de que haya pasado en la batalla entre barcos:

- Si prevaleció el “*Melkart*” morirá el capitán pirata, Hilmicón (Si Hilmicón cayó en el combate entre barcos el cadáver será Pumay, que le había sucedido). Se desatará un motín debido a desacuerdos en torno a quien será el próximo capitán pirata. Los marineros del “*Ática*” aprovecharán desengancharse y huir de la galera. Los PJ podrán liberarse en la bodega del “*Melkart*”
- 

y tomarse su revancha. Si son inteligentes esperarán a que las dos facciones de piratas se debiliten para intentar su golpe. Eso sí, para cuando se hagan con el barco el

“Ática” estará muy lejos y sin ninguna gana de regresar.




- Si prevaleció el “Ática” será un marinero de este barco el que fallecerá, los marineros dejarán de cuchichear e irán todos juntos a hablar con Ictinos airadamente. Presionarán lo imposible a Ictinos, hasta que este hable con los PJ y les recomiende encarecidamente continuar el viaje con la niña y los prisioneros en el “Melkart”, remolcados por el “Ática”. Si los personajes se niegan es muy posible que estallé un motín en el Ática, y que los personajes sean embarcados a la fuerza en el “Melkart” y después abandonados a su suerte. Si acceden a ser remolcados habrá una tempestad durante la cual un marinero descontento aprovechara para deshacer las ligaduras entre los barcos.
- Si el “Ática” y el “Melkart” acabaron cada uno por su lado el cadáver es Ictinos, inmediatamente ocurre un motín y los

personajes son abandonados con la niña en la misma Barca en la que apareció Zenata en primer lugar.

En resumen, si a estas alturas no han podido resolver el misterio (y si son prisioneros en la bodega del “Melkart” habrán tenido muy pocas oportunidades para resolverlo) los personajes se encontrarán con la niña en un barco a la deriva. Si no resuelven el misterio irán cayendo uno a uno (esclavos, sirvientes y aliados primero). Así que mejor se ponen con ello cuanto antes.

¿QUÉ OCURRE REALMENTE?

Zenata forma parte de un antiguo linaje de místicas y brujas. Algunas ofensas pasadas



al culto de dioses desconocidos por los romanos causaron que estos maldijeran al clan, y dicha maldición recayó sobre la más joven y vulnerable de sus miembros, Zenata. Por mucho poder que atesorarán, el clan de Zenata no podía oponerse a sus propios dioses, pero al mismo tiempo no podían resignarse a ver como su última descendiente se convertía en un Efiates, agresivo y vengativo, que les guardaría rencor por haberla abandonado. Desesperadas, las líderes del clan realizaron una ceremonia para pedir consejo a los espíritus de sus antepasados. Estos les respondieron que la única solución era mandar a la niña justo antes de que cumpliera nueve años a la gran llanura azul (el mar), situada muy al norte de los territorios de su familia, con una bolsita de hierbas sagradas. Y que saldrían a su encuentro un grupo de héroes que no podrían ofender a sus dioses, ya que ni siquiera sabrían de su existencia. De hecho, los personajes están cumpliendo, sin saberlo, una profecía. Así Zenata partió hacia el norte, escoltada por tres jóvenes guerreros de su tribu, pero se extraviaron en el mar y acabaron cruzándose con los personajes, en las extrañas circunstancias relatadas. Gracias a la profecía, sus familiares dieron a Zenata una descripción del grupo de personajes, la más detallada la correspondiente a “el soñador”. Es por esto que pedirá protección al soñador primero y, si este la rechaza, al que se muestre más comprensivo del grupo. El tatuaje de la niña es la cadena que ata un Efiates, un demonio de las pesadillas, con el *juno* de la niña mediante una poderosa maldición. De nada servirá quitar el tatuaje en sí, ya que es una mera expresión física de lo que ocurre en el interior de Zenata. Las cabezas de la hidra indican el número de almas que el Efiates ha de consumir antes de tener el poder suficiente para poseer totalmente a la niña. Si la niña muere la poseerá inmediatamente. Una vez tenga cuerpo físico, el Efiates se evadirá (tirándose al agua por ejemplo) hasta metamorfosearse completamente, proceso que durará un par de meses. Después perseguirá sin descanso a los

“héroes” que no lograron salvarla y después a la familia que no pudo protegerla.

RESPECTO A LOS EFIALTES (POR CALANDUS)

La personificación clásica del sueño, **Hypnos** –en latín Somnus- envía los sueños, *oneiros*, desde dos puertas, una con el marco de **marfil** –sueños engañosos y dañinos-, y la otra construida en **cuerno**, siendo los verdaderos sueños premonitorios y en teoría “positivos”. Para los antiguos los sueños envían presagios y signos divinos, por lo tanto los **engañosos** parecen ser premoniciones pero finalmente se trata de equívocos manipulados por *efialtes* y otros tipos de *daemoni*, siempre en su beneficio. Los **dañinos**, debido a que numerosos trastornos psíquicos en la antigüedad se asocian a *daemoni* y *efialtes*, hacen referencia al perjuicio que causa en los enfermos: deterioro tanto físico como mental.

El **marfil** es por tanto un material asociado a las pesadillas en el mundo griego, y de aquí se traslada la idea al mundo romano. En griego el marfil recibe el nombre de *éléphas*; la palabra para indicar daño o engaño es *elephairésthai* –similar para los griegos-, y de ahí lo de “sueño dañino o engañoso”. Existe una planta, el *ephialtion*, a la que se le atribuye, entre otras propiedades, la de mitigar o evitar las pesadillas. También se les asocia a las pesadillas con el **número nueve**.

¿CÓMO RESOLVER LA SITUACIÓN?

Lo fundamental es ir recogiendo las diversas pruebas de que algo sobrenatural está pasando y que ayuden a identificar la naturaleza del fenómeno. Las cinco pistas básicas que indican hacia el Efiates, el causante de todo, son las siguientes:



- Las víctimas fallecen siempre durante el sueño.
- Las muertes se producen por el miedo que sienten las víctimas.
- El número nueve, las cabezas totales de la hidra y que aparece en las profecías, está asociado a los Efialtes.
- La planta encontrada en la cuarta víctima, el *ephialtion*, esta también asociado a los Efialtes.
- El polvo encontrado en la quinta víctima, es de marfil, un material asociado a los Efialtes.

Para encontrar algunas de las pistas sólo es necesario un buen razonamiento, para otras una tirada exitosa. El buen juicio del Iniciador decidirá si un personaje ha obtenido la pista o no. Enlazar los resultados hasta saber que el Efialtes es el causante de todo requiere una tirada de sabiduría popular, *corpus religio* o mitología contra una dificultad igual a diez más al número de pistas desconocidas por cinco. Así si se desconocen 4 pistas la dificultad sería igual a $10 + (4 \times 5) = 30$. Si alguna pista se pierde, por ejemplo se tira por la borda a la cuarta víctima sin encontrar la semilla germinada de *ephialtion*, esta puede volver a repetirse en un hipotético sexto cadáver. Cada vez que se encuentra una nueva pista se puede hacer una nueva tirada, así como cada vez que los personajes conscientemente repasen su investigación intentando extraer conclusiones. Los personajes que presten atención a las profecías seguramente podrán extraer conclusiones con mayor facilidad.

Una vez localicen el problema aún queda resolver como llegar hasta él para resolverlo. Si los personajes han identificado las hierbas presentes en la bolsa de Zenata y aún desconocen su utilidad pueden tirar farmacopea o sabiduría popular más cultura contra una dificultad normal (20) para suponer su utilidad: generar una experiencia mística entre varias personas. Si queman la mezcla de hierbas en presencia de Zenata todos quedarán adormecidos, y

aparecerán ante el Efialtes, pudiendo enfrentarse de forma directa a la amenaza. Para poder sincronizar sus mentes y viajar al unísono alguien debería de ejercer de maestro de ceremonias, y obtener una dificultad fácil (15) en una tirada de carisma más ceremonia. Si la fallan puedes poner a tus jugadores alguna pequeña penitencia. Algún personaje puede llegar antes que otro, o alguno puede perderse un rato en el camino. Usa este recurso más para asustar que para otra cosa y, al rato, permite que los personajes estén juntos para el enfrentamiento final. Que los personajes formen un círculo o que realicen algún acto ritual puede dar un pequeño positivo (de +1 a +3) a la tirada.

CARA A CARA CON EL MONSTRUO:

Una vez los personajes empiecen a aspirar los humos resultantes de quemar la mezcla de hierbas, empezarán a marearse levemente, y poco a poco se quedarán dormidos. A sus ojos, comenzarán a flotar y a elevarse en el aire hasta alcanzar las nubes, al tiempo que la luz se va apagando o encendiendo (según la hora a la que se celebre el ritual) hasta alcanzar la mortecina intensidad del crepúsculo. Las nubes, en un principio blancas, se irán volviendo más tupidas, hasta que el grupo de personajes se vea totalmente rodeado por ellas. Entonces empezarán a oscurecerse, y después a tornarse violetas, tanto que el arriba y el abajo desaparecerán e incluso la difusa y mortecina luz parecerá venir de todos lados a la vez. Poco a poco empezarán a oír sonidos difusos. Primero lamentos lejanos, y luego sonidos terribles de tortura. Los flagelos contra la trémula carne, el siseo de los hierros candentes marcando la piel... mientras un hedor a carne podrida y parcialmente quemada invade el ambiente. Finalmente los personajes empiezan a ver siluetas quejumbrosas a su alrededor, lo que parece un esclavo atrapado en un cepo que le impide cualquier movimiento, un hombre



con el brazo atrapado bajo una gran piedra que se está seccionando su propia extremidad para poder escapar, un crucificado que aún se mueve levemente mientras los cuervos ya se afanan en devorar sus ojos, que acaban de arrancarle... todas estas visiones pasarán a su lado, ¿o acaso son los personajes los que

se mueven?, tan lejanos como un sueño y tan cercanas que parece que se pueden tocar con la punta de los dedos. Si los personajes se fijan detenidamente verán como los protagonistas de estas terribles escenas son los muertos en días recientes. Si intentan tocarlos los personajes verán que son incapaces de dirigir a donde van.



Mientras intentan recuperarse de sus arcadas los personajes ven lo que parece un objeto levemente brillante. Sin embargo, una vez lo miran de cerca, parece que es más la absorción de la luz circundante que el reflejo de la misma lo que hace resaltar ese punto de su entorno. Se trata de un trono con forma de hidra de nueve cabezas, hecho en hierro viejo y oxidado, que domina lo que podría denominarse un claro entre la densa masa de las nubes. Una vez dentro del claro se aprecia que las nubes en el borde del claro son ligeramente luminiscentes, con el mismo tono violáceo del entrono, y que están cargadas de energía. La hidra sólo tiene intactas las mismas cabezas que el tatuaje de Zenata, el

resto son muñones arruinados. El trono está lleno de púas y bordes aserrados, y el asiento esta hecho de trozos rotos de cristal violeta. Sentado en él, hay una figura oscura y corpulenta. Con casi dos metros y medio de altura el Efiates desafía con la mirada a los personajes, con su cuerpo vendado en múltiples tiras irregulares de cuero negro con múltiples tachones metálicos que dejan ver su piel blanquecina y enfermiza. Multitud de piercing y cicatrices horripilantes se ven sobre su cuerpo. La piel de su cara parece arrancada y cosida de nuevo, y en sus brazos están cubiertos por un grupo de pústulas supurantes. En su mano izquierda hay una cadena de pesado hierro negro, que se une a



un collar dorado que se sitúa alrededor del cuello de Zenata. O de alguien muy parecido a ella, ya que sus ojos son dorados y emiten una suave luz blanquecina, al igual que el collar que la somete a cautiverio. Mirando hacia los personajes con los ojos perdidos entona, con la misma voz neutra que empleaba “el soñador” en sus profecías, su último mensaje a los jugadores: “Y he aquí que la victoria nacerá de hacer insufrible la situación a aquel que todo lo sufre, y que medra en el sufrimiento”. No le dará tiempo a añadir nada más. El Efialtes chasqueará sus dedos y la cadena caerá como un ancla de sus manos, arrastrando a Zenata como un peso muerto entre las nubes que forman el suelo. El Efialtes se levantará y se dirigirá a los personajes con una voz metálica e inhumana: “Gracias por ahorrarme el trabajo de ir a cosechar almas, pronto el granero estará lleno”. Mientras dice esto ha avanzado hacía el lateral del claro y ha cogido un jirón de la nubes luminiscentes, que modela en un *gladius* y que arroja a continuación a los pies de los personajes mientras añade: “armaros con la esencia del sueño y veremos si sois capaces de derrotarme”.

Es fácil derrotar al Efialtes, pero al mismo tiempo requiere una estrategia. Dentro del sueño de Zenata el Efialtes es terriblemente poderoso. Si le atacan con sus armas el Efialtes no se opondrá y con cada golpe gritara “Sí, más, sí”, “Ooooh, que grato dolor, pronto lo compartiré contigo” y otras frases algo masoquistas. El Efialtes se hace fuerte en el dolor, y no sólo no le tiene miedo sino que lo disfruta. La manera de derrotarlo es haciendo todo lo contrario, aliviando al Efialtes y haciendo que se sienta cómodo. Si usan la esencia del sueño la podrán modelar en lo que desee cada personaje, mientras que se concentre en ello. Así, podrían usar la esencia del sueño para crear ungüentos y vendas con los que aliviar el dolor de sus brazos, o en aceite perfumado para darle un buen masaje. También pueden recitarle una bella poesía alegre para levantarle la moral y usar la esencia del sueño para añadir efectos

especiales, ponerle cómodos ropajes de sedas a medida, o crear algún instrumento con el que deleitarle en una serenata. Todo vale. Mientras los personajes hacen que se sienta mejor el Efialtes les grita que paren y parece descompuesto. Una vez todos los personajes hayan dejado de atacarle y hayan aportado su granito de arena en darle comodidad el Efialtes se sublima en un humo espeso y morado que pica en los ojos de los personajes y les obliga a cerrarlos. Cuando los abran están de nuevo en el barco, rodeando a Zenata. Una tirada fácil (15) de vigilar más percepción delatara que el tatuaje en su hombro ha desaparecido. El Efialtes se ha desvanecido, ahora los personajes podrán recordarlo, nunca mejor dicho, como un simple mal sueño. Si son incapaces de derrotar al Efialtes este los atará con la esencia del sueño y los forjara uno a uno en uno en cabezas para su trono con forma de hidra de hierro.

PERO... ¿Y DÓNDE ESTÁ LA SANGRE?

La manera de resolver el encuentro final puede resultar extraña, pero tiene su razón de ser. En ella se intenta primar la astucia sobre la simple fuerza bruta. En el mundo sobrenatural hay criaturas mucho más poderosas que los personajes. En esta línea se trata de reforzar el misterio y la reverencia por lo sobrenatural, y la búsqueda de soluciones inteligentes a problemas que parecen insalvables, de una forma muy parecida a la que Ulises usa para resolver muchos de sus problemas en la Odisea. Es importante interpretar el dramatismo y experimentar la frustración de una solución que parece imposible antes de aportar alguna pista, si es necesaria, para que los jugadores puedan resolver el problema de una forma diferente y sorprendente. No se trata de abandonar a tus jugadores ante un enigma casi imposible, sino obligarles a discurrir para llegar a la solución. Si se interpreta de forma adecuada y se fuerza a los personajes a pensar, el final puede ser incluso más

gratificante que acabar cubiertos con la sangre del “monstruo del día” hasta las rodillas, además de no devaluar el respeto que impone un ser sobrenatural.


Pero a lo mejor tu grupo de juego sólo se divierte si pica más carne que una hamburguesería... no hay problema. Si lo que quieren es un monstruo se lo daremos, que aquí estamos para divertirnos. Lo mejor entonces es que el efialtes en vez de forjar un *gladius* se trague un poco de esencia del sueño y se transforme en una hidra de nueve cabezas acorazada en marfil. Dependiendo de la fuerza de tu grupo puede tener todas las cabezas intactas o tener sanas un número de cabezas iguales a las que hay en el tatuaje de Zenata. Trata a cada una de las cabezas como un luchador independiente, con las mismas características de combate que los oficiales del barco pirata “Melkart”, salvo que puedes aumentar su protección hasta 15. Los personajes pueden armarse como gusten con la esencia del sueño, ya que no transportan sus armas, y deberían de tener un tiempo justo para hacerlo. Eso sí, sólo podrán formar objetos inanimados con dicha esencia, y no podrán mutarse como ha hecho el Efialtes. Si quieres preservar algún acertijo en la resolución del combate puedes hacer que el Efialtes sólo sea vulnerable al daño mágico y al producido por las armas hechas de marfil, las que tengan un ramillete de *ephialtion* engarzado o las que posean alguna referencia al nueve (nueve gemas en la empuñadura, nueve dientes en el filo, etc.). Si se usa esta alternativa el *juno* de Zenata cambia su profecía por la siguiente: “No hay mejor cuña que la de la propia madera.”. De esta forma se da una pista acerca de las armas que hay que utilizar para derrotar al Efialtes, las relacionadas místicamente con él. Es recomendable que al volver a la realidad los personajes se recuperen de todas las heridas sufridas durante el trance, ya que al fin y al cabo la batalla se ha librado en sus mentes.

ESTO SE ACABA...

Si nuestros personajes resuelven el problema sobrenatural aún deben de lograr orientarse (la costa se ha perdido de vista desde la persecución de los piratas) y sobrevivir a los mundanos peligros del mar. Que haya marineros o algún prisionero pirata puede ser vital para ello. Probablemente los marineros que no estén en el “Ática” han sido obligados a quedarse, y los piratas prisioneros saben que en el puerto le espera una condena a muerte o la esclavitud. ¿Pueden fiarse de que alguno de ellos quiera que el navío alcance la costa? Tendrán que intentar evitar el riesgo de un motín, si no quieren que los degüellen por la noche o que encallen el barco a propósito cerca de la costa para intentar escapar a nado. Los prisioneros son seres humanos con motivaciones propias, y no ayudarán a los personajes si no obtienen algo a cambio. Si intentan orientar la nave ellos mismo pueden tener éxito, ya que nos encontramos en el Mediterráneo entre Cerdeña, Sicilia y el norte de África, mantener un rumbo al sur debería de bastar para encontrar la costa africana, y a partir de ahí seguirla dirección este hasta Cartago. Una tirada de navegación más inteligencia normal (20) debería de bastar. Si lo consiguen por sus medios se recomienda regalar algún punto de desarrollo para gastar en navegación.

Si los personajes dejan que los marineros abandonen a Zenata a la deriva o ni siquiera intentan ayudarla el Efialtes que surja de ella les guardará rencor e intentara vengarse. Todos los personajes implicados ganan la cualidad enemigo a nivel 2. Si le hacen daño es posible que hasta los dioses vean con desdén sus actos, a criterio del iniciador.

Si por el contrario la salvan les deberá la vida. Según las tradiciones de la tribu de Zenata es una deshonra volver a su lugar de origen sin haber pagado todas sus deudas. En su opinión no sólo le han salvado la vida sino también el alma, por lo que tiene una



gran deuda con el grupo en general y con “el soñador”, o si este no accedió a protegerla con el personaje que la haya protegido, en particular. Es por esto que dicho personaje ganara un punto en la cualidad sirviente, la misma Zenata.

ZENATA, UNA VEZ RECUPERADA:

Características: fuerza 3, constitución 7, destreza 4, percepción 5, inteligencia 7, carisma 6, cultura 2.

Carácter: Salvaje 3.

Dignitas: Virtus 2, Gravitas 2, Fides 1.

Edad: 9 años.

Habilidades: atletismo 5, campestre 3, caza y pesca 4, equitación 5, farmacopea 7, idioma mauro 5, (idioma de su *dominus* 3)*, geografía África 4, lucha 3, veterinaria 7, vigilar 3.


Cualidades: Instrucción profesional (nómada maura: atletismo, cabalgar y caza y pesca) 7, suerte 7.

*Lo adquiere tras un par de meses conviviendo con él.

Nacida sobre un caballo en una familia de poderosas brujas, Zenata aprendió acerca de los caballos y las hierbas aun antes de andar. Adora los caballos, que en su opinión son mejores que la mayoría de las personas. Siempre que pueda se dedicará a cuidarlos y mimarlos para que prosperen, tal y como han hecho sus antecesoras durante generaciones con las manadas de caballos de su tribu. Establecerá fuertes lazos con su protector, y no dudará en hacer grandes sacrificios en su nombre.

Si los personajes llegan a Cartago podrán encontrar atracado al “Ática”. Si se informan sabrán que Ictinos, o sus hijos si él ha fallecido, han dado aviso de su desaparición, y que han despedido a todos los marineros problemáticos. Si se separaron en malos términos les ofrecerán sus disculpas, y puede que algo de plata. Aunque ahora son más pobres que nunca y no pueden permitirse grandes

compensaciones. No querrán tener nada que ver con el “Melkart”, y si los personajes lo aceptan como disculpa estarán encantados de que se lo queden. Si no son muy radicales es muy posible que queden en buenos términos, y si son buenos negociadores es posible que saquen un favor para el futuro. Puedes usar el aviso de Ictinos en el puerto para rescatar a tus personajes si les ves incapaces de orientarse solos hasta Cartago, haciendo que sean encontrados por alguna pequeña embarcación romana que ha salido en su búsqueda.



SÍGUENOS EL RASTRO EN..



ROLERO.NET