

# UNA LIBACIÓN POR LOS MUERTOS

Una aventura para Arcana Mundi, el juego de rol.

ESCRITA POR RUBÉN SÁNCHEZ NEGRÍN, ALIAS AQUILIFER.

MAQUETADA POR ELTIRANO DESDE EL DISEÑO ORIGINAL DE JAIME  
GARCÍA MENDOZA.

MARCOS DE MAQUETACIÓN PROPIEDAD DE NSR.

REVISIÓN DE ADRIÁN T. RODRIGUEZ, ALIAS CALANDUS.

EDICIÓN DE ALEX WERDEN.

PRUEBAS DE JUEGO POR CLAUDIO ARROYO, RUBÉN NAVARRO Y SHEILA  
AYUT.

*Para mí E al cubo: Emma, Elsa y Esther.*

Presentada en [Fanzine Rolero](#)



# UNA LIBACIÓN POR LOS MUERTOS

## Índice

<b>Puesta en escena, resumen y motivación</b>	<b>4</b>
Revisando los antecedentes	4
El año, 187 d.C.	6
<b>El jardín</b>	<b>8</b>
Sorpresas inesperadas	8
Investigando	9
<b>Acoso y derribo</b>	<b>11</b>
Preparando las emboscadas	12
Son simples rumores	14
<b><i>Sacrorum templi</i></b>	<b>15</b>
Visitando el templo de Marte	15
En el interior del templo	16
La hoja misteriosa	18
Hablando con Servio Sulpicio	19
El altar a Anubis	23
<b>Atando cabos</b>	<b>24</b>
El misterioso desconocido	24
<i>Ancorae Fracta</i>	27
Visitando al señor de los muelles	29
<b>Donde no llega el sol</b>	<b>30</b>
Explorando las tumbas	31
Cara a cara con Manio Silio	32
<i>Sit tibi terra levis</i>	33
<i>Tu quoque, filii mii</i>	34
<b>Recompensas</b>	<b>36</b>

<b>Apéndice I: Dramatis Personae</b>	<b>38</b>
Acólito de templo	38
Esclavo personal	39
Lucio Plotio Escevola	40
Manio Silio Fabiano	42
Matón portuario	43
<i>Lupa</i> , prostituta de clase baja	44
Seph, simpático tendero y embalsamador egipcio	45
<b>Apéndice II: El juego de las Tabas</b>	<b>47</b>
El juego romano	47
Durante la partida	48
<b>Apéndice III: Posibles aventuras en Cartago</b>	<b>50</b>
La celestina traidora	50
El discípulo ladrón	51
La ofrenda impía	53
La jovencita díscola	54
Como caído del cielo	56

## Cuadros de información

<b>Reglas opcionales</b>	<b>4</b>
<b>Resumen de escenas</b>	<b>5</b>
<b>Moviéndose en el escalafón</b>	<b>6</b>
<b>Videoteca</b>	<b>7</b>
<b>La posesión de Manio Silio</b>	<b>10</b>
<b>Perdiendo seres queridos</b>	<b>12</b>
<b>Las armas envenenadas</b>	<b>13</b>
<b>La persecución</b>	<b>17</b>
<b>¿Las catacumbas no eran cristianas?</b>	<b>20</b>
<b>El mito de Osiris</b>	<b>25</b>
<b>Todos los caminos llevan a Roma</b>	<b>28</b>
<b>Nota histórica: Las catacumbas hebreas en Cartago</b>	<b>31</b>
<b>¿Y si Aulo Plotio está muerto o huído?</b>	<b>35</b>



## PUESTA EN ESCENA, RESUMEN Y MOTIVACIÓN

Esta aventura está pensada para ser la continuación de “la sangre es más espesa que el vino”. Jugarla de forma independiente no es imposible, pero sin duda requerirá de algunos ajustes para implicar a los personajes en la trama, así como para situarlos en los lugares de poder necesarios para poder resolverla. Las estadísticas de algunos personajes no jugadores de esta partida se encuentran en el apéndice de *Dramatis Personae* de la aventura “la sangre es más espesa que el vino”, por lo que se recomienda disponer de una copia. Esta aventura se puede descargar gratuitamente de "<http://www.Rolero.net>" en la sección de descargas, apartado de módulos.

La aventura transcurre de nuevo en Cartago, capital de la provincia de África. Concretamente, la acción se desarrolla en torno a la desaparición de Aulo Plotio (ver “La sangre es más espesa que el vino”, pág.45). Los personajes han de realizar una búsqueda discreta del *saliare*, según ordenes del gobernador, Publio Seyo. La naturaleza encubierta de las investigaciones se debe a que el procónsul de África sospecha, erróneamente, que Servio Sulpicio puede estar implicado. Lo que ocurre no es, ni mucho menos, tan simple como una guerra de poder entre los templos de Júpiter y Marte. Los personajes comprobarán lo complejo de la situación nada más encargárseles la misión, ya que serán víctimas de constantes asaltos de difícil justificación.

En realidad, todo gira en torno al intento fallido de Aulo Plotio de revivir a su hermano, el traidor Manio Silio (ver “La sangre es más espesa que el vino”, pág. 63) usando medios sobrenaturales. En el intento de resurrección, realizado justo la noche en la que el *saliare* desapareció, se ha liberado a la *larva* de Manio Silio. Esta

### Reglas opcionales.

En todo este módulo se recomienda usar las mismas reglas opcionales que en el módulo “La sangre es más espesa que el vino”. En la página 7 de dicho módulo hay un resumen pormenorizado de las mismas.

larva buscará vengarse de su asesino utilizando los singulares poderes de posesión que le ha otorgado el ritual realizado por su hermano, quien se debate inconsciente entre la vida y la muerte debido a su incapacidad para terminar correctamente la ceremonia. Manio Silio, totalmente embrutecido por su corta estancia en la esfera del tártaro, y sin ningún tipo de moral, sólo piensa en lavar su muerte con sangre, incapaz de preocuparse de la vida de su hermano.

Para complicar más la situación, el padre adoptivo de Aulo Plotio, el anciano *saliare* Lucio Plotio, aparece para intentar salvar y redimir a su amado hijo. La relación entre el veterano *saliare* y los personajes será tensa y difícil en un principio, pero puede llegar a ser muy fructuosa, si se logra llevar a buen puerto. Aulo plotio utilizó una reliquia propiedad de su padre, un sarcófago egipcio, para intentar revivir a su hermano, lo cual convierte al anciano combatiente en una fuente importante de información. Los pocos restos de la conjura de los *exheradare* en Cartago también aparecen en escena. Ya que Aulo Plotio utilizó los últimos recursos del grupo para realizar la ceremonia: escondrijo, acólitos y recursos.

### REVISANDO LOS ANTECEDENTES

Antes de comenzar este módulo es importante desarrollar las consecuencias de sus anteriores acciones en la *Colonia Aurelia Primigenia*. Especial relevancia tiene el reparto de recompensas o castigos, según sea conveniente con sus méritos. Para que



### Resumen de escenas.

Un corto resumen de las escenas y su contenido pueden ayudar a comprender mejor el argumento de esta aventura.

- ✧ PRIMER ACTO: “El jardín”, se sitúa a los *lusitores* de regreso en Cartago y de visita al gobernador Publio Seyo. Justo después de que este les encargue una sencilla misión sufren un atentado contra su vida.
- ✧ SEGUNDO ACTO: “Acoso y derribo”, los personajes sufren frecuentes emboscadas y ataques, sin sentido ni motivación aparente, mientras intentan descubrir lo que ocurre.
- ✧ TERCER ACTO: “*Sacrorum Templi*”, visitar los templos de Marte y Júpiter puede ayudar a entender que pasa. Aunque este breve atisbo de verdad probablemente será insuficiente para comprender todo lo que ocurre.
- ✧ CUARTO ACTO: “Atando cabos”, poco a poco los personajes van juntando retazos de información y empiezan a desentrañar todo el misterio, gracias a investigar en el puerto.
- ✧ QUINTO ACTO: “Donde no llega el sol”, una vez descubierto el lugar donde la larva de Manio se oculta, ocurre la confrontación definitiva en las catacumbas hebreas situadas al norte de Cartago.

Nota para el *Iniciador*: recuerda siempre que el orden de las escenas, especialmente las intermedias, puede variar dependiendo de las acciones de tus *lusitores*, la creatividad es caótica. No tengas miedo de añadir, modificar o quitar escenas si crees que con eso aumentarás la diversión de tu grupo.


los *lusitores* disfruten de la trama es importante que mantengan la confianza del procónsul Publio Seyo Fustiano. De esta forma, el gobernador les encargará investigar la desaparición de Aulo Plotio, lo que les otorgará autoridad para recabar información e intentar desentrañar el misterio que se cierne sobre ellos de forma directa. Los intentos de asesinato tienen una relación muy personal con sus acciones pasadas, pero eso tus *lusitores* no lo saben.

Que se les encargue el trabajo no significa necesariamente que tus *lusitores* estén siendo recompensados. Simplemente implica que el gobernador sigue interesado en ellos, de una u otra forma. De hecho, el encargo puede ser tanto un castigo como un ascenso. La forma de lograr este efecto es más sencilla de lo que parece. Miremos el caso del *lusitor* que interpretó al *Honestior* en la partida previa. En caso de que se le quiera ascender se le puede honrar por su buen hacer con un cargo con nombre rimbombante y quizás algún ayudante

oficial. En caso de que merezca un castigo se le pueden imponer la búsqueda como expiación de sus fallos, con poco reconocimiento y con nula ayuda. En ambos casos el personaje es asignado al caso como investigador.

El caso del *lusitor* que interpretó al *Evocatus* es igualmente fácil de tratar. Si ha hecho bien su trabajo se le puede ascender a centurión u *optio* de la cohorte urbana. También se puede aprovechar las bajas en la cohorte para introducir hombres fieles al gobernador, bajo el mando del personaje. Como prueba de su confianza, y para que obtenga el respeto del resto de centuriones, el mismo Publio Seyo le pide que ayude en la investigación. Si no ha hecho su trabajo bien, el gobernador puede retener al *Evocatus* unos meses más de trabajo con la misión de entrenar un contubernio de novatos y tener que ocuparse de auxiliar al resto del grupo con ellos, porque el resto de la cohorte está ocupada. Como se puede ver, dos aproximaciones distintas, dos





misiones casi idénticas: tenemos un soldado que se encarga de dar apoyo al resto de investigadores.

### Moviéndose en el escalafón

Es importante interpretar de forma tridimensional al gobernador durante la concesión de honores y títulos, si han triunfado, o de trabajos y escarnios, si han fracasado. Aunque tus *lusitores* vayan a acabar realizando las mismas tareas, sus sensaciones, así como las sensaciones de los personajes no jugadores, no deberían de ser iguales, ni mucho menos. Así, si han regresado de forma triunfante deben de sentirse reconfortados y agasajados, y si han fracasado sentir que tienen una última oportunidad de agradar a Publio Seyo. La manera de transmitir todo esto mediante el estado de ánimo y las palabras del procónsul de África, tanto cuando los reciba a su regreso de la Colonia Aurelia Primigenia, como cuando les encargue la misión en su jardín en la primera escena de la partida. Relajado y afable si está contento con su trabajo o tenso y estricto si piensa que su labor no estuvo a la altura de sus expectativas.

Tampoco es cuestión de martirizar a tus *lusitores*, les ha de quedar claro que un interés del gobernador, aunque sea un poco negativo, es mejor que su indiferencia. De este modo, un grupo castigado puede ser víctima de mofa por parte de algún personaje no jugador, pero nunca se llegará a más de eso. Mientras el gobernador demuestre interés por ellos todos los *honestiores* de Cartago evitarán interferir en sus designios. En resumidas cuentas, nadie quiere que viejo gobernador piense que alguien le está intentando quitar sus juguetes favoritos. Por el contrario, un grupo premiado con el favor del procónsul podrá contar con bastantes aduladores y algo de respeto de las clases altas.


Hay muchos otros arquetipos de personaje interesantes para completar el grupo para esta partida. Un sacerdote sería apropiado debido a las sospechas de guerra

intercultos del gobernador. No tiene que ser necesariamente un téurgo, aunque sin duda eso ayudaría. Un médico que pueda examinar los cadáveres e intentar buscar los motivos de las muertes, sería de una gran utilidad para el grupo. Un filósofo, o cualquier otro personaje con buenas habilidades de observación y deducción, se podría encargar de descubrir y ordenar las piezas del puzzle. O tal vez alguien con un oscuro pasado y contactos aún más oscuros en las sombras de Cartago para enterarse de lo que ocurre en la ciudad baja. Hay muchas posibilidades, no temas explorarlas, sobre todo si quieres introducir un nuevo personaje en el grupo.

### EL AÑO, 187 D.C.

La aventura previa, “La sangre es más espesa que el vino”, termina a finales de marzo de 187 d.C. Es conveniente dejar unos pocos meses entre el desenlace de esta misión y el comienzo de los eventos narrados en este módulo. Se recomienda dejar medio año, y comenzar la partida a lo largo del mes de septiembre del año 187 d.C. Así, Aulo Plotio puede perpetrar sus planes, y desaparecer aproximadamente un mes antes de que los personajes sean recibidos por el gobernador, Publio Seyo. Durante todo este tiempo, los personajes tendrán que ocuparse de sus quehaceres diarios (atender familia y negocios, por ejemplo), acostumbrarse a sus nuevas obligaciones si han sido ascendidos, etc.

Se puede asumir que los personajes disponen de cuatro meses libres para recuperarse de sus heridas, entrenar y estudiar. A parte de esto, si están particularmente activos y quieren relacionarse con la gente en Cartago pueden llegarles algún rumor interesante, cómo los que en encuentran en el apartado “son simples rumores”, en el epígrafe “acoso y derribo”. Ten en cuenta que los personajes aún no tienen encomendada la misión de investigar nada, así que es más difícil, y



menos creíble, que puedan dedicarse activamente a sonsacar información, especialmente al optio. Si por algún casual van al templo de Marte o buscan a Aulo Plotio, verán que nadie sabe dónde está y que el templo de Marte está cerrado a cal y canto. Dentro del templo no hay nadie, ni siquiera los acólitos del templo. Si le buscan antes de agosto, se encontraran con que el *saliare* esta terriblemente ocupado y que educadamente intenta librarse de ellos lo antes que pueda. Si se le pregunta dirá que quiere realizar una ceremonia de sacrificio a Marte, no facilitando más detalles.

Si tus personajes son muy activos, también puedes plantearte jugar una pequeña aventura estos meses. Puedes basarte en las ideas de aventuras en Cartago que aparecen en el Apéndice III. Si te decides por esta opción, Puede ser interesante intentar mezclar esta aventura con los rumores citados en esta aventura. Así, los personajes tendrán muchas pistas falsas durante la miniaventura, y, una vez la terminen no serán capaces de explicar todas sus preguntas. Bien utilizado, ese sentimiento de vacío les impulsará con más fuerza a resolver la aventura una vez comience. Eso sí, ten cuidado de no acelerar la historia. Recuerda que hasta el atentado contra los personajes en el jardín, los asesinatos son puro caos y sin sentido, no hay lógica ni móvil tras de ellos... al menos aparentemente.

#### Videoteca.

Esta partida ha sido realizada con una particular estética en mente, y creo que hay dos películas que plasman bastante bien esa idea. No es que sean vitales, ni tan siquiera fundamentales, pero creo que verlas puede ayudar mucho a un iniciador a la hora de caracterizar los adversarios y el conflicto de la trama:

La primera es Poseídos (Fallen): Una película de 1998, protagonizada por Denzel Washington. La temática de ser acosado por un ser sobrenatural poderoso que puede poseer a cualquiera a nuestro alrededor es muy aplicable. Afortunadamente para tus *lusitores*, Aulo Plotio sólo tiene una fracción del poder de Azazel, pero eso no hace menos difícil su supervivencia.

La momia (The mummy) y sus secuelas: Una película de 1999, protagonizada por Brendan Frazer. En este caso es interesante para disfrutar de una acción trepidante en la que los personajes se enfrentan a un enemigo invulnerable... y con mucho trasfondo egipcio. No es lo más adecuado desde el punto de vista del rigor histórico, pero estamos aquí para divertir a tus *lusitores* ¿no?



## EL JARDÍN

Un mensajero a media tarde notifica cada uno de los personajes que el gobernador desea verles lo antes posible. Los mensajeros esperarán a que los personajes se aseen y se preparen antes de conducirlos de vuelta hasta la residencia del gobernador. Es obvio decir que no se permitirán armas, salvo que disimulen bien un pugio entre sus ropas (tras una tirara de destreza más ocultación con un resultado superior a 20, dificultad normal), ni armaduras y que los personajes deberían de vestir con el decoro debido a su poderoso anfitrión. Serán dirigidos al mismo jardín donde se celebró el banquete público, pero esta vez apenas si hay nadie. Todo está en calma, lo único que oyen los personajes, a parte del canto de los pájaros y del suave siseo de la hierba al rozar sus sandalias, es una suave melodía de arpa acompañada del canto de una voz tan clara y pura que parece salida del Olimpo.

El gobernador se encuentra recostado en un triclinio, en un trozo circular de jardín, de tres pasos romanos de radio (4,5m), y aislado del resto de la finca por un alto seto de un paso romano y medio de altura (2,25m). Hay dos entradas recortadas en el seto en forma de arco situadas en extremos opuestos del círculo. Hay un guardaespaldas situado en cada entrada, con el mismo armamento y características de un miembro de la milicia Urbana (ver pág. 61 "La sangre es más espesa que el vino"). Varios esclavos escancian vino y sirven aperitivos a Seyo, que escucha ensimismado el sonido de la música. La suave melodía es producida por una pareja de esclavos situados en frente de Publio Seyo, que junto al cuidado jardín crean un cuadro de exclusividad.

Una núbil muchacha está sentada junto a una gran arpa que tañe con ambos brazos. La artista está elegantemente desvestida con un simple paño de seda enrollado sobre su flexible torso. El paño no

oculta gran cosa, no sólo porque su longitud es apenas suficiente para cubrir su pecho y su sexo al mismo tiempo, sino porque el tejido es tan fino que es bastante transparente, dejando traslucir sus sonrosados pezones. La chica está ausente, concentrada en su labor, y no aparenta tener más de dieciséis años, a juzgar por su blanca y perfecta piel y sus facciones con reminiscencias infantiles. A su lado se encuentra un muchacho mucho más joven, totalmente desnudo salvo por una guirnalda de ramas y flores que corona su cabeza, y sin lucir un solo vello púbico en su cuerpo pueril. De su garganta es de donde brota la bella canción que inunda ese rincón del jardín.

La reacción de Publio Seyo depende de su actitud actual ante los *lusitores*. Si está contento con ellos les invitará con un gesto silencioso a recostarse en otros triclinios y hará señas para que les sirvan vino y algún aperitivo. Incluso responderá a sus preguntas a pesar de que la conversación acabará con el mágico momento del que disfruta. Si no está satisfecho con sus últimas tareas los tendrá de pie esperando hasta el final de la pieza, y pobre del que se atreva a interrumpir la música. Tras el fin de la pieza musical cual hablara con ellos sin invitarles a sentarse, y yendo directo al grano. En ambos casos, los dos músicos, cuyo parecido es tal que podrían ser hermanos, seguirán tocando piezas más suaves y cantadas en voz baja mientras sus superiores hablan.

### SORPRESAS INESPERADAS

Publio Seyo les contará que está preocupado por la reciente desaparición del sacerdote de Marte, Aulo Plotio. Como procónsul de África es la cabeza del culto público, y ha visto estos meses le inquieta profundamente. Había pensado en encargarle la investigación a Eaco, su secretario, pero lo necesita para controlar que magistrados le son leales y cuáles no.



Así que pensó que los de personajes serían perfectos para encargarse del asunto, ayudando a su viejo amigo el procónsul en el proceso. A Publio Seyo no le agrada lo que ha visto. Tiene sospechas al respecto de Servio Sulpicio, ya que ha detectado una red de inteligencia alrededor del culto a Júpiter. Esta red no es otra que la red de espionaje de los Sulpicio, y que forma parte del pacto secreto.



Los personajes deberían de tener motivos para servir a una persona que ha demostrado ser poderosa y generosa con los suyos, una combinación que debería ser de su agrado. Publio Seyo, fiel a su línea, no ofrecerá dinero o sueldo, sino su agradecimiento, y los *lusitores* ya deberían de saber que la buena disposición del gobernador vale mucho más que la vil pecunia. Los personajes no deberían de tardar en aceptar su encargo, va en su propio beneficio servir Publio Seyo. Si no desean ayudarlo, pues tanto peor para ellos. Manio Silio intentará matarlos de igual forma, y, para colmo de males, no tendrán el apoyo de un nombramiento del gobernador para defenderse.

Si no quieren ayudar al gobernador no les obligues y deséales suerte, porque la

van a necesitar. Sea cual sea su decisión, la rueda del destino sigue girando. Justo cuando están terminando su conversación, y cuando ya hace rato que se ha puesto el sol, el esclavo escanciador sacará un puñal y intentará atacar al asesino de Manio Silio, si Manio Silio fue capturado y ejecutado, el esclavo atacará al que capturó al centurión rebelde. No habrá aviso, sólo un ataque oculto con un bono de +5 para el esclavo atacante, tras el cual comenzara un combate en toda regla. Tras su ataque sorpresa el esclavo gritará venganza, mientras sigue atacando con furia y saña.

## INVESTIGANDO

La carnicería dejará sumamente conmocionado a Publio Seyo. Sus sirvientes personales y sus guardaespaldas están cuidadosamente elegidos para ser de total confianza. El hecho de que arriesguen sus vidas para atacar a un invitado privado, y menos importante que él, es muy inquietante e inesperado. Y al gobernador no le gusta lo inquietante e inesperado. Por supuesto, encargará que los personajes investiguen el asunto y que sean discretos sobre el incidente. Si tus *lusitores* se ofrecen voluntarios antes de recibir el encargo Publio Seyo estará gratamente sorprendido. Lo que no le hará ninguna gracia es que los personajes hayan portado algún arma oculta a su presencia. Ordenará a su otro guardaespaldas que confisque las armas, y les advertirá, de forma de forma tranquila pero firme, que hoy han perdido su arma, pero que la próxima vez perderán la cabeza.

Lo más normal es que los personajes quieran investigar acerca de los agresores, así que aquí van unos breves datos biográficos de los implicados. El esclavo, de alrededor de cuarenta años de edad, se llamaba Tertio Mallio, y formaba contubernio (matrimonio entre esclavos sin reconocimiento legal) con otra esclava, Nepia. Tenía dos hijas: Mallia Mayor y Mallia Minor. Las tres son propiedad de la



## La posesión de Manio Silio

El gran enemigo de los personajes en este modulo será la inquieta y vengativa *larva* de Manio Silio. Puede parecer que un solo enemigo es algo débil para un grupo de lusitores, pero su particular *modus operandi* lo convertirá en uno de los enemigos más terribles a los que se hayan enfrentado. Su táctica consistirá en poseer los cuerpos que él mismo ha herido, cargando una y otra vez contra sus enemigos. La larva pasará de cuerpo a cuerpo sin recibir daño, lo que puede eternizar el combate. Las únicas maneras no mágicas de exorcizar a Manio Silio son dejar inconsciente a la víctima de la posesión, hacer que reciba luz solar directa o utilizar teurgia especializada. La maniobra noquear puede ser especialmente útil para expulsar a la larva de Manio, un *Iniciador* demasiado benevolente incluso puede dar pistas al respecto a sus *lusitores*.

Por supuesto no todas las *numinae* o *dominatus* tienen utilidad contra silio. Las *numinae* que producen haces de luz solar, como "*la ira de helios*", son validas para expulsar al intruso. También son útiles las *numinae* que afectan al *are* (ira) del blanco, como por ejemplo la *numina* de sapientia "*Lux ex tenebra*", si un personaje se queda sin *are* Manio Silio no puede permanecer en él... así que tendrá que buscarse otro incauto al que poseer. La decisión final de si una *numina* es aplicable o no corresponde al *Iniciador*, teniendo en cuenta la situación y el razonamiento de su *teúrgo*. Al respecto de cualidades, cualquier personaje con la cualidad espiritista será capaz de sentir la presencia de la larva de Manio en las cercanías, y, con una tirada de percepción más espiritista a dificultad normal, incluso saber a quien posee en ese instante. También puede facilitar la información dependiendo de su nivel en la cualidad espiritista.

Los cuerpos poseídos por Manio Silio presentan una serie de particularidades, ya que la presencia de la *larva* acrecienta su resistencia y determinación. Los *energúmenos*, o poseídos, están imbuidos de la energía del Hades, sólo morirán si se sufren la totalidad de sus heridas totales, ergo la localización de heridas no les afecta, ya que es Manio Silio el que los maneja cual marionetas. En cualquier asalto, Manio puede intentar poseer a cualquier persona a la que haya causado al menos una herida, si vence en un ataque *teúrgico* completa la posesión. Se recomienda hacer las tiradas sólo para personajes jugadores y personajes no jugadores importantes. Para guardas, esclavos, viandantes, etc. se recomienda asumir que la *larva* logra poseerlos con facilidad. Utiliza todas las estadísticas de Manio Silio para representar a los enemigos poseídos, el cuerpo que usa es como una marioneta.

Sólo hay una marca externa visible de la posesión espiritual. Manio Silio entra por una herida causada por él mismo, cauterizándola. Así, hay una herida extraña, que parece cerrada a fuego, pero sin quemaduras a su alrededor. Para darse cuenta de la extraña herida y relacionarla de algún modo con los extraños sucesos hará falta una tirada de percepción más medicina. La dificultad será difícil (dificultad 25) en el primer cuerpo estudiado, normal (dificultad 20) en el segundo cadáver y fácil (dificultad 15) tras la tercera y sucesivas autopsias. Una vez identificada la herida, se podrá hacer una tirada difícil (dificultad 25) en cultura más corpus religio, o en algún conocimiento místico apropiado, determinarán que esas heridas son los puntos de entrada por los que entro una larva para poseer el cuerpo. Si los daños causaron escenas increíbles antes de la muerte, como por ejemplo una víctima de posesión con la cabeza parcialmente arrancada que seguía atacando, la dificultad pasa a ser normal (dificultad 20).

Justo cuando los personajes piensen que han frustrado un atentado sobre sus vidas les espera una pequeña sorpresa. Uno de los guardaespaldas, el otro se ha quedado junto a Seyo para protegerlo, les ataca a traición. Lo peor de todo es que este guardián había atacado y herido al primer agresor, al tiempo que recibía una cuchillada del esclavo. Ante la sorpresa de los presentes, y sin mayor motivo, continúa el ataque unos instantes después, pronunciando una sola palabra: venganza. Durante este ataque, Manio Silio intentará poseer a cualquier personaje, jugador o no, que no sea su asesino y que haya herido. Si alguno de los personajes es poseído por Manio Silio, procura aportar el dramatismo adecuado a la escena, y que el personaje poseído actué con furia asesina contra sus compañeros pero sin saber porqué.



familia de Publio Seyo desde que nacieron, y ninguna sabe nada. De hecho, lloran desconsoladamente de pena y miedo. Tenía fama de ser un hombre familiar y tranquilo, y nunca causó problemas. El guardaespaldas respondía al nombre de Numerio Curio, era soltero y tenía alrededor de veinticinco años, y parece que gustaba más de los jovencitos que de las jovencitas. Llevaba muchos años al servicio del procónsul, y aunque tenía fama de gustarle la gresca, nunca lo hizo de servicio o con nadie de la casa, iba a las tabernas portuarias. Por supuesto, resulta imposible encontrar un móvil para los ataques por más que los personajes lo busquen. Si buscan por posesiones, y pueden interrogar a Mallio, sabrán que este fue herido por un repartidor de vino, sólo que el repartidor de vino no era tal, sino un ladrón que robó el carro de reparto.



Si alguna víctima de posesión es dejada inconsciente y capturada no recordará nada. Su versión será que sintieron desvanecerse y que no recuerdan nada, sólo una contracción terrible en el corazón, justo antes de la negrura. Si algún

personaje es poseído por Manio y es reducido a la inconsciencia recordará lo mismo. Si tus *lusitores* no lo impiden, Publio Seyo los torturará a los supervivientes para asegurarse de que dicen la verdad y después los ejecutará discretamente para que nada trascienda. Si están vivos sus heridas serán normales, la larva de Manio Silio sale por donde entró deshaciendo el proceso de “quemado”, pero si hay algún muerto podrán estudiar las heridas descritas en el cuadro de texto “la posesión de Manio Silio” de la página anterior. Si algún personaje tiene la cualidad de espiritista sabrá de forma intuitiva hubo fuerzas sobrenaturales implicadas, pero que ya no están presentes.

## ACOSO Y DERRIBO

Llegados a este punto los personajes toman el control de la aventura, pero ese control nunca será total, ya que se han convertido en objetivos de la *larva* de Manio Silio. Durante todas las noches, Silio se acercará a ellos e intentará atacarles de todas las maneras posibles. Su enemigo es poco menos que inmortal hasta que asalten el refugio de los últimos *exheredare* en las catacumbas hebreas. Hasta ese instante, la posibilidad de que Silio les ataque por sorpresa desde cualquier lugar debería de ser una fuente de continua ansiedad para los personajes. La larva del centurión no será excesivamente elaborada en sus emboscadas, ya que no tiene mucho que perder.

Aún así, eso no significa que Manio Silio sea estúpido. Una vez ha controlado el ansia asesina que le invadió cuando el ritual lo trajo de nuevo a Cartago, la larva tiene suficiente astucia para planear sus acciones de tal forma que causen el mayor daño posible. Así, si los personajes se encierran en una casa durante la noche, puede usar un arco para herir a un sirviente a distancia y después intentar poseerlo, salvando así de un solo salto todas las defensas de sus



### Perdiendo seres queridos.

Es probable que Manio Silio acabe poseyendo al personaje de un *lusitor* o a un personaje no jugador importante, a pesar de que le haga falta herirlos y vencer un combate teúrgico para afectarlos. Dentro del grupo de personajes no jugadores importantes están todos aquellos que son importantes para el *Iniciador*, como por ejemplo el gobernador o Lucio Plotio, y los que son importantes para los *lusitores*, como sirvientes, clientes, familiares etc. Si los personajes no saben que la inconsciencia libera de la posesión es muy probable que tengan que eliminar a gente importante para ellos, quizás incluso al personaje de otro *lusitor*. Esto es inevitable y salvarlos sin motivo sólo destruiría la principal fuente de intriga de la partida.

Es tu responsabilidad como *Iniciador* recompensar estas pérdidas con el devenir de la historia. Por ejemplo, si el personaje pierde algún punto de cualidad por culpa de una posesión inoportuna, el *Iniciador* y el *lusitor* deberían hablar acerca del tema, y sustituirlo con otro punto de cualidad apropiado para el personaje y que sea consecuente con el devenir de la partida. De esta forma, sin eliminar el golpe dramático que representa su pérdida, el personaje se desarrolla superando las dificultades. Así, la muerte de un sirviente leal al personaje puede ser compensada por un ascenso una vez el resuelto el misterio. O tal vez el hijo huérfano de una de las víctimas se ponga al servicio del personaje por haber vengado el crimen de sus padres. Lo importante es que todo quede equilibrado, y tus *lusitores* no se sientan frustrados o perjudicados.

Cuando Manio Silio intenta poseer a alguien, la víctima siente una mano oscura le apretara el corazón, órgano donde se situaba la razón en la época clásica. Está sensación se produce siempre, sea exitoso o no el intento de posesión. Si un personaje es poseído, procura premiar a los personajes que interpreten las consecuencias, sea la víctima su personaje principal o alguno de sus allegados. Recuerda que para actuar de forma coherente, deben intentar eliminar a sus compañeros de una forma efectiva. Si un personaje es poseído pero su *lusitor* no interpreta su papel de forma adecuada, deberías advertírselo y, si no hay otra solución, quitarle el personaje durante la duración de la posesión. Si el personaje conscientemente no colabora deberías incluso en plantearte no darle puntos de desarrollo en esa sesión.

víctimas. También procurará herir al máximo número de personas posibles, para sí garantizarse continuar el ataque si su cuerpo actual es abatido por sus enemigos. Como se puede ver, Manio será mucho más táctico que estratégico en sus avances. Y será terriblemente persistente.

### PREPARANDO LAS EMBOSCADAS.

Una vez tengamos una serie de factores en cuenta las emboscadas surgirán por sí mismas. Manio sólo puede salir del refugio de los *exheredare* de noche, una vez se haya puesto el sol. Sólo puede materializarse en el corredor de la catacumba donde está el sarcófago, al que está ligado místicamente. Para salir de allí necesita la ayuda de los últimos miembros

de la conjura de los *exheredare*. Concretamente, los que estaban infiltrados como acólitos en el templo de Marte, a las órdenes de Aulo Plotio. De los cinco que hubo en un principio sólo quedan tres, los otros dos murieron mientras estaban poseídos por la larva de Silio, en los primeros días descontrolados en los que sólo buscaba esparcir sangre y muerte.

Estos tres acólitos permiten que la larva les hiera y les posea, permitiendo de esta forma que Silio busque su venganza. En cuanto Silio llega a la ciudad, busca un lugar adecuado para herir a algún transeúnte y poseerlo, liberando en el proceso al acólito, que regresa al refugio. Los acólitos están parapetados allí, y cuentan con suficientes armas, víveres y reservas de agua para aguantar varias



semanas. Los acólitos también son los responsables de que Aulo Plotio se mantenga con vida, ya que le alimentan con miel diluida en agua mediante una esponja. Recuerda que los conjuros siguen siendo fanáticos y ansiando su venganza. Le tienen pavor a Silio, pero ahora están tan desesperados que creen que es su única esperanza de obtener revancha.



Una vez en una víctima anónima, Manio Silio pasa de un cuerpo a otro para ir acercándose a sus víctimas. Una vez abandona un cuerpo este suele quedar aturdido y confuso, por lo que Manio Silio no suele tener problemas en eliminar testigos. Si el cuerpo que es poseído por Manio muere, la larva es expulsada y tiene cinco turnos para poseer a otro cuerpo. Si no lo hace, ha de regresar a gran velocidad al sarcófago. Esta rapidez y sus ataduras místicas al sarcófago hacen que llegue agotado. La larva siente una atracción especial hacia sus asesinos, especialmente por él que le asesto el golpe mortal. Es por esto que por mucho que ese personaje se esconda, Manio sabrá localizarlo de una forma más o menos intuitiva. Su víctima predilecta será su asesino, después los que combatieron contra él en el día de su muerte y, finalmente, los que tengan la mala suerte encontrarse con los ya citados en el momento de su ataque.

#### Las armas envenenadas.

El veneno que utiliza la *larva* de Silio es muy particular, ya que posee una toxina que inflama los alvéolos pulmonares causando asfixia en la víctima mientras duren sus efectos. Esta distracción y debilidad física transitoria ayuda mucho a Silio en sus intentos de posesión. Una vez el veneno entra en el torrente sanguíneo de la víctima, sus efectos tardan tres turnos en manifestarse. Una vez ese tiempo ha pasado, la víctima debe de realizar una tirada de resistencia más atletismo, a dificultad extrema (35). Por cada punto de fracaso la víctima no podrá respirar durante dos turnos. Tras el tercer turno sin respirar se comienzan a aplicar las reglas de asfixia descritas en la página 89 del libro de la luz.

La larva de Silio suele salir con varias dosis del veneno de su guarida. E incluso con varias armas con su hoja ya impregnada. Normalmente su arsenal se reduce a dos gladius y cuatro pugios (y ya es bastante), así como un pequeño frasco con dos dosis más por si necesita impregnar otro tipo de arma, como una flecha o una lanza. Para no confundir las armas, los acólitos de Marte atan una cinta roja a la empuñadura de las armas envenenadas. Silio es ambidiestro por lo que lleva un arma envenenada en una mano y en la otra un arma sin envenenar. Así puede controlar a quien le interesa dejar incapacitado y a quien quiere matar directamente. El veneno es muy soluble en agua, lo que implica que sólo hace efecto la primera vez que el arma causa una herida, y que si se moja el filo la toxina es lavada.

Silio se guarda un par de ases en la manga. Preferirá los sitios con muchas personas, ya que eso le facilita poder saltar de cuerpo en cuerpo y eternizar sus ataques. Si sabe que hay heridos disponibles es muy posible que intente hacer ataques desesperados, usando la maniobra del mismo nombre. Silio suele llevar multitud de armas, ya que sabe que es posible que su siguiente "huesped" no esté armado. Así esconde gladius y pugios



en los pliegos de la ropa de sus víctimas, para poder hacerse con ellas después. Para colmo de males, Silio dispone de grandes cantidades de veneno que colocar en los filos de sus armas. Este veneno fue elaborado por Aulo Plotio a partir de las hierbas y sustancias compradas a un vendedor egipcio para utilizarlas en el ritual (ver apartado “Son simples rumores” en este mismo epígrafe). Entre las armas que porta Silio, siempre hay alguna envenenada. El veneno no es mortal, sino incapacitante, su objetivo es dejar a sus víctimas indefensas ante él.




No conviene abusar en exceso de los ataques de Silio, ya que su objetivo es generar una atmósfera opresiva y causar temor a tus *lusitores*. No se trata de atacar una y otra vez hasta matar a los personajes con una repetitiva guerra de desgaste. Por eso se recomienda realizar una emboscada por noche, como mucho, y procurar que el momento y la forma de acercarse de Manio Silio sea diferente y especial. No obstante, si los personajes empiezan a sentirse demasiado confiados quizás puedas darles una segunda sorpresa nocturna, aunque sólo sea para mantenerlos en tensión. Es primordial mantener oculta la identidad del centurión renegado, recuerda no hay nada que genere más miedo que lo desconocido. Por eso, Silio se contentará con gritar venganza de vez en cuando, pero no desvelará ni su origen ni sus intenciones. Recuerda que Silio sólo puede intentar poseer a cada persona una vez por escena, y que puede abandonar los cuerpos poseídos a voluntad.

## SON SIMPLES RUMORES

A lo largo de su investigación, o simplemente al charlar con sus conocidos y amigos, los personajes tendrán acceso a una serie de rumores que circulan por la populosa Cartago. Algunos de estos rumores son ciertos y otros son falsos, pero todos son interesantes. Algunos circulan desde agosto, otros después de la entrevista en el jardín. A priori, no hay tirada para dar a conocer los rumores, simplemente usa la lógica y ten en cuenta con que personaje no jugador interactúan. Su actitud también es importante para decidir que rumor compartir con ellos. Si deseas tirar, puedes pedir una tirada a dificultad normal (20) de carisma más amistad y dar un rumor por éxito. A priori los legionarios encargados con la investigación serán colaboradores. Pero son militares, así que se limitarán a responder a lo que se les pregunte. No ofrecerán información de forma proactiva porque no quieren parecer unos “listillos” ante sus superiores.

- Nadie sabe nada de Aulo Plotio desde que desapareció en Agosto, y el templo de Marte permanece cerrado a cal y canto desde entonces. Dado que Aulo Plotio era muy popular con la plebe, algunos creen que estaba investigando una amenaza a la ciudad, y que lo han asesinado por saber demasiado. Desgraciadamente no tienen más datos. **Falso.**
- Si algún personaje busca hierbas medicinales o similares, puede acabar en una pequeña tienda egipcia, cercana a un pequeño templo de Anubis. El tendero, Septh, está muy feliz, y es fácil sacarle un descuento, pero sus existencias son terriblemente escasas. Si se mantiene una conversación informal con él, sabrán que hace poco vendió gran parte de sus existencias a buen precio, a un púnico recomendado por el templo de Anubis. **Verdadero.**
- Los cristianos, una retorcida sociedad secreta, intentan terminar con la pacífica existencia de los habitantes de Cartago. Su



culto a la carne y la sangre, que consumen en sus ritos, los llevan a masacrar a inocentes y renegar de la cremación de los muertos. Después extraen órganos de las brutalizadas víctimas para invocar a su dios con impías ceremonias. Los últimos actos violentos son consecuencia de sus malas artes. **Falso.**

- Desde mediados de agosto comienzan a encontrarse cadáveres en las calles de Cartago. Los sucesos ocurren sólo de noche, y ha habido un goteo constante de víctimas. La cantidad de víctimas ha ido disminuyendo con el tiempo, pero no

parece que haya sido por ninguna acción de las autoridades. **Verdadero.**

- Los cadáveres son el resultado de un grupo de Bacantes, cuyas orgías y vinos especiados nublan la mente y vuelven primarios a los hombres. **Falso.**
- Es difícil distinguir víctima de atacante en los primeros ataques. Se solían encontrar varias víctimas, todas con heridas realizadas por los demás muertos. Parecían más peleas a muerte que asesinatos o atracos. Si interrogan al optio de la cohorte urbana encargado de la investigación, si tienen autoridad para hacerlo claro, este les puede contar más detalles. **Verdadero.**
- El Optio, Quinto Mauricio, les puede contar que los crímenes empezaron siendo terriblemente sangrientos y con gran ensañamiento, incluyendo mutilaciones y heridas de uñas y dientes. Poco a poco se han ido calmando, hasta ser más fríos y reducirse a cortes concretos, típicos de un combatiente experimentado. **Verdadero.**
- Si le preguntan al optio su opinión dirá que cree que son guerras de bandas por controlar el muelle e imponer a sus estibadores en las descargas del puerto. Lo mejor que se puede hacer es dejar que se maten entre ellos, que así quedará menos trabajo que hacer. **Falso.**
- Si se pregunta **expresamente** al optio si las víctimas tenían algún rasgo peculiar, se podrá averiguar que dos de los primeros implicados tenían el tatuaje de la

conjura de los *exheredare* (ver pág. 34 “La sangre es más espesa que el vino”). **Verdadero.**

- Quinto Mauricio no ha identificado a todas las víctimas de los asesinatos. Una de las que sí ha identificado fue de las primeras, un escriba de origen egipcio. Su nombre era Hadad, y solía vérselo en compañía de Marco Justo en la biblioteca de las termas de Antonino Pío. **Verdadero.**

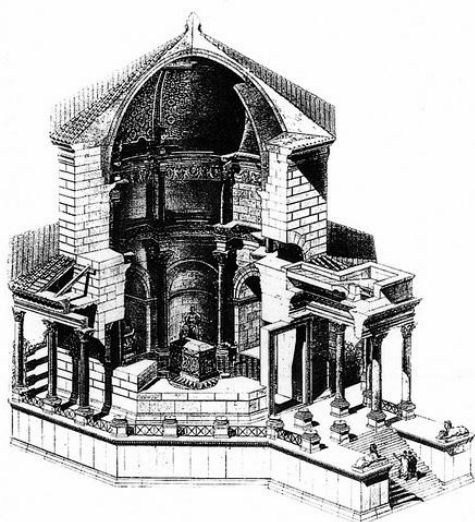
## SACRORUM TEMPLI

Dado que tanto la víctima como el sospechoso inicial son sacerdotes, parece lógico pensar que las investigaciones llevarán a tus *lusitores* a visitar sus respectivos templos tarde o temprano. Si representan a la autoridad civil tendrán algunos privilegios para husmear, pero no deberían de abusar de dichos privilegios para violar la sagrada integridad de los templos. Los dioses son poderosos, vengativos y extremadamente creativos a la hora de resarcirse de cualquier afrenta. La sorpresa aguarda en el interior de los recintos sagrados: el templo de Marte no estará tan vacío como su desolado exterior aparenta y el comportamiento del *diale* Servio Sulpicio probablemente sea algo sorprendente.

## VISITANDO EL TEMPLO DE MARTE

Tarde o temprano los investigadores querrán ir a investigar el templo de Marte de Cartago y la casa de Aulo Plotio, situada al lado del templo. El templo es de base circular, rodeado de columnas que sostienen un soportal, y esta rematado con una pequeña cúpula en el centro del edificio. Las puertas principales se encuentran cerradas y atrancadas desde dentro. Lo cual hace muy difícil intentar forzar la cerradura desde el exterior (tirada difícil, 30, de destreza más





latrocinio). Nada impide a los personajes entrar por la fuerza, sobre todo si se les ha encargado la investigación, aunque personajes y transeúntes de alta *Fides* puede que tengan objeciones morales.

Si se molestan en rodear el edificio buscando mejores maneras de entrar les será fácil observar una pasarela de madera desde el edificio contiguo (percepción más vigilar, dificultad 15). El edificio contiguo no es otro que la casa de Aulo Plotio, como sabrá todo aquel que le haya visitado alguna vez. La pasarela no tiene barandilla y tiene unos cuatro pasos romanos (seis metros de largo), con los que salva la distancia de cuatro pasos entre el templo y la azotea de la casa. Cruzar de un lado al otro, quizás sea una buena idea atarse por seguridad, es una acción de atletismo más destreza de dificultad normal (20). Un fallo causa una caída de cinco pasos, causando un daño de 25, ver reglas especiales en la página 89 del libro de la luz. La casa de Aulo Plotio está cerrada, pero no atrancada, y resulta más fácil, y menos sacrílego, irrumpir dentro. Dificultad normal (20) en una tirada de destreza más latrocinio. La casa es grande pero austera, y aunque no está vacía no hay mobiliario ni objetos especialmente dignos de mención.

Una vez en la azotea del templo, hay un ventanuco abierto en la base de la cúpula. Si se asoman al interior de este

ventanuco, verán una escala de mano hecha de madera, que está colocada para poder descender desde el techo a la planta baja del templo. Tanto en la ventana como en la escalera encontraran restos azulados. Si los observan con detenimiento, y pasan una prueba difícil (25) de cultura más farmacopea sabrán que es glasto, una pigmento de origen vegetal que utilizan los pueblos celtas para hacerse pinturas de guerra. Obviamente, la entrada superior está demasiado bien preparada para ser improvisada, el conjunto de pasarela y escalera es simplemente demasiado elaborado. Pero, dado que el templo está cerrado desde dentro, esto no debería de resultar extraño, ya que es por aquí es por donde salió el que atrancó las puertas.

Una tirada difícil (25) de percepción más escuchar les permitirá oír ruidos y una figura en movimiento en la planta baja, lo cual les indicará que el templo de Marte no esta tan vacío como esperaban. El estrecho ventanuco no ofrece un buen ángulo de tiro, ni una buena posición para espiar al intruso, así que tendrán que bajar para ver lo que ocurre. Lo mejor es apuntar los valores pertinentes de los personajes antes de la partida y hacer una tirada oculta a los personajes. Lo ideal sería hacer las tiradas antes de que comience la partida y apuntarlas, ya que así los personajes no podrán intuir nada de tus acciones tras la pantalla.

## EN EL INTERIOR DEL TEMPLO

Será difícil para los personajes llegar hasta la planta baja y sorprender al intruso embozado sin ser descubiertos. Si hay alguien se cae de la pasarela antes de llegar al templo o si tiran abajo la puerta principal del templo o la de la casa, es seguro que el infiltrado les oirá y que escapará por la salida opuesta a la que usen los personajes para entrar. Por la ventana del techo si los personajes usan la puerta principal o viceversa. Además, aunque no hagan nada



### La persecución.

La mecánica de la persecución es muy simple, una sencilla tirada opuesta entre Lucio Plotio y cada uno de sus perseguidores. Lo más importante es asignar el número de puntos de éxito que Lucio Plotio tiene de ventaja. En el mejor de los casos, sale por la otra salida del templo, dale 5 puntos de éxito, en el peor, tiene que esquivar los ataques de los personajes para escapar, dale sólo un punto. A partir de ahí todo es cuestión de que todos los implicados hagan tiradas de destreza más atletismo. Dado el carácter extenuante de esta actividad, se recomienda que haya tiradas de rendimiento cada dos asaltos de persecución. Lo lógico es que el grupo se vaya separando, a medida que los más rápidos toman la delantera, de forma similar a una carrera.

Lucio Plotio utilizará su conocimiento de las tortuosas y angostas calles de Cartago para intentar despistarlos. Es el momento perfecto para introducir toda clase de escenografía, como tenderetes de vendedores ambulantes, carros tirados por bueyes y toldos que se derrumban. No dudes en utilizar todos los clásicos de las películas de acción. Si en algún momento la distancia, en puntos de éxito, de cualquier personaje es mayor que su percepción, perderá totalmente el rastro y no sabrá como continuar. Con lo que poco a poco los corredores menos preparados o menos afortunados irán descolgándose de la persecución. Así mismo, les será muy difícil encontrar ayuda en estas calles, ya que Lucio se interna de forma consciente en el arrabal más pobre y menos vigilado de Cartago. Para cualquier personaje con conocimiento de África quedará claro que el ladrón sabe dónde va.


Si alguno de los perseguidores neutraliza la ventaja de Lucio Plotio podrá realizar una acción en su siguiente turno. Lo lógico, déjaselo caer a tus *lusitores*, es intentar hacer una acción especial de lucha de inmovilizar, pág. 86 del libro de la luz, para acabar la persecución. La ejecuta correctamente, ambos contendientes acaban en el suelo y la persecución termina. Si prefiere hacer cualquier otro tipo de ataque, el perseguido sufrirá el daño, pero tendrá un turno extra para volver a distanciarse de su perseguidor. Por último, si Lucio Plotio consigue librarse de todos sus perseguidores menos de uno tal vez quiera darse la vuelta y encararse con él... para su sorpresa. En ese caso puedes saltar a la parte de la emboscada en apartado el "el misterioso desconocido" del epígrafe "atando cabos".

de lo anterior, necesitarán una tirada difícil (25) de destreza más latrocinio para forzar la puerta de entrada o descender la escalera de forma silenciosa sin alertar al intruso. Esta tirada sólo se hará si el personaje especifica que quiere hacer la acción de forma silenciosa. Tanto si lo hacen de forma silenciosa como si no, llegarán a la sala principal del templo, que es una estancia redonda y sencilla, vigilada por un altar y una gran estatua de bronce de Marte, dios de la guerra.

El embozado intentará retirarse de la forma más silenciosa posible, evitando cualquier tipo de enfrentamiento. Incluso si se le traba en combate su prioridad será derribar o distraer a sus oponentes el

tiempo suficiente para poder escabullirse. Lo cual puede dar pie a comenzar una interesante persecución por las enconadas calles de Cartago. A priori el intruso conoce las dos salidas, el techo o desatrarcar la puerta desde el interior y salir a la calle por la puerta principal. Salvo que al grupo se le ocurra dividirse para cubrir ambas salidas será muy difícil acorralarlo, y su gran aptitud física y conocimiento de la ciudad hará difícil que se le atrape en una persecución. Si logran reducirlo en combate pasa automáticamente al apartado "El misterioso desconocido" en el epígrafe "atando cabos".

El embozado es Lucio Plotio, padre adoptivo de Aulo. Llegado recientemente



de una misión en Britania. No ha querido mostrarse hasta que sepa a ciencia cierta qué le ha ocurrido a su hijo. Sobre todo hasta que no tenga la seguridad de saber quienes son sus amigos y quienes sus enemigos. Va totalmente cubierto, y con la cara pintada de glasto para dificultar que le reconozcan. Conocedor de la pasarela y de la forma de acceder al templo por el techo, al fin y al cabo él fue quien la ideó hace años, se ha colado en el templo buscando pistas que le conduzcan a su hijo. Cuando huya del templo, no podrá evitar dejar atrás varias evidencias, que se podrán encontrar con una tirada normal (20) de percepción más vigilar. Por cada éxito puedes dar alguno de los siguientes datos:

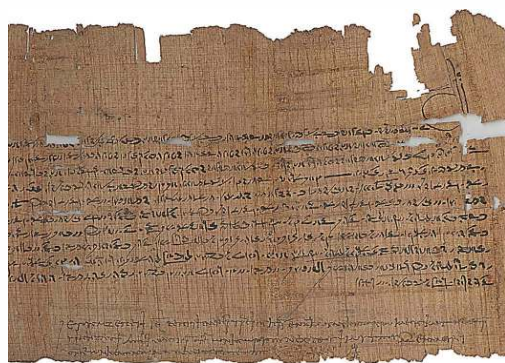
- Una de las losetas del suelo cerca del altar está mal encajada. Si se manipula con cuidado se puede levantar, dejando al descubierto una pequeña cavidad. En el interior hay una bolsa con 500 denarios, el dinero de emergencia del templo, ¿realmente van a robarle al dios de la guerra?
- Si se observa detenidamente, se podrá ver que en un saliente de la cavidad ha quedado trabado un jirón de papel con una letra griega. Da la impresión de que la tira de papel se desgarró y quedó allí al sacar un fleje de documentos.
- El mecanismo para hacer levantar la loseta se activa pulsando un relieve de Marte en el altar, que no parece forzado, simplemente usado. Esto, unido al hecho de que el dinero siga en su sitio y que todo el templo este ordenado, debería indicarles a los personajes que esto no es un robo y que el intruso conoce el templo.
- Mirando en el suelo el templo se puede encontrar una hoja de papel. Es del mismo material y con la misma escritura que el trozo encontrado en la oquedad del suelo, pero está entero. La información escrita está duplicada, escrita en demótico y en griego. En el apartado “la hoja misteriosa” se puede leer su contenido e interpretación.

## LA HOJA MISTERIOSA

Los jugadores podrán leer lo siguiente:

*“(...) este proceso ha sido llevado a cabo desde los remotos y gloriosos tiempos de nuestro Gran Ancestro, Ramsés el grande, segundo de su nombre, pero gobernante único e incomparable. Dueño, señor y Faraón del alto y del bajo Egipto, azote del sirio y del nubio. Los grandes sabios de la época dorada del país, guiados por la protectora mano y el divino intelecto del padre de la Patria, descubrieron que era más fácil hacer deshacer el último viaje de la vida en un lugar donde la muerte estaba presente. Más era menester interrumpir en su labor al protector de los muertos, el dios Anubis, aquel que está en el lugar del embalsamamiento. Respetando la labor del honorable dios que protege a los muertos, más no temiendo su fuerza, nuestro Gran Ancestro logró encontrar la forma de burlar su vigilancia. Entre los esclavos impíos, aquellos que portan la luz con siete brazos y no embalsaman los cuerpos de sus ancestros, el Hijo Predilecto del Nilo encontró la solución. En sus cuevas excavadas en la roca dejan pudrirse los cuerpos, lo cual desconcierta y desagrade al poderoso Anubis, que relaja su vigilancia en tales lugares. Es por esto que El Incomparable celebraba sus ceremonias en tales lugares, que aunque impíos y bastos comparados con los sagrados monumentos funerarios del Valle de los Reyes. Así encontraba recursos útiles para Egipto incluso en los lugares pobres y oscuros, tal era su sabiduría. De esta forma el Gran Ancestro, regresó del mundo de los muertos una y otra vez hasta alcanzar la increíble edad de 99 años, y viendo que nada más le quedaba por hacer en esta vida, decidió que era el momento de morar con sus iguales en la otra orilla de la existencia, portando sus (...).”*





En el texto hay varias pistas, pero quizás no sean de fácil identificación. El texto completo del que procede la hoja es la traducción de la escritura jeroglífica que esta tallada en el sarcófago. Este documento describe parte de la utilidad del *elementum* de poder egipcio utilizado para revivir a Manio Silio, al tiempo que indica las exigentes condiciones exactas en la que se puede utilizar. Pero desgraciadamente, los personajes sólo tienen acceso a una hoja hasta que consigan que Lucio Plotio les facilite el resto del texto, si es que lo consiguen. Hasta que convengan al veterano Saliare de que les de el manual completo, por las buenas o por las malas, tendrán que apañarse con el fragmento.

Conjeturando sobre el texto y haciendo averiguaciones pueden obtener varios datos. Juntando el trozo de papel hallado bajo la loseta suelta, y la hoja en el suelo, pueden deducir que Aulo Plotio estaba metido en algún tipo de rito para practicar una resurrección o algo parecido. Esto pondrá sobre aviso a los *lusitores*, indica que tal vez el saliare fue responsable de su propia caída y no una víctima pasiva de un atentado. Los orígenes marcadamente egipcios del texto también deberían de hacer ver a los *lusitores* que pertenezcan al pacto secreto que esas actividades son terriblemente sospechosas, sino directamente traidoras. Claro que el secreto para ser inmortal puede ser una poderosa motivación.

La referencia a los esclavos que portan la luz con siete brazos es terriblemente útil, ya que hace referencia al candelabro de siete brazos, símbolo del judaísmo. En la época antigua este era el símbolo que mejor identificaba a los judíos, siendo más reconocido que la estrella de seis puntas. Su referencia a su condición de siervos e impíos, desde el punto de vista egipcio en aquella época, son más pistas para reconocer que se habla del pueblo israelita. Además se hace referencia a sus lugares de enterramiento, las catacumbas hebreas. A priori, este dato no es importante, pero dado que es allí donde se ocultan Aulo Plotio y Manio Silio esta pista es vital de necesidad.

En cuanto a la autoría, se nota que el texto ha sido escrito de forma rápida y hace poco tiempo, por lo que es fácil deducir que es una copia, en concreto una traducción, del original. El autor es Hadad, erudito egipcio citado en el apartado "son simples rumores" del epígrafe "acoso y derribo", si hablan con alguien que conociera su escritura, como Marco Justo, no tendrá problemas en identificar su letra. Recuerda dejar que tus jugadores se rompan la cabeza antes de darle la solución de las catacumbas, y procura premiar ideas inteligentes: como hablar con un historiador o con un sacerdote egipcio. Como consiguen convencerles de que tales personajes les ayuden es cosa de los personajes, eso sí. Si ves que se bloquean en exceso, siempre puedes mover la acción, dando alguna pista o haciendo que algún sabio les ayude por casualidad. Recuerda que lo importante es que la historia siga fluyendo.

## HABLANDO CON SERVIO SULPICIO

Servio Sulpicio es el principal sospechoso de la desaparición de Aulo



### ¿Las catacumbas no eran cristianas?


La mayoría del conocimiento, y de las estructuras físicas, que nos han llegado de las catacumbas se corresponden con yacimientos de origen cristiano, pero, a pesar de ello, estos enterramientos no son originarios de esta religión. Aunque sí hay que reconocer que hizo las más grandes y mejor conservadas. La tradición de horadar la roca y disponer nichos para disponer de los cadáveres era antigua ya cuando Jesús de Nazaret nació en Judea. No en vano, en los textos bíblicos se puede leer como el cuerpo sin vida de *"Iesus Nazarenus, Rex Iudearum"* (o INRI, epitafio que pusieron a Jesús los romanos) fue enterrado en un sepulcro tallado en piedra. Durante los primeros pasos de la secta nazarena, cuando el cristianismo estaba en formación, está recibió multitud de influencias de otros cultos, principalmente el judío y el de Mitra, entre los que se incluyó la adopción de las catacumbas de la tradición hebrea.



Tras la adopción cristiana de las catacumbas a veces hace difícil identificar la religión de las mismas, utilizándose para ello los símbolos y detalles arquitectónicos. Los principales símbolos cristianos de la época son el pez y el símbolo de chi-rho (XP, primeras letras de Cristo en griego). Recordemos que en la época la cruz tenía una identificación nada positiva con el castigo a los peores crimenes. A parte del candelabro de siete brazos, el principal símbolo judío eran las inscripciones en hebreo. En cuanto a los motivos arquitectónicos había varios, pero el más fácil de distinguir era que las catacumbas judías simplemente eran lugares de reposo para los muertos, con escasas visitas, como un cementerio actual. Por el contrario, las catacumbas cristianas presentaban zonas comunes que servían de refugio y lugar de reunión para realizar los ritos para las ilegales comunidades cristianas, en las que además florecía el culto a los santos y a los mártires.



A parte de esta zona común, el diseño de las catacumbas de ambas religiones era similar. Un entramado confuso e irregular de galerías excavadas en la roca, con multitud de nichos. Podía haber de tres a doce tumbas a diversos niveles a cada lado de los pasillos. El paso por los angostos pasillos era difícil, ya que el trabajo para realizar tales excavaciones era costoso y difícil en la época, por lo que para ahorrar trabajo se reducía el tamaño al máximo. A pesar todas estas diferencias, en los primeros momentos tras surgir el cristianismo es difícil dilucidar la religión exacta de algunas catacumbas, ya que se han encontrado algunas que comparten nichos con inscripciones judías y cristianas.



Plotio, según el gobernador Publio Seyo, por lo que parece inevitable que los personajes le hagan una visita de cortesía, o no tan de cortesía, en algún momento. El tono de la visita depende enteramente de tus lusitores, pero no deberían de olvidar que sigue perteneciendo al *ordo equestre*, y que es el representante de Júpiter en Cartago, con lo que les interesa usar la mano izquierda. Recuerda que en el mundo romano las apariencias son muy importantes. Irrumpir con un contubernio de legionarios a detener al sacerdote sería una buena forma de ganarse un enemigo. Uno bien conectado tanto a los niveles más altos como a los más bajos de la sociedad.

Si los personajes han recibido el encargo de investigar la desaparición de Aulo Plotio o si tienen influencia política o religiosa a tres o más les recibirá tras un cuarto de hora de espera. Si no les hará esperar largamente en un intento de demostrar su superioridad. Por supuesto pueden entrar por sus propios medios, ya que no hay guardias armados en el templo, pero deberían de tener cuidado de lo que hacen, una tirada fácil (15) de cultura más derecho les desvelará a tus personajes que combatir con armas o tan sólo desenvainarlas en el recinto del templo son delitos serios, aunque una simple pelea podría ser pasada por alto... sobre todo si la empiezan las propias *autoridades*, es decir, los personajes. Si se deciden a pelear seguramente venzan, los acólitos del templo no son precisamente atletas.

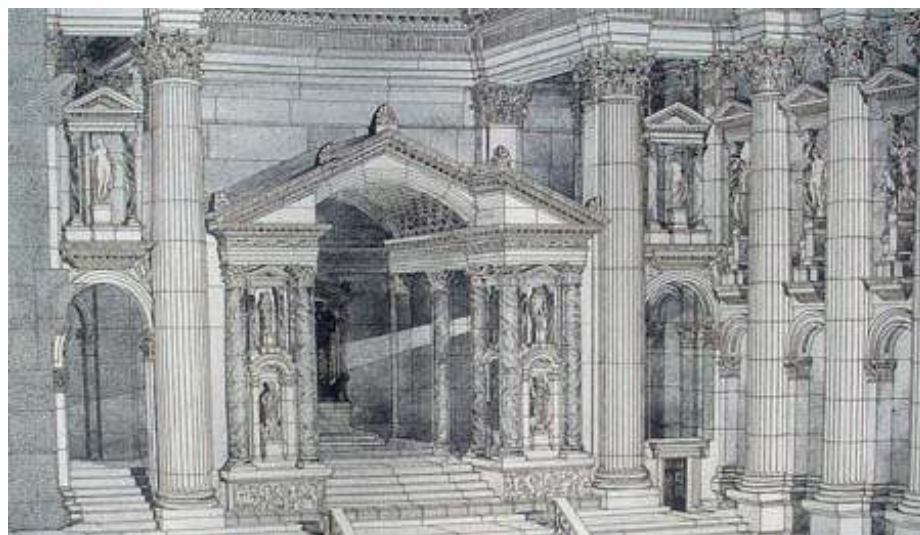
El *diale* les recibe en una amplia estancia del templo, lujosamente decorada, y vestido con su toga púrpura de sacerdote de Júpiter, con la capucha colocada sobre su calva cabeza, en un intento de impresionar a los personajes con su presencia. En una esquina de la estancia hay una mesita con una jarra con vino y dos copas. Localizar que una copa está manchada requiere una tirada difícil (25) de percepción más vigilar. Está copa tiene una mancha azul de glasto, idéntica a las que se encontraron en el

templo de Marte, y con la misma tirada para identificarla (ver el apartado "Visitando el templo" de Marte en este mismo apartado). Lucio Plotio acaba de visitar a Servio Sulpicio para recabar información, aunque el *diale* lo negará todo, afirmando que tiene problemas con sus esclavos que no limpian bien. Si consiguen acosarlo mucho, el sacerdote se comprometerá a intentar averiguar algo sobre su desconocido.

Una vez lleguen ante Servio Sulpicio este se comportará como un pez globo, hinchado a más no poder e intentando resaltar lo poderoso que es comparado con los personajes. Como su descripción de personaje ya describe (ver pág. 70, "Un mar tinto como el vino"), está arrogancia es más pose que autentica seguridad en sí mismo. Aunque cobarde, Servio Sulpicio no es un incompetente. Reculará ante una combinación adecuada de amenazas e insinuaciones, pero no ante charlatanería ni ante la violencia. No es un excelente luchador, pero atacarle físicamente sería un grave error, uno que le costaría la vida a cualquier personaje, o, en el caso de personajes muy poderosos políticamente, al menos su exilio. Sin contar con la enemistad perpetua de la familia Sulpicia y los *dialis* allí donde vaya.

La mejor manera de atacar la posición de Servio Sulpicio es de forma política. Los personajes obviamente tienen el favor del gobernador, y Servio Sulpicio no. Inicialmente se mostrará escéptico, pero empezará a prestar atención cuando se nombre a su red de espías. Si los personajes le relatan que el gobernador sabe que su red de informadores ha estado buscando información acerca de Aulo Plotio incluso antes de que desapareciera, una gota de sudor frío recorrerá su frente. Si por un casual se les ocurre decir que piensan quejarse a Roma por las injerencias de un simple sacerdote en el gobierno civil, su reacción será cercana al pánico. Se puede sugerir a los personajes utilizar los actos de los informadores del Sulpicio si sacan una





tirada de carisma + política de dificultad normal (20), si obtienen más de un éxito puede desvelarse también la injerencia como argumento.

No son estos los únicos argumentos que conseguirán que Servio Sulpicio se achante, pero tendrán que amenazar su posición política, lo que probablemente pase por usar su relación con el gobernador de algún modo. Deja que los personajes se suelten, una guerra de insinuaciones, amenazas veladas y medias verdades es justo lo que se necesita para reflejar fielmente la cruel política del mundo romano. Recuerda que sus posibilidades de éxito dependen de su posición social. Servio tiene una posición religiosa de 4, réstala de la posición social de los personajes, y agrega el resultado a las tiradas de tus *lusitores*. Ante todo déjales improvisar, y si realmente te sorprenden o te dejan sin palabras se generoso.

Servio Sulpicio tiene muchos temores, teme al gobernador y teme a sus superiores, y ante todo teme que se le eche la culpa de un escándalo político, sobre todo si hay posibilidades de que la influencia del pacto secreto salga a la luz. Así que su discurso cambiará si los personajes logran apretarle lo suficiente: su desprecio se tornará en aprecio, y su agresividad en un tono conciliador. Al fin y al cabo sus objetivos son los mismos que los de los

personajes, o al menos eso les dirá. Lo único que hace es controlar la aparición de cultos radicales o contrarios a los romanos, que suelen encubrir grupos revolucionarios y contrarios al imperio. A continuación les relatará su versión de lo ocurrido.

La versión de Servio Sulpicio es interesante de oír. Los “fieles” del templo de Júpiter se preocupan porque los cultos romanos capitolinos mantengan su pureza, y cuando ven cosas sospechosas le informan a él, *diale* de Júpiter Optimo Máximo, líder del glorioso panteón latino. Varios fieles reportaron actividades sospechosas de Aulo Plotio. Había visitado con cierta frecuencia el templo pequeño templo de una deidad Egipcia, Anubis, preocupado empezó a investigar, pero antes de llegar a ninguna conclusión Aulo Plotio desapareció. Desde entonces ha intentando localizarlo, sin éxito. Para él es un placer compartir los comentarios de los “fieles” al templo, y de que estos sirvan para ayudar al estado romano, representado por el procónsul. Al fin y a cabo, él se siente un leal servidor de Roma, la primera frase que dice que es totalmente verídica.

Servio dejará claro que en su opinión, esa impresión de que él posee una red de inteligencia se debe a un malentendido. Por lo que agradecería a los *lusitores* que le ayudaran a aclarar los hechos ante el magno gobernador. Lo único



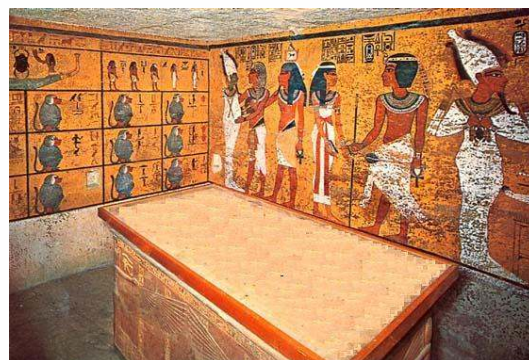
que puede añadir es que en sus últimos días antes de la desaparición de Aulo Plotio, este se reunió con dos matones púnicos, que suelen frecuentar el puerto de Cartago. Servio Sulpicio sabe que los dos trabajan para Phelyssam Afer, pero se callará convenientemente esa información para no meterse en líos. Mejor si parece que son los personajes los que lo han averiguado. Si han derrotado totalmente a Servio Suplió en su lucha dialéctica, conseguirán arrancarle sus nombres: Zakerbaal y Ansdrúbal, si no sufrirá un conveniente olvido.

Si algún personaje es miembro del pacto, y Servio Sulpicio lo sabe (y con todos los informadores que tiene lo sabrá con facilidad), intentará hablar con él a solas si se siente apurado. Le informará que la red de información detectada es la red del pacto en África (algo inexacto, ya que es la red de los Sulpicio), y que es necesario que ayude a tranquilizar al gobernador, para mantenerla. De este modo, podrá aprovecharse de ella en un futuro (*"quid pro quo"*, una forma culta de decir soborno). Servio Sulpicio quiere asegurarse de ganarse la confianza del gobernador, al que claramente ha subestimado, e ira personalmente a hablar con Publio Seyo, pero no ve con malos ojos tener un poco de ayuda. Si lo hacen bien, los personajes quedarán a ojos de Servio Sulpicio como los ojos del gobernador, lo que le conviene a Publio Seyo, que logra dar un toque de atención al *diale* protegiendo a Eaco y a sus auténticos informadores. No le hablará directamente de Lucio, pero le insinuará que un miembro leal del pacto comparte su búsqueda, y que intentara que contacte con él.

## EL ALTAR A ANUBIS

El más pequeño de los templos envueltos en esta historia puede ser pasado de largo por los personajes, y no sería raro. Porque el Santuario de Anubis es una construcción muy básica, situada lejos del

foro, cerca de la zona donde abre sus puertas la tienda de hierbas de Septh (ver el apartado "son simples rumores" en el epígrafe "acoso y derribo"). El "templo" consta de una sola sala, decorada con bajorrelieves. En esta sala hay una estatua de dos metros de Anubis, el dios chacal, y un altar de sacrificios. El templo esta siempre limpio y bien organizado y un suave aroma a incienso flota en el ambiente. La casa del sacerdote, Kynebu, esta adosada a la construcción principal.



Kynebu es un simple sacerdote, y no es un teurgo. Eso no quita que tenga un buen conocimiento de su culto y de varias lenguas, entre las que se encuentran el latín y el demótico. Como buen egipcio creyente, no le gusta la gente que no trate con respeto a su divinidad. En realidad no sabe gran cosa. Sabe que Hadad estaba trabajando en alguna antigua pieza de arte egipcia, y que estaba traduciendo los jeroglíficos grabados en ella. El sacerdote no entiende los jeroglíficos, ya que es una escritura en franco desuso ya en esta época. Cuando Hadad vino acompañado de dos púnicos a preguntar una localización para comprar hierbas y otros productos egipcios, Kynebu les recomendó la tienda de Septh. Si es necesario, puede aportar la misma infamación que aporta Septh según la caja de texto "todos los caminos conducen a Roma" en el apartado "*Ancorae Fracta*" del epígrafe "Atando Cabos".





## ATANDO CABOS

Una vez los *lusitores* empiecen a reunir información, querrán reaccionar de forma activa a la amenaza que se cierne sobre ellos. Sus preguntas e inquietudes los pueden llevar a interesantes escenas, como visitar la taberna donde se encuentran los púnicos o encontrarse con Lucio Plotio, el padre del desaparecido Aulo. También pueden intentar hablar con viejos conocidos como Marco Justo o Phelyssam Afer. Con todas estas pesquisas, es probable que el misterio se vaya desvelando, y que los *lusitores* se den cuenta de cuál es el siguiente paso a dar para resolver la trama: Localizar el refugio de Manio Silio para poder eliminar la amenaza que supone para ellos y para Cartago.

El que menos sabe de todas estas cuestiones es Marco Justo, aunque también es el más proclive a compartir sus conocimientos, de buena voluntad y sin pedir nada a cambio. Es su manera de honrar la memoria de su amigo Hadad, encontrado muerto cerca de la muralla norte, una de las primeras víctimas de la *larva* de Manio Silio. Aulo Plotio vino buscando un traductor de jeroglíficos egipcios, y él le dirigió a Hadad. Sabe que durante meses ambos trabajaron en la traducción de los bajorrelieves de una antigüedad, y que Hadad le dijo que sería el trabajo más importante de su vida, pero nada más. Parte del acuerdo entre Hadad y Aulo Plotio, por el que el egipcio cobraba una generosa paga, incluía su discreción absoluta.

### EL MISTERIOSO DESCONOCIDO

Lo más habitual es que los personajes se tropiecen antes con la sombra Lucio Plotio que con él mismo, persiguiéndolo en el templo e intuyendo su presencia en la sala donde se entrevistan con Servio Sulpicio, pero sin saber bien quién es ni que le motiva. Hay tres

posibilidades para que los personajes hablen finalmente con el viejo *saliare*. La primera, algo difícil, es que le hayan reducido tras su encuentro en el templo, con lo que los personajes tienen la ventaja. La segunda es que Servio Sulpicio le ponga en contacto con un teúrgo del pacto, si es que hay alguno en el grupo, propiciando un encuentro neutral. La tercera es que Lucio Plotio se entere de la investigación de los personajes, probablemente a través del *diale*, y salga al encuentro de los personajes, intentando buscar un encuentro ventajoso.

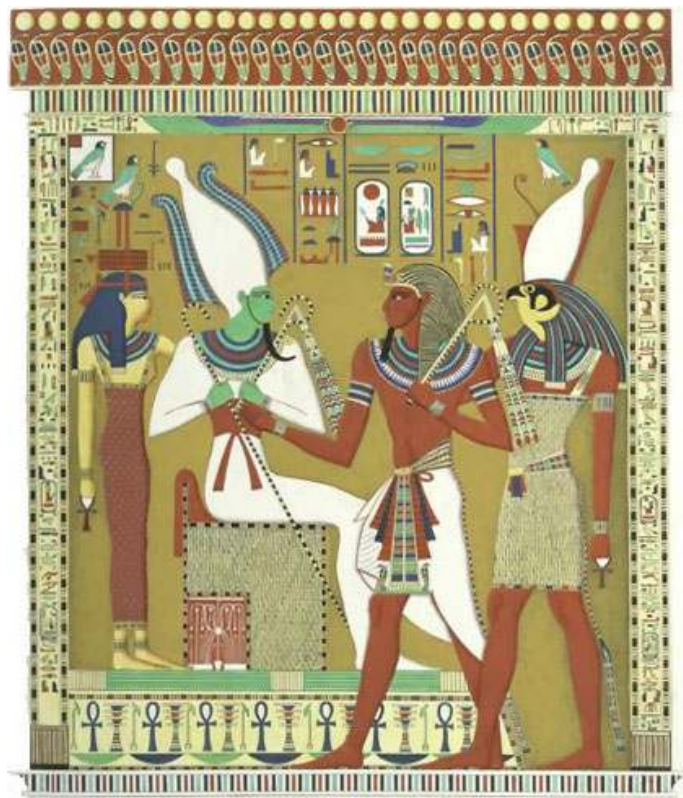
Lucio Plotio comenzará a seguirles después de que se hayan topado con él. Es veterano y astuto, por lo que será difícil que puedan avistarlo. Haz tiradas secretas de percepción más vigilar (mejor si las haces antes de cada sesión) y enféntalas a la destreza más latrocinio de Lucio (20 si usas la regla del XI). Si no se le detecta buscará el mejor momento para intentar secuestrar a algún personaje, como buen militar. Así Lucio Plotio estará atento a cuando se separen los personajes, por ejemplo. Seleccionará al personaje más fácil de reducir, con peor forma física aparente o el que lleve menos armadura. Aparecerá armado con un garrote o con un palo largo, e intentará dejar inconsciente al personaje sin hacerle daño permanente. Quizás aparezca justo después de una emboscada de Manio Silio, aprovechando la distracción... sólo imaginar el desconcierto de tus *lusitores* casi merece la pena intentarlo.

Por supuesto su actitud depende de cómo se encuentre con tus *lusitores*, si es rodeado por los jugadores estará más dispuesto a colaborar, pero sólo si está seguro de que haciéndolo no perjudica los intereses de su hijo. Es un combatiente experimentado y está acostumbrado a estar al cargo, así que no se mostrará sumiso. Pero también es un contrastado superviviente, así que sabe que hay que aprovechar todos los recursos disponibles. Si logra secuestrar a un personaje lo

## El mito de Osiris.


El mito de Osiris es uno de los mitos básicos de la cultura Egipcia, y una de tantas historias adoptadas por el hombre para explicar el devenir de las estaciones, como por ejemplo el rapto de Perséfone por parte de Hades. Dada la antigüedad y la riqueza de la mitología egipcia sería muy difícil aportar un análisis exacto y completo del relato de Osiris. Es por esto que tendremos que conformarnos con un simple resumen. Afortunadamente, hay mucha bibliografía relacionada si quieres informarte más al respecto. En la versión narrada en los documentos que llegan a las manos de tus *lutores* se puede leer la siguiente versión:

Todo comienza cuando Seth, hermano de Osiris, engaña a este último para que se introduzca en una caja. Una vez Osiris está dentro, Seth cierra la caja y la sella con plomo, tirándola a continuación al Nilo. Según la tradición egipcia, esta caja es el origen de los famosos sarcófagos. La esposa de Osiris, Isis, busca por todas partes los restos de su marido hasta que los encontró, en el interior del tronco de un árbol que soportaba el techo de un palacio en la ciudad de Biblos en Fenicia (hoy es Jbeil en el Líbano). Isis logró sacarlo del ataúd, pero Osiris ya había muerto. Utilizando un hechizo que había aprendido de su padre, Isis resucitó a Osiris para que pudiera copular con ella y dejarla embarazada. Después del coito, Osiris volvió a morir e Isis desolada escondió su cadáver en el desierto.



Meses después Isis dio a Luz a Horus, y, mientras estaba ocupada cuidándolo, Set se encontró con el cuerpo de Osiris. Enfadado, mutiló el cuerpo de su hermano en catorce trozos, que disperso por Egipto. Isis recuperó todas las piezas del cuerpo de Osiris, menos su pene. Este fue devorado por un pez que es considerado tabú por la religión egipcia. Isis vendió juntas todas las partes del cuerpo de su marido, para poder darle un entierro digno. Los dioses, impresionados por la devoción de Isis, decidieron resucitar a Osiris, y convertirlo en el dios del inframundo. Debido a su ciclo de muerte y resurrección, Osiris también fue asociado a la inundación anual del Nilo, así como a las cosechas de la ribera por extensión. Tal era el aporte de dicha inundación a la fertilidad del suelo. Las grandes cosechas de grano en Egipto son vitales para la supervivencia no sólo de Egipto, sino del populoso Imperio





interrogará, y si el personaje demuestra tener tanto mano izquierda como buen hacer puede contribuir a ganarlo como aliado. Dependiendo de la situación, y de lo bien que argumenten sus buenas intenciones pueden lograr que el viejo *saliare* comparta con ellos varias pistas importantes.

La primera información que puede compartir con ellos es el manuscrito que Lucio tomó del templo. La página suelta y el trozo de pergamino, pistas presentes en el templo, forman parte de este texto. En él se relata el tradicional relato del mito de la resurrección de Osiris. Entre fragmento y fragmento hay colocadas una serie de extrañas y difícilmente ininteligibles oraciones, para honrar a los dioses del alto y bajo Egipto, escritas unas décadas después del reinado de Ramsés II. Estas oraciones hacen multitud de referencias: a la vida, a la muerte y a la resurrección. Lucio Plotio no ha sido capaz de leerlo porque no sabe griego ni demótico, y aún no había encontrado nadie de fiar para que se lo leyera.

La segunda información surge a partir de la interpretación de los textos, ya que una vez Lucio Plotio sepa de que tratan lo enlazarán directamente con un botín de guerra que logro en su juventud durante una breve misión en Egipto, un sarcófago cuya tapa imitaba la efigie de Anubis, el dios chacal, y plagado jeroglíficos realizados con bellos bajorrelieves decorados con pintura en los laterales y parte baja del mismo. No hay ni que decir, que la hoja encontrada en el templo de Marte coincide con el texto, y corresponde a la parte en la que se explica que Ramsés desentraña el misterio de Osiris para regresar del inframundo, ver apartado “La hoja perdida” en el epígrafe “Sacrorum Templi”.

Si tus *lusitores* no encontraron alguna de las pistas vitales contenidas en la hoja es un gran momento para darles una nueva

oportunidad de hacerlo... si juegan bien sus cartas. Una vez tengan el texto completo, cualquier *lusitor* que dedique un día completo a leer por encima todo el volumen podrá obtener información adicional sobre los ritos descritos en él. Para ello ha de superar una tirada fácil (15) de cultura más gramática griega o demótica. Por cada éxito que se obtenga estudiando los ritos se obtendrá una pieza de información. Por supuesto, si un personaje pasa varios días estudiando el texto tiene derecho a varias tiradas, que irán desvelando diversas pistas. Están son las pistas, en el orden en que el lector las encuentran:

- Los rituales relatados en el texto son reales, y bien ejecutados deberían tener poder real. De hecho los textos en sí son muy ilustrativos, y es posible para cualquiera, incluidos los no teúrgos, obtener conocimiento acerca del culto de Anubis.
- Los textos estaban inscritos en un *elementum* de poder, un antiguo sarcófago, que fue creado hace siglos, justo tras el reinado de Ramsés II, siguiendo las tradiciones místicas egipcias. Lucio Plotio puede facilitar la información de que el sarcófago es suyo, pero no conoce sus orígenes.
- Según el texto, el sarcófago es capaz de devolver a cualquier fallecido a la vida, siempre que no haya transcurrido más de un año desde su muerte. Cuanto más tiempo lleve muerto el objetivo, más difícil será lograr revivirlo.
- Para activar el sarcófago, es necesario realizar una compleja ceremonia, y utilizar multitud de hierbas y elementos sagrados típicos de Egipto. Es necesario tener algún resto del fallecido a revivir, pero no es necesario tener todo el cuerpo, incluso con cenizas puede valer. Si el cuerpo no está completo hay que hacer un muñeco de mimbre y papiro para sustituir las partes dañadas.
- Para que el ritual tenga éxito ha de ser realizado en una catacumba hebrea. Esta pista es la misma que se puede obtener

con lógica en el apartado "La hoja misteriosa" en el epígrafe "Sacrorum Templi". Es de conocimiento público que hay unas catacumbas judías al norte de la ciudad.

### ANCORAE FRACTA

La taberna portuaria a donde les encaminan las pesquisas de los personajes no es precisamente un lugar de alta alcurnia. Pero es aquí donde han oído que se ocultan Zakerbaal y Ansdrúbal, los púnicos que frecuentaba Aulo Plotio, si han estado preguntando por ellos. Sucia, oscura y apestando a vinagre, sólo los legionarios más duros de las legión urbana la visitan, y sólo cuando están de permiso. Hombres hoscos y con múltiples cicatrices por el cuerpo pueblan los pesados y rudos bancos de madera, bebiendo de tazas de metal encadenadas a postes para evitar su robo. El lugar esta lleno de pequeños cubículos, que son ideales para tomar un vaso de vino barato mientras se habla de negocios de forma discreta, para poder zanjar una disputa con un *pugio* en la espalda de un enemigo sin levantar sospechas o para descargar la libido de forma ostensible, en alguna de las prostitutas que frecuentan semejante tugurio.


Salvo que la higiene personal de los personajes sea mucho peor que mala, está claro que van a llamar la atención poderosamente nada más entrar en el local. Las camareras y el encargado los verán como una fuente de problemas, los habituales del local como una invasión a repeler y las rameras como potenciales clientes que les acercan a comprar una cena caliente con menos piojos implicados de lo habitual. Probablemente la primera en acercarse sea alguna meretriz que sólo tenga algunas cuentas, campanillas y algún retazo de tela para esconder sus atributos. Estará claro que la *lupa* ha tenido tiempos mejores, aunque eso no quiera decir que no sea útil.

Para obtener información tendrán que mostrar su pecunia: pedirá al menos cinco denarios por localizar Zakerbaal y Ansdrúbal. Ella lo verá como un buen negocio, ya que se ahorra tener que introducir un cuerpo extraño en su interior por ese mismo dinero. Tras la transacción, la confidente tendrá el buen seso de desaparecer, en un intento de evitar las posibles repercusiones de sus actos.

Ansdrúbal y Zakerbaal se encuentran en uno de los cubículos más ruidosos y concurridos de la taberna, ya que muchos mirones observan su gran partida de tabas. Los denarios repartidos por encima de la mesa, provocan la envidia y la avaricia de los parroquianos. Pero la rudeza de los jugadores hace que ninguno de los espectadores se atreva a acercarse demasiado, salvo alguna *lupa* ansiosa por encontrar su trabajo y sustento bajo la túnica de algún afortunado jugador. Justo cuando los personajes localizan a sus hombres, uno de los jugadores se levanta, visiblemente irritado. Durante un instante, el jugador apoya su mano en la empuñadura de su *pugio*, en su cinturón. Su gesto es imitado por el resto de los jugadores. Tras unos tensos momentos, que parecen eternos, el jugador que se ha levantado se retira con cara de pocos amigos, tras lo cual tus *lusitores* pasan a ser el blanco de todas las miradas.







En este instante se abren varias posibilidades ante los personajes. Si han venido escoltados por legionarios u otro grupo numeroso de personas, lo más normal es alguien en la taberna encuentre una buena excusa para sentirse amenazado y montar una batalla campal. Probablemente mucho antes de que puedan acercarse a Ansdrúbal y Zakerbaal. Si vienen en un grupo pequeño, llegarán sin problemas hasta la mesa. Una vez allí todo depende de la su actitud. Si intentan imponerse por la fuerza, ya sea intentando arrestar a alguien o interrogar con amenazas los sospechosos se resistirán, y varios de los parroquianos se les unirán, desencadenando una buena pelea en el lugar, que no se llama “ancla rota” por casualidad. Si por el contrario intentan relacionarse con ellos, pueden tener éxito, siempre que superen una tirada de

dificultad difícil (25) de carisma más bajos fondos habrán llamado su atención.

La pelea será sobre todo con puños, garrotes, palos y algún que otro cuchillo. Nadie quiere matar a nadie, ya que eso atrae problemas, por lo que una vez noqueado alguien será dejado en paz, salvo algún robo menor. Desde luego, alguien portado una espada, aunque sea una gladius, será llamativo, y motivará que varias jarras de vino le caigan en la cabeza, ya que es el más peligroso de los alrededores. Los sospechosos púnicos, intentarán resistir, pero si la cosa va mal intentarán huir por alguna de las múltiples puertas traseras del lugar. Si hay algún cadáver la posada empezará a vaciarse, y apenas si quedará nadie para cuando llegue la milicia urbana. Si Ansdrúbal y Zakerbaal son encerrados, Phelyssam Afer encontrará

#### **Todos los caminos llevan a Roma.**

El camino predeterminado para localizar a Zakerbaal y Ansdrúbal es a través de un chivatazo de Servio Sulpicio o investigando en el puerto. Pero sí algo caracteriza a los *lusitores* es que son impredecibles. Que tus jugadores encuentren la pista hasta el puerto puede ser interesante, ya que puede desvelar las turbias relaciones de Phelyssam Afer con los *exheredare*. Además, es una forma de que los personajes desvelen el lugar donde se ocultan los conjurados. Si así lo desea el iniciador, los personajes de tus *lusitores* pueden llegar a la Ancorae Fracta por otros senderos, más sinuosos.

Una forma, es que los personajes se enteren de que los restos del cadáver de Manio Silio fueron robados de la Colonia Augusta Primigenia, donde eran expuestos como elemento de disuasión contra los traidores y maleantes. Dos púnicos sospechosos desaparecieron a la vez. Hiram o Vivio Fabio Pernix (ver “La sangre es más espesa que el vino” pág. 56 y 76 respectivamente), pueden ser los informantes. Pernix sabría el robo porque se comete en su jurisdicción, mientras que Hiram puede saberlo porque descubrió los restos de Manio que transportaban dos púnicos que se alojaban en su poblado. Deja que sea el que mejor se lleve con los personajes el que mande el recado, que incluye una cuidadosa descripción de los personajes.

Otra manera es que Septh, el amable tendero egipcio que aparece descrito en el apartado “Son simples rumores” en el epígrafe “Acoso y derribo”, se ofrezca para hacer un dibujo a mano alzada de su comprador y el mozo que les ayudó a cagar la mercancía. Él lo hace encantado, ya que dibujar es su pasatiempo favorito, y porque nunca podrá olvidar a la cara de el mejor cliente que ha tenido nunca. Sea con la descripción o con el dibujo a mano alzada, los personajes logran resultados si buscan en los bajos fondos. Tras lograr una tirada normal (20) de carisma más bajos fondos buscando por las zonas más pobres del puerto, un transeúnte les desvela los nombres de los sospechosos. A cambio de algunos denarios, los testigos presenciales pueden incluso recordar haber visto a ambos hombres bebiendo asiduamente en la taberna de nombre “Ancora Fracta.”



la forma de eliminarnos, ya con hierro, ya con venenos, antes de que puedan delatarle.

Si por el contrario los personajes logran llamar la atención de los barriobajeros jugadores de tabas, estos no se resistirán a entablar conversación con tus lusitores, aunque insistirán en que es mucho más agradable hablar mientras se juega, tras lo que señalarán al lugar recientemente abandonado. Para lograr información sin derramamiento de sangre es necesario jugar a las tabas. Hay cuatro jugadores sentados a la mesa, que podría albergar hasta siete si se espanta convenientemente a las prostitutas y mirones. No verán de buenos ojos hablar sus asuntos con Aulo Plotio, salvo que los personajes les desplumen o les pillen haciendo trampas de forma flagrante, en cuyo caso se escurrirán después de señalar que fueron contratados por Phelyssam Afer, para acto seguido abandonar Cartago lo antes posible. A pesar de su prisa, su esperanza de vida es muy corta. Tienes todo lo necesario para ambientar la partida de tabas, incluido como hacer trampas, en el Apéndice II: el juego de las Tabas.


## VISITANDO AL SEÑOR DE LOS MUELLES

Encontrar a Phelyssam Afer (ver pág. 67 "La sangre es más espesa que el vino") es mucho más fácil que hablar con él. El potentado púnico ya coincidió con los personajes en el banquete público (ver pág. 11 "La sangre es más espesa que el vino"), así que deberían de conocerlo, al menos de vista. El orondo púnico tiene contactos en todas partes, sobre todo entre los sirvientes públicos de Cartago y en el puerto. Si los personajes arman mucha gresca en el puerto (cómo una pelea con muertos en la "Ancorae Fracta" por ejemplo), o sí intentan reunir un gran grupo de legionarios (más de un contubernio) para intentar apresarle, Phelyssam lo sabrá... y desaparecerá sin dejar ningún rastro.



Nadie conoce la ciudad baja mejor que él, y nadie inspira más miedo entre los estibadores. Y hacen bien en temerle. Cualquier intento de presión contra él o su hacienda será duramente respondido con todos los medios que se pueden utilizar desde las sombras. Normalmente buscaría desacreditar a sus enemigos, pero con el apoyo del gobernador esto sería inútil. Es por esto que tendrá que recurrir a medidas más drásticas, como atentar contra la integridad de los personajes y sus posesiones. Intentará ser sutil, y fingirá un atraco o un incendio para atentar contra bienes inmuebles, y utilizará vino envenenado o algo similar para atentar contra su vida. Dada la magnitud del enemigo que pueden crearse sería ético que algún oficial o subalterno de los personajes avise a tus *lusitores*. No tiene que ser un compinche de Phelyssam Afer, un subalterno sincero y honrado podría citar la leyenda negra de oficiales públicos "accidentados" y "arruinados" por intentar oponerse al púnico y a su red.

Curiosamente, la mejor manera de que Phelyssam colabore es tratándolo bien. Si tus *lusitores* obtienen la información con disimulo y se mueven deprisa a buscarlo conseguirán que les reciba. Al fin y al cabo,



son las “mascotas” del nuevo gobernador. En este instante puede que tus personajes tengan la tentación de abusar de un simple peregrino. Eso sería un error, y despertaría la fría cólera de Afer, que en el fondo odia ser un habitante de segunda clase en su propia ciudad. A la hora de encontrarse con los personajes Afer no será estúpido, y tendrá a su alrededor una gran hueste de “criados” con palos y algunos escudos a mano. Si los personajes hacen algún mal movimiento inicial se escabullirá con rapidez cubierto por sus sirvientes, Phelyssam sabe que los cementerios están llenos de valientes.

Si le tratan amablemente, como a un igual, pero le dejan ver que podrían incriminarlo de forma indirecta, la cosa será diferente. El sonreirá y negará saber nada de conjuras o secuestros, pero sí sabe que Aulo Plotio le pidió ayuda para encontrar dos personas capaces y hábiles para realizar un trabajo especial. Otras veces ya había ayudado a Plotio a emplear a gente sin trabajo. Cómo iba él a sospechar nada del ilustre sacerdote de Marte en Cartago. Si le presionan después de esto para obtener alguna información extra puede relatar la extraña relación que parecían mantener Aulo Plotio y Manio Silio, y que el *saliare* le interrogó acerca de donde podían hallar un cementerio subterráneo judío. El porqué o el para que no lo sabe, o al menos eso dirá, pero confía en que sirva de ayuda a las autoridades, tus *lusitores*, y que espera que tengan la buena memoria de recordar quien se la ha facilitado

Si consiguen resolver la situación sin derramar sangre habrán obtenido algo de respeto del corrupto púnico. Sus puertas siempre están abiertas, y tras ellas se puede conseguir prácticamente cualquier

mercancía, para aquel que esté dispuesto a pagar precios altos. Los precios de Phelyssam Afer no siempre se pagan con dinero, aunque la mayoría de las veces los denarios le bastan. No nos olvidemos que


en tiempos Romanos la justicia trata más de acorralar el crimen en unos niveles y lugares aceptables, más que eliminarlo del todo. Sin duda, Phelyssam Afer puede darte muchas ideas para aventuras si los personajes acaban siendo representantes de la ley designados por Publio Seyo, procónsul del África.

## DONDE NO LLEGA EL SOL

La pista de la localización final del sarcófago y su ocupante es difícil de encontrar, pero es posible deducirla de varias fuentes y en varios momentos de la aventura. Procura no facilitarla demasiado pronto, pero no la hagas demasiado inaccesible. Simplemente deja que la historia fluya, y sabrás el momento apropiado para propiciar el desenlace. Una vez sepan dónde está el sarcófago, hallar la dirección concreta de las catacumbas judías no es difícil. Cartago es una ciudad populosa, y la comunidad judía está reconocida en ella, así que no es difícil averiguar donde entierran a sus muertos, ya que al hacerlo sin ningún tipo de posesión no hay ningún interés en saquear sus tumbas.

Si se pregunta por la ciudad se sabrá que la última muerte en la comunidad judía fue hace dos meses y medio, y que nadie ha notado nada extraño en los alrededores de la misma desde entonces. Nadie ha entrado desde el último funeral, ya que las catacumbas judías sólo se utilizan para enterrar a los muertos, y no se visitan. Si los personajes se han molestado en hacer un seguimiento de los diversos incidentes verán que los primeros incidentes ocurrieron en la zona norte, la más cercana a las catacumbas y que poco a poco se han

ido trasladando a la zona portuaria. Este desplazamiento coincide con la disminución de brutalidad en los ataques.



### Nota histórica: Las catacumbas hebreas en Cartago.

Realmente existieron catacumbas de origen hebreo cerca de Cartago. De hecho, fueron las primeras de su clase encontradas en África. La necrópolis está situada en la parte norte de la ciudad, en unas colinas moderadamente altas cerca de la colina Garmart. Estas estructuras solían situarse siempre extramuros de las ciudades, ya que las leyes romanas prohibían los enterramientos dentro de los núcleos urbanos. Contenía cerca de doscientas tumbas, y estaban dispuestas en un estilo similar al de los hipogeos (tumbas paganas subterráneas) situados en Palestina. Aún así, la presencia de nichos permite identificarlas como catacumbas.

Es especialmente interesante saber que en esta necrópolis fueron respetados las regulaciones del Talmúd (ley religiosa hebrea) con respecto a tumbas excavadas en la roca. La naturaleza judía de la construcción queda reforzada por los fragmentos de hebreo en las inscripciones y por la frecuente presencia del símbolo del candelabro de siete brazos. No se encontró ningún objeto en estas catacumbas, a partes de las lámparas usadas en la iluminación, pero sí que había ricas decoraciones consistentes en bajorrelieves y pinturas al fresco, lo cual indica que la comunidad judía de Cartago tenía un cierto nivel de riqueza.

## EXPLORANDO LAS TUMBAS

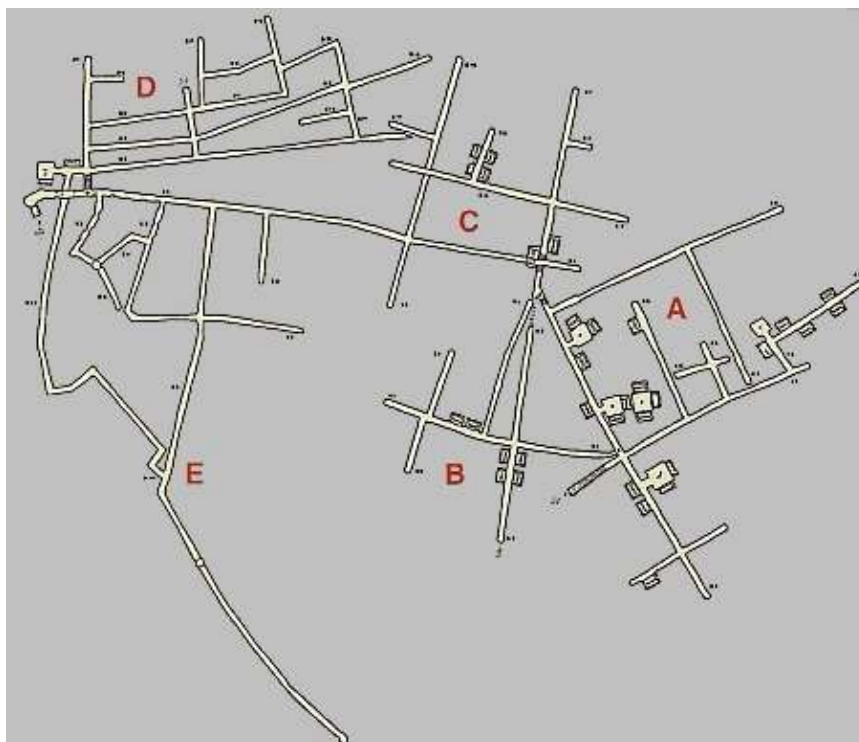
La puerta exterior de las catacumbas está cerrada. En el exterior estas se componen de una habitación sin ventanas de 8 por 4 metros. Una vez se derrote la puerta cerrada (una tirada normal, 20, de destreza más latrocinio), esta se abrirá a un descansillo que conduce a unas escaleras descendentes y un pequeño trastero de almacenamiento. En este cuarto, cuya puerta está sin atrancar, se guarda el aceite necesario para las lámparas de arcilla del

interior del subterráneo y algunas herramientas de escultores y pintores encargados de embellecerlas. Si los personajes representan la autoridad civil y exigen las llaves a la comunidad Hebrea, esta enviará a uno de sus miembros a abrirles, tras lo que les esperará en el descansillo a que terminen.

Las catacumbas no son inmensas, pero sí impresionantes. Los pasillos son estrechos, apenas setenta centímetros separan las tumbas de un lado de las del otro. El techo es lo bastante alto para caminar erguido, y en las paredes cinco alturas distintas de tumbas aprovechan todo el espacio disponible, un paso romano y medio (2,25m). A intervalos regulares hay lámparas de barro apagadas que sirven para iluminar el paso. Dada la intrincada e irregular planta de las catacumbas puede ser interesante encender las lámparas según pasen, ya que eso les permitirá a tus *lusitores* saber el camino a la salida de forma intuitiva. Procura aprovechar la oscuridad y estrechez del lugar para generar miedo y aprensión, tal vez algún acólito de los *exheredare* realice algún ataque a distancia desde los lados o por la espalda para incrementar la sensación de pánico.

Desde el instante en que las puertas de las catacumbas se abran, Manio Silio lo sabrá. Es más, la *larva* del centurión traidor está atada de forma sobrenatural a su sarcófago y a este lugar. Es por esto que es absolutamente clarividente en el interior del recinto. Él, y todos sus sirvientes (su hermano y los tres acólitos) no sufren ningún penalizador por falta de visión. A parte de esto no hay más ventajas para los *exheredare*, recuerda que esto no es una mazmorra. Estos corredores estrechos y pasillos irregulares se crearon por funcionalidad, no para impedir el avance o repeler agresores. Por supuesto, no hay trampas ni nada que se le parezca. De la misma forma la ubicación del sarcófago no ha sido rebuscada. Plotio y sus hombres lo





colocaron al final del pasillo principal al que se accede desde las escaleras, para facilitar su acceso y orientación mientras preparaban el ritual.

### CARA A CARA CON MANIO SILIO

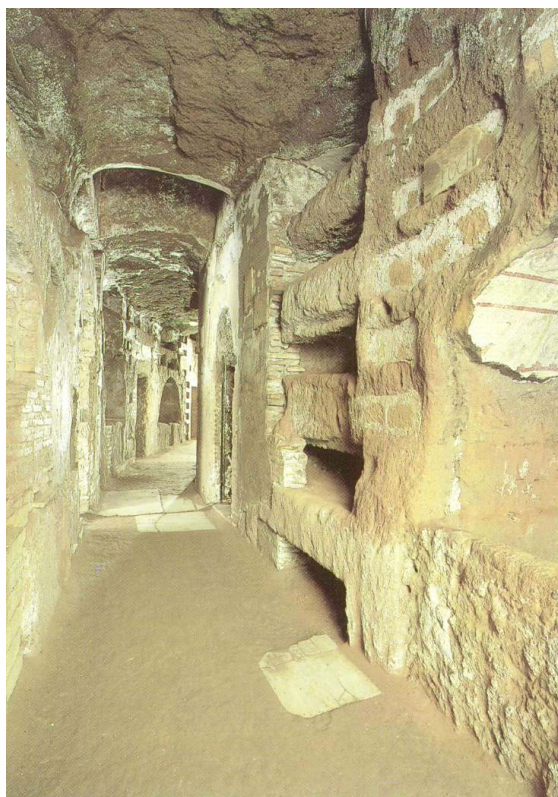
Una vez los personajes avancen cerca del final del pasillo principal, se encontrarán como el mismo aire parece condensarse, apareciendo el cuerpo translucido pero tangible de la larva de Manio Silio, que se sitúa delante de un sarcófago egipcio. El sarcófago descansa sobre lo que parecen las obras de ampliación de las catacumbas. Si tus lúsiteos no han descubierto que los exheredare están detrás de todos los hechos procura sacarle el máximo partido a este momento. Describe como los jirones de ectoplasma se van juntando con rapidez hasta que una cara familiar los observa. Justo en el momento en el que divisen a Manio, su hermano Aulo Plotio atacará desde un lateral, cerrando su escapatoria. Los estrechos pasillos de las catacumbas no permiten flanquear a un enemigo, y

reducen las capacidades de combate a un uno contra uno. Tal vez un arquero o un lancero puedan trepar a los nichos superiores y atacar desde arriba, pero su incómoda posición le supondría por lo menos un penalizador de cinco a todas sus acciones.

Si Lucio Plotio está con ellos será a él al que ataque Aulo Plotio. Si no está, atacará al que cierre el grupo. Porta una lanza, y combate de una forma muy peculiar, tiene los ojos cerrados, y tararea constantemente una tonada que suena a canción infantil. Sus movimientos son torpes, como los de una marioneta, pero no por ello menos mortales, puedes consultar sus estadísticas en la pág. 45 de la aventura "La sangre es más espesa que el vino". Para cualquier combatiente que vea un hipotético combate entre Lucio y Aulo Plotio quedará claro que el anciano no desea dañar al joven. Combate con su palo, intentando defenderse y propinar sólo golpes no letales, y habla constantemente con Aulo, en un intento de despertarlo. No se tomará nada bien que alguien hiera a su hijo con proyectiles o a distancia, salvo que propinen daño no letal. Su combate se



eternizará, pues ninguno hará daño, uno porque no es lo bastante hábil y el otro porque no desea hacerlo.



Si se unen al intento de Plotio de despertarlo y hacerlo entrar en razón quizás lo consigan, aunque nunca será a la primera. Deja que los personajes hagan varias intentonas y deja que Aulo dude o pierda turnos por buenos resultados. No pidas una tirada fija para lograr este efecto, deja que tus personajes interpreten y te justifique ellos mismos las tiradas que quieran hacer. Cuando los personajes ya hayan obtenido algunos éxitos, Lucio le mostrará la cicatriz que porta en su pulgar diestro a Aulo y le recordará que son familia por un pacto de sangre. Lucio dudará ostensiblemente, bajando su guardia. En ese instante los personajes tendrán que elegir, si atacan de forma violenta Aulo Plotio volverá a su dinámica de combatir, si apoyan las tesis de Aulo caerá al suelo in empezará a convulsionarse, momento en el que su padre adoptivo lo consolará y pondrá su cabeza en su regazo. Si las cosas van mal para tus *lusitores*, Aulo

puede susurrar a los personajes que abran el sarcófago, pero sólo después de que sufran un poco.

### *SIT TIBI TERRA LEVIS*

Una vez tus personajes estén en pleno combate surgirá la necesidad de vencer a Silio. Una victoria por la pura fuerza de las armas es posible, tan sólo ten en cuenta que Silio sólo muere tras haber recibido el doble de la totalidad de sus heridas, ya que contra su espíritu manifestado tiene más resistencia que una forma física normal y no tiene sentido la localización de impactos. Tampoco tiene penalizadores por heridas graves, aguanta el daño hasta que se disuelve. Hay una forma más fácil de conseguir que “la tierra le resulte leve” a Manio Silio, y que deje el mundo de los vivos, al que nunca debió de regresar. Una vez se abra el sarcófago egipcio y los restos de Manio Silio sean expuestos el corrupto ritual terminará, y Manio Silio volverá a sus restos emitiendo un grito que no pertenece a este mundo. Su hermano despertará al mismo tiempo. Los acongojados acólitos del templo de Marte restantes sabrán que se encuentran solos de nuevo en su búsqueda de venganza.

Pero esto es más fácil de decir que de hacer. Recuerda que los pasillos son demasiado estrechos para permitir que nadie bordeé a su enemigo espectral. Si quieren abrir el sarcófago tendrán que pasar literalmente por encima de él, trepando entre los nichos con atletismo. Una buena tirada de maniobra para mover a Silio en combate o incluso alguna *numina* o *dominatus* utilizada de forma ingeniosa, pueden valer. Por supuesto, las tiradas de *numinae* que produzcan luz solar o afecten al *Are* son ataques válidos. Considera los niveles de éxito de la *numina* como heridas hechas a Manio Silio, pero no te olvides de realizar el adecuado combate teúrgico para comprobar si la larva es afectada. Todos los ataques le causan heridas, pero no es



especialmente vulnerable a ningún tipo de dañe específico. Es igual de vulnerable a daño por fuego o electricidad que un mortal, teniendo en cuenta siempre que ignora la localización de impactos.

Procura que la acción sea trepidante, si los personajes piensan demasiado no dudes en azuzarlos utilizando los tres acólitos, o algún arma envenenada con la exótica toxina egipcia. Intenta que los personajes experimenten la situación, las peores supersticiones de su época se vuelven realidad para clamar venganza. La acción ha de ser trepidante, y las decisiones rápidas. Las catacumbas son un lugar extraño y claustrofóbico para una cultura que aboga por incinerar a sus muertos. Las escasas luces presentes hacen extraños juegos con los corredores y los nichos, proyectando sobre tus jugadores extrañas sombras. Quizás no sea el combate más duro de sus vidas, pero deberían de llegar a él heridos, muy desconfiados y, porque no, algo asustados.



Una vez logren exorcizar a Manio Silio, un viento helado surgirá un instante del sarcófago, y recorrerá todas las catacumbas hasta salir al exterior. Al mismo tiempo, el colorido sarcófago de madera pintada por bajorrelieves se volverá totalmente negro, sin matiz alguno de color. Estos dos sucesos ocurrirán ya sea abierto el sarcófago o bien sea derrotado Manio Silio por la fuerza de


las armas. El uso de *numinae*, *dominatus* o cualquier otro tipo de mecanismo que sea capaz de aportar información de los *elementi* de poder informará de inmediato que el poder del sarcófago ha sido extenuado. Lo que no se ha borrado es la información en los jeroglíficos inscritos en la cubierta, aunque su utilidad dependerá del *Iniciador*. La información contenida en ellos puede ser un excelente gancho para una futura partida.

### *TU QUOQUE, FILII MII*

Una vez el polvo de la acción se asiente, los personajes podrán volver a mirar a su entorno. Silio ha desaparecido, Aulo Plotio sigue al cuidado de su padre y no hay noticias de los tres acólitos de Marte. Parece que todo esta en calma, pero aún quedan interrogantes por resolver, y la conversación entre Lucio y Aulo Plotio es una gran oportunidad para desvelar los detalles de la trama que los personajes no hallan podido desentrañar. Ante la severo, aunque no exento de cariño, interrogatorio de Lucio Plotio, Aulo va confesando todos sus crímenes. Desvelará todas las facetas de la trama, sin escatimar ningún detalle. Lucio Plotio ya tiene decidido que hoy tendrá la discreción o la vida de todos los supervivientes, por lo que no coartará la confesión de su hijo ante los testigos, y permite que estos hagan las preguntas que quieran, forzando a Aulo a responder a las mismas.

Una vez termina, Lucio permanece un instante callado. Transcurrido ese tiempo, el *Saliare* le habla a su hijo adoptivo en un atronador y duro tono, mirándolo con fiera a los ojos: "Todos los acólitos han traicionado al templo, confabulando en el nombre de dioses extraños con cabezas de animales. Tú también, hijo mío, has traicionado a Marte, y él sólo otorga su perdón tras un sacrificio de sangre. Tráeme sus cabezas, ese será el comienzo de tu penitencia. El dios de la guerra no es un





dios compasivo". Aulo, con la cabeza gacha y visiblemente avergonzado, se levanta y toma su lanza. Antes de partir dice a voz en grito: "Voy por vosotros, preparaos para morir". Ni Aulo ni Lucio se tomarán nada bien que alguien intervenga en su caza ritual, y los *saliari* no son precisamente famosos por su paciencia.

Mientras Aulo vaga por las catacumbas, consumando el principio de su castigo, Lucio hablara con los personajes, en un tono amistoso y tranquilo, como no lo ha hecho hasta ahora. Con un regusto amargo, Lucio Plotio comentará, como quien habla del tiempo, que se alegra de que todo haya terminado. Claramente fue una conjura de los acólitos, que secuestraron a Aulo para utilizarlo en su funesto ritual, es una suerte que los personajes le hayan ayudado a recuperar sano y salvo a su hijo, y por eso les esta agradecido. Sin duda esta versión es falsa, y es claramente contradictoria con la reciente confesión de Aulo, pero eso no impide que Lucio les pregunte uno a uno si puede contar con ellos para no extender rumores que difamen a su hijo y al culto de Marte. Curiosamente, no amenazará o intentará imponerse, y aceptará que cualquiera se niegue. Mientras esta extraña conversación tiene lugar, se oirán ruidos intermitentes de lucha, y tres alaridos intercalados. Un momento después de que Lucio Plotio termine de hablar aparecerá Aulo, portado las tres cabezas de los acólitos ejecutados.

Si los personajes han convencido a Lucio Plotio de que guardarán silencio, este ordenará a Aulo que se arrodille y descubra su torso. Rompiendo una lámpara de aceite, causará un incendio sobre las tres cabezas arrancadas. Después utilizará la *numina* "Ira *Mulciberi*" para robar el calor de la llama y quemar del torso de su hijo el tatuaje de los *exheredare*. Según el dramatismo que quieras aportar a la escena, es muy probable que Lucio tenga que quemar a su hijo varias veces antes de que el tatuaje, la última

#### ¿Y si Aulo Plotio está muerto o huído?

Hay una remota posibilidad de que Aulo Plotio resulte muerto o descubierto en el desarrollo de los acontecimientos narrados en "La sangre es más espesa que el vino". Puede parecer que este hecho hace imposible jugar esta partida, pero la solución es mucho más fácil de lo que parece. Si Plotio está huído, puede realizar todo su plan encubierto, usando a Phelyssam Afer y sus hombres como cobertura, esta variación es sencilla de adaptar. Simplemente, Phelyssam Afer tiene un peso mayor en la trama y Servio Sulpicio está más interesado en que no se aireen secretos del pacto que en localizar al díscolo *saliare*.

Si Aulo Plotio resultó muerto en la anterior aventura las cosas son un poco más complicadas, pero no por ello imposibles. En este caso, es Lucio Plotio el que intenta revivir a su hijo, Aulo. Una vez derrotada la conjura Lucio llega para reclamar los restos de su hijo. A pesar de que su deber como romano debería de ser dar la espalda a su hijo traidor, Lucio se niega a que dejen pudrir el cadáver de su hijo. Tras una corta escena en la que los personajes lo conocen, Lucio se lleva a su hijo para ocuparse de su último descanso. En esta versión, Aulo Plotio toma el papel de Manio Silio como Larva y Lucio Plotio el papel de Aulo Plotio de resucitador fallido. El papel libre de buscador del sacerdote desaparecido puede ser cubierto con facilidad con un espía del pacto, a las órdenes de Servio Sulpicio. Su misión exacta será salvar los secretos y la reputación de Lucio Plotio por el bien de los Cultos Secretos.

prueba de su traición, sea purgado de su cuerpo. Mientras tortura su carne, Lucio Plotio le repetirá a tu hijo: "Tu cuerpo es culpable, pero tu *anima* aún puede ser salvada, el fuego es un elemento purificador, siente como te limpia". El joven lucio intentará aguantar el dolor, aunque será incapaz de reprimir sus gritos cada vez que las manos de su padre carbonicen su pecho. Eso sí, no se resistirá ni tratará de apartarse.

En el caso de que Lucio Plotio albergue dudas de la fiabilidad de los personajes optará por intentar exterminarlos a todos. Tras una seña silenciosa, Lucio y Aulo Plotio se abalanzarán sobre los personajes supervivientes (ver ataque oculto L85), entablando una batalla a muerte con los personajes. Un combate en el que no darán ni pedirán cuartel. Tal es el amor que siente Lucio por su hijo, que esta dispuesto a arriesgar su propia vida por redimirlo, y Aulo lo sabe. Una vez eliminan a todos los testigos dirán que murieron en la lucha por liberarse del conjuro. Ambos contarán su versión de la historia una vez fuera, una en la que la participación de Aulo Plotio en la conjura de los *exheredare* y en la resurrección de Manio Silio será eliminada, y en la que el joven *saliare* aparecerá como una víctima más.



## RECOMPENSAS

A parte de salvar su propia vida, que no es poco, hay otras recompensas que pueden obtener tus *lusitores* si cumplen la misión al agrado de Publio Seyo Fustiano. En líneas generales siguen las recompensas del módulo anterior (ver "La sangre es más espesa que el vino", pág. 41). Si los personajes ya estaban al servicio del gobernador pueden ver su posición mejorada, o disminuir en un nivel la cualidad compromisos si le deben servicios a Publio Seyo. El gobernador siempre


necesita gente de confianza: optios, centuriones y tribunos en el aspecto militar, decuriones, magistrados, ediles, cuestores y duunviros en el aspecto político. La mayoría de los personajes tienen mucho que ganar si entran nomina.

Si algún *lusitor* no quiere un cargo aún así puede usar a su personaje como consejero particular u hombre de confianza. Simplemente observa los orígenes y capacidades de tu jugador. Discute con él sus aspiraciones, a ser posible dentro de personaje. El avance a ofrecer saldrá sólo, y si no sale no pasa nada, hay otras opciones. Aunque un personaje sea remiso a entrar en la arena política o militar, el gobernador sabrá premiarlo con alguna cualidad apropiada. Una casita en una buena zona de la ciudad (posesiones), una villa o esclavos... incluso una jugosa concesión pública (negocio). Todo será más que legal y de buena calidad, sin tocar con el prestigio añadido por el hecho de que sea el gobernador quien este detrás de tales regalos.

A parte de cargos y regalos, hay otras cosas que Seyo puede hacer por tus *lusitores*. La concesión de la ciudadanía romana puede ser otro presente con el que premiar los trabajos bien hechos. Tampoco te olvides que el gobernador puede hacer disminuir algunas cualidades negativas apropiadas como extranjero (concediendo honores), compromisos (intercambiando favores con el acreedor), criminal (él es la ley), desterrado (según las condiciones), deudas (hablando directamente con el titular de la deuda), mala fama (organizando un banquete o similar en su honor), etc. Sólo recuerda que no le gusta dar dinero en efectivo, ya que a sus ojos es tildar de mercenarios a los personajes, y le deja como un zafio a él mismo.

Se recomienda dar un punto de cualidad para un personaje que logrado sobrevivir y destruir a la larva de Manio Silio sin levantar demasiado polvo y sin

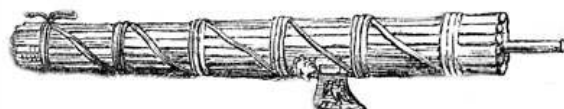




dejar trascender el desagradable encuentro en el jardín del gobernador. Si lo han hecho de una forma brillante puedes otorgarles dos puntos de cualidades relacionadas. No se recomienda dar más, salvo que tus lusitores hayan rallado la perfección, en cuyo caso se les podría dar la enorme cantidad de tres puntos de cualidades. En estos puntos de cualidades no están incluidos los puntos perdidos por el bien de la narración de la historia (ver el cuadro “perdiendo seres queridos” en el epígrafe “acoso y derribo”), ni el acuerdo personal al que lleguen con Lucio Plotio si aceptan guardar en secreto la actuación de su hijo.

## APÉNDICE I: *DRAMATIS PERSONAE*

En este apéndice, se listan todos los actores necesarios para desarrollar el módulo. Se encuentran en orden alfabético para facilitar su consulta.



**Acólito de templo.** Incluidos Kynebu, sacerdote de Anubis, y los asistentes de los templos de Júpiter y Marte.

**1a aparición en el epígrafe "Sacrorum templi", apartado "Hablando con Servio Sulpicio".**

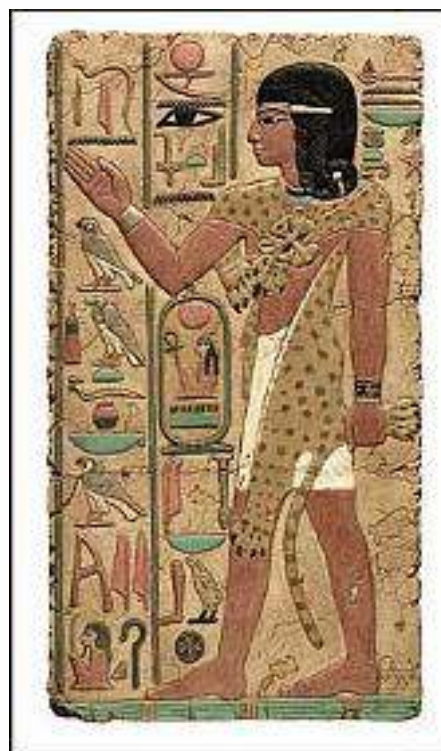
**Cita:** "Salve creyente, los dioses sean contigo ¿Qué puedo hacer por ti esta mañana? Hmmm, ya veo, deseas el favor divino. No será difícil, aunque tampoco gratis. Un sacrificio de dos tórtolas blancas y un donativo podrían funcionar...".

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

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

**Habilidades:** lucha (pugio +3) 3, (Marte: disciplina 7), vigilar 1, amistad 3 (Persuasión +3), (Júpiter: autoridad 7), cortesía 1, empatía 1, engañar 1, mercadeo 1, ceremonia 7, preces 5, sabiduría de su culto 5, sacrificio 4, arte 3, biblioteca 3, burocracia 1, derecho 1, estudio 3, gramática griega 3 (Kynebu: demótico), gramática latina 3, idioma: griego 3 (Kynebu:

demótico), idioma: latín 7, geografía de África 4, (Kynebu: medicina 7), mitología 1 (+1 de su culto).



**Cualidades:** Instrucción profesional (Preces, sabiduría de su culto, sacrificio) 7, Pericias 7.

**Carácter:** Metafísico 3.

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

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

**Protección:** 4 (Constitución).

**Rendimiento:** 8 (Marte: 15).

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Lucha	7 (14)* (18 (25)*)+	7 (18)+	7 (18)+	4
Pugio	9 (16)* (20 (27)*)+	12 (23)+	11 (22)+	7

\* Valores para los acólitos de Marte.

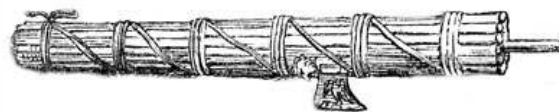
+ Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

No todos los miembros del clero conocen la existencia de los cultos secretos de sus deidades, ni están controlados por el Pacto Secreto. Sólo una pequeña minoría en puestos selectos conoce los oscuros secretos de las divinidades, y muchos teúrgos no son sacerdotes. Un sacerdote suele ser erudito y sabio, guardando muchos conocimientos útiles para cualquiera que quiera dominar lo sobrenatural. Aunque tengan tales conocimientos, los han adquirido por tradición y fe, ignorando la "*corpus religio*" necesaria para poder desentrañar los poderes divinos teúrgicos. Ven con buenos ojos a todos aquellos que respetan debidamente a la divinidad, estando siempre dispuestos a divulgar sus conocimientos religiosos, con tal de que el donativo sea lo bastante interesante y se les trate con el respeto que creen merecer.

Estás características representan a un ayudante de un gran templo o a un sacerdote de uno pequeño. Amables y cercanos, están acostumbrados a consolar e infundir ánimos entre los fieles. También aconsejan por igual a *honestiores* y *humilliores* interpretando la voluntad divina. El acólito medio está acostumbrado a una buena vida, en la que no ha de preocuparse por su subsistencia, viviendo una vida cómoda en torno a sus ceremonias y sacrificios. Es por esto que no suelen estar preparados para reaccionar ante actitudes agresivas. Eso sí, excederse con un sacerdote o en un templo suele ser un grave delito, por lo que suele ser poco recomendable el abuso de la fuerza. Aún así, una intimidación velada puede ser más efectiva que el mayor de los halagos... si no se teme al castigo divino, claro.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Lucha	16 (27)+	7 (18)+	7 (18)+	5
Pugio	18 (29)+	9 (20)+	8 (19)+	8

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



**Esclavo personal.** Incluidos Mallio, Nepia, Mallia Mayor y Mallia Menor entre otros.  
**1a aparición en el epígrafe "El jardín", apartado "Sorpresas inesperadas".**

**Cita:** "*Sí domine, como deseéis (...) enseguida domina (...) perdón domine, merezco mi castigo*".

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

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

**Habilidades:** disciplina 4, lucha 2, artesanía 3, atletismo 3, latrocinio 2, ocultación 7, sabiduría popular 2, vigilar 2, amistad 2, bajos fondos 1, cortesía 7, engañar 2, mercadeo 1, soborno 2, gramática latina 1, idioma: latín 3, geografía de África 2, música 2.

**Cualidades:** aguantar fatiga 7, atractivo 7.

**Carácter:** Pragmático 3.

**Heridas totales:** 9. **Cabeza:** 2. **Torso:** 4. **Brazos:** 3. **Piernas:** 3.

**Protección:** 4 (Constitución).

**Rendimiento:** 20.

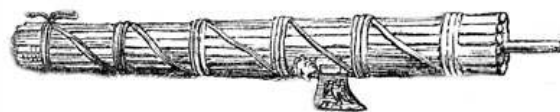




La vida del esclavo suele ser una existencia miserable, cargada de trabajos y castigos brutales hasta que los infortunios acaban con la vida del desdichado, más temprano que tarde. En este sentido, la vida del esclavo doméstico es sin duda mucho más halagüeña que la de los que trabajan en las granjas o las minas, o incluso que de la vida de los plebeyos más pobres. No en vano, estos sirvientes comen bien de las sobras de sus amos, y si bien pueden ser vejados al capricho de sus dueños, a nada que sean algo astutos pueden disfrutar de más tiempo de ocio que los trabajadores libres. Tiempo que muchos dedican a realizar trabajos por su cuenta con la esperanza de reunir el dinero suficiente para comprar algún día su libertad.

Los esclavos domésticos son elegidos por ser los más dóciles y agradables a la vista entre todos los que se tengan. Siempre se suele dar prioridad a los que han nacido esclavos, preferentemente los que han nacido siendo posesiones de su amo actual. Suelen ser en extremo corteses con sus amos y sus invitados por igual y tienen un gran cuidado en no hablar salvo que se dirijan a ellos y en evitar entablar contacto visual con sus superiores. Han crecido toda su vida tras los gruesos muros de la casa de su señor y el mundo exterior, sucio y desordenado, les causa miedo y curiosidad a partes iguales. Aunque están a disposición de las ordenes de sus amos o sus capataces para cualquier cosa que se les ordene, cada esclavo suele tener una tarea en la que se

especializa, como cocinar, hacer el pan, cestería etc.



**Lucio Plotio Escevola, saliare veterano del Mars Ultor.**

**1a aparición en el epígrafe "Sacrorum Templi", apartado "En el interior del templo".**

**Cita:** *"Mira jovenzuelo, hay dos maneras de resolver esta situación. La difícil y en la que tú mueres. No tienes más mi paciencia, yo ya combatía cuando tú no habías nacido. Es más, me he follado tantas zorras que podría ser tu padre."*



**Características 43:** Fuerza 7, Destreza 9, Constitución 8, Percepción 7, Inteligencia 4, Cultura 4, Carisma 4.

**Dignitas 5:** Virtus 9, Gravitas 1, Fides 5.

**Habilidades:** armas de filo 8, disciplina 6, lucha 8, atletismo 5, equitación 5, entrenar 8, latrocinio 3, vigilar 3, amistad 1, autoridad 5, engañar 1, soborno 2, ceremonia 5, corpus religio 5, sabiduría del culto 5, sacrificio 5, secretos del pacto 5, gramática latina 3, idioma: latín 4, geografía de África 2.

**Cualidades:** Combatiente 3, Desfigurado -5, Agresivo -5, Excéntrico -5, Rasgo de carácter fuerte 5, atleta natural 3, camarada (Aulo Plotio Escevola) 3, posición religiosa 5, palaestra 4.

**Carácter:** Heroico 5.

**Destino:** Benefactor 5.

**Misterios:** *bellum* 5, *elementum* 1, *vitae* 2

**Numinae:** Todas las *numinae* de *bellum* que aparecen en el libro de la penumbra, Ira Mulciberi (Pág. 42P), égida contra *vitae* nefanda (Pág. 76P), protección natural (Pág. 76P).

**Dominatus:** Todos los *dominatus* de *bellum* que aparecen en el libro de la penumbra, la bendición de Hefesto (Pág. 42P), rendimiento (Pág. 75P), el vigor de la salud (Pág. 75P).

**Heridas totales:** 13. **Cabeza:** 4. **Torso:** 6. **Brazos:** 5. **Piernas:** 5.

**Protección:** 13 en cabeza, 12 resto [+5 contra armas de metal por Protección Natural] (Constitución 8 más placas de cuero y correas en pies y brazos, *parmula* y turbante).

**Rendimiento:** 27.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA**	DAÑO
Lucha	31 (28)* (39)+	17 (28)+	27 (38)+	7
Garrote	33 (30)* (41)+	18 (29)+	31 (42)+	9
Gladius	36 (33)* (44)+	22 (28)+	33 (44)+	13

\* Valores con la penalización por armadura incluida.

\*\* Valores con el +1 a la defensa de égida contra *vitae* nefanda (realizado con muérdago crecido en un álamo) y +9 por el *dominatus clipeus* de *bellum* si usa escudo, total +10.

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

Lucio Plotio es un veterano de mil batallas, al que lo único que le sorprende es que aún siga con vida. Sólo las arrugas y las feas cicatrices de su rostro pueden contar cuantos combates ha librado o cuantos enemigos ha localizado y eliminado. Hace tiempo que ve a las parcas como compañeras y no como enemigas, porque el único miedo de un autentico guerrero es morir postrado en una cama, rodeado del olor de las heces tras haber perdido el control de sus propios esfínteres. El viejo *saliare* ha estado en todos los conflictos que refleja la historia en los últimos cuarenta años, y en otros muchos que no reflejara jamás, porque el vulgo no debe de conocer el peligro que representan los dioses caídos para el Imperio.

La última misión de Lucio le ha costado un poco más de lo habitual. Ha tardado dos años en localizar y liquidar a un elemento desestabilizador en *Londinium*,

*Britania*. El viejo sacerdote de Marte se empeñó en hacer el trabajo sólo, sin requerir la ayuda de los locales y dejando a su hijo Aulo Plotio en Cartago. Tras el inevitable derramamiento de sangre que siguió a la localización de su objetivo, Lucio apenas si dejó que sus anfitriones le agasajaran una noche en un corto *epulum* improvisado de una noche. Lo cierto es que algo, que sólo podía ser descrito como nostalgia, le empujaba a regresar a Cartago. A él, que nunca había tenido más hogar que el Imperio, ni más familia que su deber con el pacto. Incluso él mismo estaba sorprendido por su comportamiento.

Y esa sorpresa se tradujo en reflexión aprovechando el largo viaje de regreso a Cartago, vía Gades. Si deseaba volver a Cartago era porque deseaba ver a su hijo, Aulo. Y si a pesar de las ganas de verlo no lo había llamado con él para que le auxiliara en *Britania* era porque no deseaba

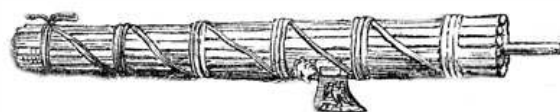


exponerlo a ningún mal. Él, el que había vaciado su ser de sentimientos para ser el arma perfecta del Pacto, el que rompió el contacto con su madre para no ser vulnerable, el que abandonaba a todos los amantes que se convertían en algo más que fuentes de placer y receptáculos de fluidos. Debía reconocer que no deseaba exponer al mejor guerrero que había entrenado en su vida. Hasta el propio Lucio veía que aquello lo hacía débil, pero simplemente no podía evitarlo.

El vacío que ocupaba su interior había sido llenado por el amor filial de una forma tan súbita e irremediable como una cueva subterránea inundada por el mar. El viejo sacerdote deseaba volver a golpear la cabeza de Aulo con su arma de entrenamiento mientras le ordenaba que subiera la guardia. O despertar a su hijo adoptivo de madrugada con un cubo de agua helada, para comenzar una larga cabalgata a lo largo de la arenosa línea costera de Cartago. Después volverían al templo haciendo una marcha forzada bajo el duro sol del mediodía. Pero no quería realizar estas actividades sólo por su propio placer, sino por que sabía que su hijo las disfrutaría tanto o más que él. Pero el destino tiene un sentido del humor extraño, y escogió justamente el momento en el que Lucio Plotio se reconoció a sí mismo su debilidad para arrebatársela.

La desaparición de su hijo ha sido un duro golpe para Lucio, y se ha marcado como objetivo encontrar a Aulo con vida o vengar a su asesino. Tal es su determinación que ha mantenido en secreto su llegada a Cartago, temiendo que sea algún conocido suyo el que le haya arrebatado a su retoño. No romperá este hermetismo hasta que visite a Servio Sulpicio en busca de información. Esta dispuesto a todo por salvar a su hijo y redimirle, pero nunca se olvidará de que es un guerrero altivo y

victorioso. No suplicará, ni se dejará ordenar como un esclavo, y si encuentra oposición, no dudará en utilizar la fuerza de las armas. Pero Lucio no es un germano, y aún es fiel a su palabra. Si los personajes llegan a un acuerdo con él, cumplirá su parte. Puede que incluso alguno consiga que Lucio Plotio se convierta en su *mistago*, adentrándole en el mundo de los secretos del Pacto.



**Manio Silio Fabiano, larva producto de una ceremonia desastrosa.**

**Cita:** “¡Venganza!, mi alma no descansará hasta que tu sangre y vísceras oscurezcan el filo de mi arma. ¡Venganza!”.

**1a aparición en el epígrafe “El jardín”, apartado “Sorpresas inesperadas”.**

**Poder:** 15.

**Anima:** 5 (Inteligencia 5, Cultura 4, Carisma 6).

**Corpus:** 8 (Fuerza 7, Destreza 9, Constitución 10, Percepción 6)

**Influencia:** 2 (Posesión y sólo Heridas Totales)

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

**Habilidades:** armas de filo 7, disciplina 6, lucha 6, latrocinio 3, atletismo 3, vigilar 3, gramática latina 2, idioma: latín 4, geografía de la Germania 2, conocimiento esfera del inframundo 3, conocimiento esfera del tártaro 4.

**Heridas totales:** 15.



COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA**	DAÑO
Lucha	21 (32)*	15 (26)*	15 (26)*	7
Pugio	23 (33)*	17 (28)*	16 (27)*	10
Garrote	23 (34)*	16 (26)*	19 (30)*	9
Gladius	26 (37)*	21 (32)*	22 (33)*	13

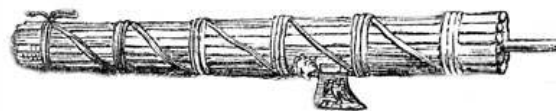
\* Valores con tirada incluida si se usa la regla del "XI".

Hubo un tiempo en que Manio Silio fue un joven apasionado, demasiado para su propio bien. Un tiempo en el que Silio pensó que tenía motivos para vengarse de su propio padre. Hubo un tiempo en el que Silio fue un buen líder de tropas y el cabecilla de una conjura secreta que creció justo ante las narices del anterior gobernador de Cartago. Hubo un tiempo en el que corría sangre caliente por las venas de Manio. Ese tiempo ha pasado. Nada queda de aquello, tan sólo queda un extraño reflejo difuso, como el que devuelve el agua cuando su superficie ha sido perturbada por el lanzamiento de una piedra. Apenas si recuerda su vida y tampoco le importa. Es su muerte lo que le obsesiona, concretamente su venganza de quienes le dieron muerte.

El ritual de Aulo Plotio sólo fue capaz de traer los restos retorcidos y martirizados de la *psyché* de su hermano, arrancándola del lugar especial en la esfera del tártaro reservado por las furias para recompensar a los parricidas. A pesar de su corta estancia allí, la transformación que sufrió fue drástica y muy negativa. El fallido ritual, incapaz de devolverle totalmente la vida, consumió a su hermano y liberó su *larva*, ansiosa de sangre, muerte y venganza. Durante sus primeros días de vuelta a la esfera ecuménica se hartó de sus dos primeras necesidades, ahora busca a sus asesinos para poder calmar su sed de revancha. Su mente se ha tornado fría, pero sus objetivos siguen estando marcados de forma clara: La sangre debe de seguir manando hasta que ultime su venganza.

La personalidad de la *larva* de Manio Silio es fácil de interpretar: es una mente fría y sin remordimientos obsesionada con

eliminar a aquellos que le convirtieron en lo que es ahora. Sus objetivos son los personajes de tus *lusitores*. Manio no tiene reparos con las consecuencias de sus actos, y suele hacer ataques suicidas cuando posee un cuerpo, utilizando la maniobra ataque desesperado. Pero tampoco es un loco que no piense, y cuando pueda sacar provecho aprovechará el momento. Cuando logre envenenar a un enemigo, es muy posible que utilice la maniobra de salvaguarda hasta que el veneno haya hecho todo su efecto, para después cargar con renovado brío o incluso intentar poseer al herido. Es una pesadilla impasible y metódica que no parará hasta ser destruir o ser destruida.



**Matón portuario.** Incluidos Ansdрубal, Zakerbaal y habituales de la taberna "*Ancorae Fracta*".

**1a aparición en el epígrafe** "*Atando cabos*", apartado "*Ancorae Fracta*".

**Cita:** "*Hmn, un trabajo dices, ¡y me pagarás cien denarios! Y yo me pregunto, ¿que me impide clavarte mi pugio ahora y quedarme la bolsa? Ah, aquel arquero apostado en el tejado. Es un buen motivo, sí. Acepto tu 'trabajo' entonces*".

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

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

**Habilidades:** disciplina 2, lucha 7, atletismo 2, caza y pesca 2, campestre 2, latrocinio 6, ocultación 4, sabiduría popular 2, tahúr 2, vigilar 2, bajos fondos 7, engañar 4, soborno 2, idioma: púnico 3, idioma: latín 1, geografía de África 2, navegación 2.

**Cualidades:** vida en los bajos fondos 7, adicción (juegos de azar) -3, aguantar dolor 7, actividad secreta -3, conocimiento útil 3,

supersticioso -3, círculo de contactos 4, mecenas 3.

**Carácter:** Pragmático 3.

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

**Protección:** 7 (Constitución).

**Rendimiento:** 15.

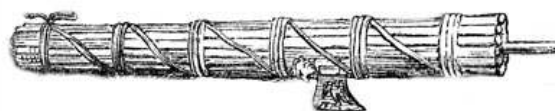
COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA**	DAÑO
Lucha	15 (26)*	14 (25)*	14 (25)*	7
Pugio	17 (28)*	16 (27)*	15 (26)*	10
Garrote	17 (28)*	15 (26)*	18 (29)*	9

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

El puerto de Cartago esta lleno de vida, y es uno de los principales activos de la ciudad, pero es también uno de sus principales vertederos, y las tabernas de la zona son sus sumideros. La vida en los puertos es dura. Los hombres parten largos periodos a la mar y las mujeres han de buscarse la vida de forma poco honrada para alimentar a sus hijos. Las bandas organizadas pelean por lograr el dominio del puerto, y conseguir que sean sus estibadores los que descarguen los barcos y roben lo que puedan de las mercancías. La vida es dura desde el nacimiento para los habitantes de los muelles y se trabaja desde temprana. Ya sea llevando mensajes, a ayudando a los viajeros que vienen o van o, también, robando y estafando todo lo que se pueda.

Con esta ruda vida es normal que no haya muchos viejos en la zona portuaria. Esta tipo de vida a curtido a los locales, haciéndolos crueles y rudos. Pero sus cicatrices hablan también de astucia, no se enfrentarán de cara a un enemigo demasiado poderoso o que sería más fácil de derrotar por un ataque por la espalda. La justicia y el bien son conceptos muy relativos para quien ha tenido que pelear por todo lo que tiene. Sobre todo ha de pelear también por conservarlo. Un buen trago, una buena tarde de juego y una

buena mujer que les caliente el camastro un rato son todas las necesidades de estos estibadores y marineros. La brutal vida que llevan les impide tener metas mucho más complejas, una soga rota al descargar o una tempestad mientras se navega y el final puede llegar muy pronto.



**"Lupa", prostituta de clase baja.**

**1a aparición en el epígrafe "Atando cabos", apartado "Ancorae Fracta".**

**Cita:** "¿Quieres gozar hombretón? Dame siete denarios y no querrás fornicar con otra nunca más. ¿Qué te haga el qué? Eso es repugnante, ninguna mujer en su sano juicio haría nada parecido... te costará doce denarios."

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

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

**Habilidades:** lucha 3, artesanía (sexo) 7, atletismo 3, latrocinio 5, ocultación 3, vigilar



3, amistad 7, bajos fondos 6, engañar 3, mercadeo 3, geografía de África 2, idioma latín: 2.

**Cualidades:** Vida en los bajos fondos 7, adicción (alcohol) -3, atractiva 3, conocimiento útil 3, subordinada -3, círculo de contactos 8.

**Carácter:** Confabuladora 3.

**Heridas totales:** 11. **Cabeza:** 3. **Torso:** 5. **Brazos:** 4. **Piernas:** 4.

**Protección:** 6 (Constitución).

**Rendimiento:** 8.

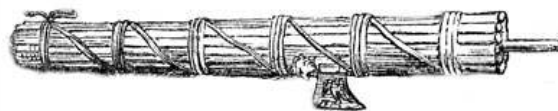
COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Lucha	14 (25)*	10 (21)*	10 (21)*	2
Pugio	16 (27)*	12 (23)*	11 (22)*	5

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

Ya sean esclavas obligadas a prostituirse para enriquecer a su amo o plebeyas cuyo cuerpo es su única opción de escapar de la miseria y el hambre, multitud de mujeres ofrecen su cuerpo a diario en las calles de Cartago, a todas horas. El origen de su nombre, que significa "loba", tiene muchas interpretaciones. Muchos piensan que se refiere a que son auténticas alimañas, que roban y extorsionan cuanto son capaces. Y es cierto, siempre están atentas a desvalijar a los indefensos y a los borrachos. Otros afirman que su nombre viene de la forma con la que la loba capitolina limpió a Romulo y Remo, con su lengua. Según esta teoría las *lupae* también serían muy hábiles con sus lenguas... y también las usarían sobre la anatomía de los romanos.



Lo cierto es que las dos interpretaciones nos aportan los aspectos fundamentales de estas meretrices callejeras. Peligrosas y placenteras por igual, conviene siempre tener la bolsa vigilada cuando se va con una. Poco vestidas, y pintarrajeadas, no es normal encontrar una belleza genuina entre ellas. Esto es debido a que las mujeres de excepcional belleza no suelen verse obligadas a hacer la calle, trabajando en prostíbulos de mayor alcurnia. Aún así, una mujer dispuesta es más que suficiente para muchos, que para ver a una Venus siempre pueden ver las estatuas del templo. Sin duda su trabajo es sucio y peligroso, no ofreciendo muchas expectativas de llegar a vieja. Eso no impide que el oficio más viejo del mundo siga estando representado con profusión en las calles de Cartago.



**Sept, simpático tendero y embalsamador egipcio.**

**1a aparición en el epígrafe "Acoso y derribo", apartado "Son simples rumores".**

**Cita:** "Estimado cliente puedo ofrecerte un embalsamamiento digno de un faraón. ¿Toda tu familia está sana? Osiris tarde décadas en pesar

*sus corazones. También tengo lino y papiro de la tierra del Nilo, quizás eso sí que te interese."*

**Características 35:** Fuerza 4, Destreza 7, Constitución 4, Percepción 4, Inteligencia 4, Cultura 8, Carisma 4.

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

**Habilidades:** lucha 3, sabiduría popular 3, amistad 3, cortesía 3, empatía 3, mercadeo 7, ceremonia 3, preces 3, sabiduría del culto de Anubis 3, sacrificio 3, arte 3, ciencias naturales 2, farmacopea 6, geografía de Egipto 2, gramática demótica 3, idioma

demótico 6, idioma latín 3, medicina 6, negocio 7.

**Cualidades:** Académico 3, desarrollar habilidades 7, instrucción profesional 7, débil -3, negocio 3.

**Carácter:** Sabiduría 3.

**Heridas totales:** 9. **Cabeza:** 2. **Torso:** 4. **Brazos:** 3. **Piernas:** 3.

**Protección:** 4 (Constitución).

**Rendimiento:** 8.

COMBATE	MANIOBRA	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Lucha	13 (24)*	10 (21)*	10 (21)*	4
Pugio	15 (26)*	12 (23)*	11 (22)*	7

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

Nadie duda de que la ciudad de Cartago sea un entorno cosmopolita en el cual se puede encontrar gente de prácticamente cualquier lugar y ocupación. En parte, esta falta de duda es gracias a personas parecidas a Septh. Durante años estudió cerca de un templo de Anubis en el interior de Egipto como realizar los embalsamamientos tradicionales de su pueblo. Fue con diferencia el mejor estudiante de su maestro, pero cuando su maestro murió fue su hijo y no él el que lo substituyó como jefe embalsamador. Asqueado ante la perspectiva de tener que aceptar órdenes de alguien menos capaz que él, tomó la audaz decisión de emigrar. La rígida sociedad egipcia no le dejaba lugar donde progresar, por lo que decidió instalarse en Occidente.

Sus comienzos en Cartago fueron duros, mientras aprendía a dominar el latín y se enfrentaba a las tradiciones funerarias de los pueblos locales y sus conquistadores. Tubo que vender en la calle, que ejercer de dentista e incluso de médico, labores para las que tenía conocimiento pero no práctica. Finalmente tras mucho regatear y atesorar hasta el último denario que caía en sus

manos ha logrado montar una tienda pulcra y de tamaño digno, donde vende toda clase de hierbas y derivados, tanto locales como egipcios. Así mismo, en el sótano, prepara los embalsamamientos para miembros de la comunidad Egipcia y ricos caprichosos por igual. Septh adora su trabajo, y siempre tiene una sonrisa y una buena intención para sus clientes. Los últimos nubarrones que amenazaban su negocio se han disipado con su última venta, por lo que está de aún mejor humor.







## APÉNDICE II: EL JUEGO DE LAS TABAS

Inicialmente las tabas, o *tali* en latín, se empezaron a utilizar como objeto ritual para prever el tiempo y otro tipo de rituales adivinatorios de tipo religioso. Este tipo de utilización religiosa acabo desembocando en su utilización de forma similar a los dados en juegos de azar. Su uso esta documentado desde antiguo, y estuvo muy extendida en diversas partes del globo. Ya en la época helénica eran bastante populares, y el mito griego de su creación cita a un dios egipcio como su inventor. Lo cual nos da una pista acerca de que las tabas pudieron ser una influencia egipcia en Grecia. Pero no sólo se uso en el mundo clásico: a día de hoy aún se usan en Mongolia, así como en la pampa argentina. Tampoco eran algo relegado al pueblo llano: hay textos históricos que relatan el apego que tenía Genhis Khan a sus tabas o que narraban las partidas de Augusto, primer emperador romano.

El origen de los juegos de azar con tabas se pierde y se confunde con el origen de la civilización, y es previo al desarrollo a los dados. A finales del s II d.C, aunque los *tesserae* (dados) son muy conocidos, apreciados y utilizados, el juego de las tabas aún cuenta con más arraigo entre la plebe. El *talus*, o taba, tiene su origen en un hueso de la pata de los animales: el astrágalo. En época romana los niños juegan a las tabas lanzándolas y cogiéndolas en el aire como muestra de reflejos y habilidad. Esta forma de juego ha sobrevivido en España hasta la actualidad, pero no era la única forma de juego en la antigüedad. Los adultos jugaban a otra versión, en la que se utilizaba las tabas para apostar, arrojándolos de forma similar a los dados.

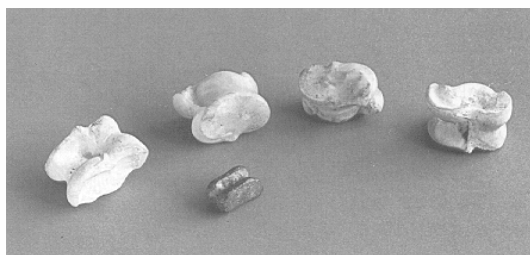
Antes de poder comprender el juego hay que examinar cuidadosamente la forma de la taba. Es un hueso con seis caras, pero dada la naturaleza redondeada de dos de

ellas, si se lanza sólo puede caer sobre sus otras cuatro caras, lo cual lo convierte en una suerte de dado de cuatro caras natural. Estas cuatro caras son diferentes unas de otras, y relativamente fáciles de distinguir unas de otras, lo cual permite asignar nombres a cada una de ellas. Una vez nombradas, sólo falta un grupo de reglas sencillas para poder comenzar a jugar. En el juego actual de las tabas se le asignan los siguientes nombres para facilitar la referencia:

- **Chuca:** La cara de la taba que tiene que tiene un hoyo o concavidad. Está en el lado opuesto a la taba.
- **Taba:** La cara que presenta forma convexa. Está en el lado opuesto a la "chuca".
- **Culo:** La cara más plana. Está en el lado opuesto a la "carne".
- **Carne.** La cara con forma similar a una "s" y con forma algo cóncava. Esta en el lado opuesto a la "lisa".

### EL JUEGO ROMANO

La forma de jugar de los antiguos romanos era lanzando cuatro tabas, y comparando las combinaciones de los diversos lanzamientos para comprobar el ganador. Inicialmente con las formas y nombres era suficiente para jugar, pero con el tiempo, se asignó un valor numérico a cada cara, que a veces incluso era grabada en la superficie del *talus*. Así los valores numéricos pasaron a ser 6 para la cara llamada carne, 4 para la cara conocida por taba, 3 para la cara nombrada como chuca y 1 para la cara denominada culo. De forma similar a los dados actuales, el número seis se oponía al número uno y el número tres al número cuatro, con lo cual la suma de las caras opuestas siempre era igual a siete.



Esta numeración también se vio influenciada por el hecho de que dado que el hueso no es geométricamente perfecto, por lo que es más fácil que al lanzar el astrágalo este se detenga desvelando una chuca o una taba que una carne o un culo.

Una vez se usaron números, se estipuló un escalafón de resultados para dilucidar al ganador, con lo que ya se tenían todos los elementos necesario para jugar a los *tali*. El escalafón de resultados tiene su interés y su cultura asociada, ya que había jugadas que gozaban de nombre propio. La mejor tirada, conocida como Venus, consistía en sacar en los cuatro dados un resultado distinto a los demás (es decir sacar un 1, 3, 4, 6) mientras que las peores, conocidas como Buitres era sacar todos los dados iguales, la peor de las cuales era sacar todo unos (esta jugada se denominaba Perros). Otra jugada nombrada era el *Senio*, que consistía en sacar un 6 y cualquier otro resultado en los otros tres dados. En este juego, a diferencia del póquer actual, a veces se consideraba más valioso una doble pareja que un trío. He aquí una lista con los resultados ordenados de mayor valor (Venus) a menor valor (Perros):

- [1-3-4-6] Venus: cuatro resultados distintos.
- [6-6-6-4] Suma = 22.
- [6-6-6-3] Suma = 21.
- [6-6-4-4] Suma = 20.
- [6-6-6-1] Suma = 19 (El trío es más que la pareja).
- [6-6-4-3] Suma = 19.
- [6-6-3-3] Suma = 18.
- [6-6-4-1] Suma = 17.
- [6-6-3-1] Suma = 16.
- [4-4-4-3] Suma = 15.

[6-6-1-1] Suma = 14 (El seis es mayor que el 4).

[4-4-3-3] Suma = 14.

[4-4-4-1] Suma = 13.

[4-4-3-1] Suma = 12.

[4-3-3-1] Suma = 11.

[4-4-1-1] Suma = 10 (La doble pareja es mejor que el trío en este caso).

[3-3-3-1] Suma = 10.

[4-3-1-1] Suma = 9.

[3-3-1-1] Suma = 8.

[4-1-1-1] Suma = 7.

[3-1-1-1] Suma = 6.

[6-?-?-?] Senio (un solo seis y cualquier otro número).

[6-6-6-6] Buitres: cuatro resultados iguales.

[4-4-4-4] Buitres: cuatro resultados iguales.

[3-3-3-3] Buitres: cuatro resultados iguales

[1-1-1-1] Perros: cuatro unos.

## DURANTE LA PARTIDA

Desgraciadamente, no ha trascendido hasta nuestros días como apostaban exactamente los romanos. Aunque lo más probable es que simplemente hubiera una apuesta fija, y que la mejor tirada se llevara el bote. En caso de empate, se dividía el bote a partes iguales. Existen referencias de las partidas de Augusto en las que se cuenta que el que sacaba un perro tenía que pagar el doble en esa tirada. En cuanto a obtener Venus, resulta plausible pensar que una vez surgiera Venus el que lo obtuviese ganara automáticamente la ronda, sin dar más opción a que rodaran los *tali*. Si asumimos estas sencillas reglas podremos apostar durante nuestra partida, y saber si los personajes logran sonsacar a Zakerbaal y Ansdrúbal simplemente con su astucia. La cantidad a jugar durante cada ronda se conviene a cada momento. Asume que cuando llegan los personajes cada ronda cuesta 5 denarios, y cada jugador tiene 250 denarios ante él.

Simular los *tali* en partida debería de ser relativamente fácil. Hoy en día se siguen



consiguiendo tabas en tiendas especializadas, con la forma típica del astrágalo. Obviamente las ovejas también siguen teniendo este hueso en sus patas, no es tan osado lanzarse a pedirle huesos a nuestro carnicero. El juego de rol *Fulminata*, de Thyrsus Games, comercializó durante su breve existencia unos dados de ocho con dos caras marcadas con "I", dos con "III", dos con "IV" y dos con "VI". Es un poco difícil de conseguir, pero da mucho color, de hecho estos dados eran conocidos como *tali* en el juego. Finalmente, la solución más simple, es tomar dados de cuatro caras y asumir que el dos es un seis. Es menos romántica que las demás pero muy funcional. Recuerda que es necesario tener al menos cuatro dados, y que lo más cómodo sería tener ocho, para poder rotar dos juegos, para hacer la circulación más rápida.



Los romanos son muy tramposos con sus juegos de azar, y los púnicos de la mesa de la taberna no son diferentes. Intentarán cambiar las tabas con las que tiran, introduciendo tabas cargadas, con lo que no es difícil alterar el resultado. Todos los púnicos lo harán. Enfrenta tiradas de destreza más tahúr contra la percepción más vigilancia del resto de jugadores. Por cada éxito del tramposo podrá cambiar el resultado de uno de sus dados. Para demostrar que el jugador es un tramposo el resto de jugadores tendrán que acumular tres éxitos en sus tiradas contra él. Cada acusación caldeará el ambiente, y el acusador tendrá que hacerla bien si no quiere desatar una pelea (carisma más bajos fondos contra una dificultad normal). Una

vez se acumulen los tres éxitos, el jugador es expulsado de la mesa. Y dado que en esta mesa es obligatorio jugar con la bolsa sobre la mesa también queda arruinado, su dinero a repartir entre el resto de los participantes en el juego.

Con esta información debería de ser posible improvisar una partida interesante a los *tali*. Recuerda que los púnicos son gente hosca y de mal perder, pero que existe una etiqueta en el juego. Si los personajes demuestran saber manejarse en los bajos fondos pueden ganar denarios y respeto por igual. Seguramente es más rápido y directo obtener la información tras una pelea, pero no subestimes el color e inmersión que puede facilitar que tus personajes jueguen con su personaje y con su capital. ¡Sin contar con el hecho de que finalmente podrás desempolvar tus viejos dados de cuatro y utilizarlos para algo útil!

### APÉNDICE III: POSIBLES AVENTURAS EN CARTAGO.

A través de los tres módulos que se han publicado ambientados en la zona de influencia de Cartago, se ha ido creando una red de personajes no jugadores, que tienen vida e interactúan de forma independiente a los actos de los personajes. Esto permite que puedan ocurrir una serie de sucesos que llamen la atención de tus *lusitores*, o que hagan que el gobernador requiera a tus personajes para resolver la situación. Cada una de estas pequeñas ideas deberían de bastar para realizar una mini aventura e incluso, convenientemente interrelacionadas unas con otras, para una aventura completa. También se pueden desarrollar al tiempo que alguna de las aventuras principales, para añadir más confusión y por tanto complejidad a las mismas.

La receta para conseguir más ideas de aventura es sencilla: mezcla dos personajes no jugadores, preferentemente con alguna historia en común y piensa en sus posibles interacciones, el argumento saldrá sólo. Ten en cuenta que en la mayoría de las descripciones de los personajes no jugadores suele haber algunas pistas acerca de su interrelación con otros personajes, eso te puede quitar trabajo. Todos los personajes no jugadores que aparecen en estas ideas de aventuras se encuentran detallados en el apéndice *Dramatis Personae* de la aventura previa, “La Sangre es más espesa que el vino”, con la excepción de Lucio Plotio Escevola y Kynebu, que están detallados en este módulo. Las características de Kynebu están englobadas en la entrada “Acólito de templo” en el apéndice “*Dramatis Personae*”

#### LA CELESTINA TRAIIDORA


La viuda Grania Helvia, incapaz de resolver sus problemas económicos monta

una farsa para conseguir casar a su hija Helvia Menor con Décimo, el nieto de Spurio Cornelio Cinna. Durante un banquete droga al joven obeso y finge que su hija ha sido objeto de un intento de violación. Los ilustres invitados al banquete, entre los que se encuentra Aulo Horatio, son testigos de la estratagema. La indignada madre presenta cargos ante el gobernador, aunque deja claro que los retirará si el “agresor” le devuelve la honra a su hija casándose con ella. A pesar de las contundentes pruebas en contra de Decimo, la situación es extraña, ya que es un niño de 11 años, que apenas si muestra interés por nada, y que apenas si tiene vello púbico. Sin duda no encaja en el perfil de violador, aunque estuviera bebido.



Los personajes de tus *lusitores* se pueden ver envueltos en la trama de varias formas. El gobernador puede pedirles que investiguen los cargos de violación. Si hay algún personaje ilustre puede ser que haya sido invitado al banquete y por tanto haya sido testigo de los sucesos. Si algún personaje tiene una habilidad de derecho a tres o más puede ser contratado como *patronus* del acusado o acusador. Por último, los personajes pueden ser amigos o clientes de Spurio Cornelio Cinna que ansía conocer lo que realmente ha ocurrido.





Dependiendo de su implicación variarán las actitudes de los personajes no jugadores. Si tu grupo cree en la justicia lo lógico es que los sitúes más cerca de Spurio, si por el contrario carecen de ética es muy posible que Grania esté interesada en contratar sus servicios.

Una vez se empiece a investigar una serie de hechos saldrán a la luz: Grania está arruinada, si se investiga detalladamente sus cuentas se podrá averiguar con facilidad que sólo se mantiene a flote gracias a los frecuentes préstamos de Aulo Horatio. Si se interroga a Horatio dirá que da el dinero porque es amigo de la familia, pero esto contradice su fama de usurero y de ansiar un avance social. Si se le vigila se verá que más allá de esta amistad existe una relación sexual, y si realiza una investigación inmaculada podría incluso saberse que Grania sólo consiente por sus deudas. Si se le promete a Aulo Horatio el favor del senador Spurio Cornelio para ser nombrado caballero, no tendrá problemas en testificar que Grania está totalmente arruinada y que se acuesta con él por dinero. Dicho testimonio destrozaría la reputación de la gens Helvia en Cartago y desacreditaría la acusación contra Décimo.

Otra opción de resolución es presionar a Helvia con sus deudas, haciendo que Spurio compre su deuda a Horatio, que la vendería sin problemas si saca beneficio económico. Una vez comprada la deuda podrían negociar que retirará los cargos a cambio de que se le condone la deuda, pero Helvia se resistirá, porque se quedaría sin honra y sin manera de mantener su tren de vida. Sólo aceptara si un noble de al menos rango caballero se ofrece a casarse con Helvia Menor, ganándose el agradecimiento de Spurio Cornelio en el proceso. Otra solución es que el *patronus* de Spurio demande vía judicial las deudas a Grania Helvia y a Helvia Menor, que al no poder pagarlas serían esclavizadas y entregadas al acreedor. Si triunfan en demorar el juicio por violación


hasta que ambas mujeres sean propiedad del senador el juicio será sobreseído, ya que un amo puede hacer lo que guste a sus esclavas.

Pero estar del lado de Spurio no es la única opción de esta partida, tan sólo la más justa. Grania Helvia está obsesionada con poder asegurar el futuro de su hija, por lo que quizás contrate a los personajes para lograr que su trama salga adelante. Básicamente su trabajo consistiría en evitar que los clientes y sirvientes del senador puedan desentrañar la trama de ninguna de las formas narradas en los párrafos anteriores, al tiempo que logran que el juicio vaya a su favor. Finalmente Spurio Cornelio cederá, y permitirá que los jóvenes se casen. Grania Helvia no tendrá gran cosa para pagarles salvo su propia persona. Cansada y fracasada, está convencida de que no es capaz de enfrentarse a la vida. Está dispuesta a obedecer a un protector, con tal de que este la proteja de su mal juicio y le de seguridad.

Realmente las más afectadas por la partida son Grania Helvia y Helvia menor. Si logran su objetivo, conseguirán colocarse y pagar sus deudas. Si no, acabarán perdiendo su libertad, siendo vendidas de forma poco digna en el mercado de esclavos local. Salvo que los personajes logren una solución negociada, siempre habrá alguien que pierda, ya que Décimo Cornelio no tiene ningún interés en casarse, y Spurio Cornelio no desea obligarlo. Si hay boda, muy probablemente no lleguen a consumar el matrimonio, contentándose los Cornelios con mantener a Helvia menor en una cárcel de cristal para que no tenga oportunidad de mancillar su nombre familiar... una buena excusa en la que basar otra partida.

## EL DISCÍPULO LADRÓN

Esta idea de aventura es ideal si alguno de los personajes de tus *lusitores* desea aprender teúrgia de Lucio Plotio



Escevola. Por ejemplo tras ayudarlo a salvar a su hijo en el transcurso de “una libación por los muertos”. Sea como sea, este gancho de partida se basa en que Lucio Plotio encarga a uno de sus pupilos el robo de un objeto muy concreto y en apariencia inútil. El objetivo es uno de los manes del larario de la casa de Kaeso Arrio Bono. La pequeña figurita, que se distingue de las demás por estar vestida de púrpura y con armadura completa, carece de valor económico real. Las instrucciones son robarla causando el mínimo revuelo posible, de forma que se evite que se note su ausencia con rapidez, en un plazo inferior a una semana. El aprendiz de *saliare* puede pedir ayuda, pero se ha de hacer responsable de la discreción y recompensa de sus socios.

Ya que el robo no puede ser perpetrado con alevosía, el personaje y aquellos que le ayuden deberán de planear cuidadosamente el golpe. Vigilar los horarios y costumbres de Numerio, el *janitor* (portero) de Kaeso Arrio Bono, será vital, ya que vive junto a la puerta de entrada y junto al larario. La mejor solución sería sobornar a un esclavo para que drogue el vino de Numerio para que se quede dormido, pero tal vez el personaje sea lo bastante hábil como para hacer llegar el vino por sus propios medios hasta el vigilante, o incluso desarrolle alguna extraña estratagema para deslizarse al patio desde una casa contigua. Deja que los personajes valoren la seguridad de la casa y después permíteles ejecutarlo.


Cuando el elaborado plan está a punto de dar sus frutos, una casualidad aparentemente inocente lo echa por tierra. Un esclavo va a recoger agua al estanque del patio y ve al personaje en el Larario, por ejemplo. Las voces de alarma se extienden por la casa y se monta un gran alboroto. Según sus instrucciones el improvisado ladrón debería de abandonar la estatuilla y huir de la forma más sutil posible, ya que lo más importante es que no se desvele el objeto del asalto. ¿Dejarán los *lusitores* el

*man* abandonado después de tanto trabajo? Si se abandona la casa con las manos vacías será difícil volver a intentarlo. El señor de la casa, alertado por el intruso, doblará la guardia en todas las estancias. Especialmente por la entrada que usó el intruso.

Quizás los personajes se planteen hacer una copia, contratando a un artesano después de verla, ya que no hay descripciones disponibles hasta que se entre en el larario de Kaeso, lugar al que sólo acceden los esclavos de su confianza y sus invitados. Es difícil pero es una de las pocas opciones que les permiten triunfar. Si los personajes faltan a los parámetros de su misión, algo saldrá mal. Si la roban en el primer intento en el que son descubiertos el robo será rápidamente detectado, si esperan demasiado para hacer una segunda incursión transcurrirá la semana. Tendrán que jugarse el todo por el todo en una segunda incursión o admitir su fracaso ante Lucio Plotio. Y el *saliare* no es un maestro compasivo, e impondrá duros castigos (lo que más moleste a su pupilo) a los que fracasen.

Si logran robarla sin que nadie se percate del robo, Lucio Plotio tomará la figurita de manos de los personajes, la ojeará unos instantes para asegurarse de que es la auténtica. Si han intentado engañarle no se lo tomará bien, y también castigará a su aprendiz. Una vez se haya asegurado de que es la pieza auténtica y de que la substracción ha sido sigilosa le devolverá el *man* a su pupilo mientras asiente. Mientras se da la vuelta para marcharse, añadirá un lacónico: “Devuélvela”. Esta respuesta forma parte de la prueba a la el *saliare* está sometiendo a su discípulo. Si bien la primera parte medía su habilidad, fiabilidad y discreción, esta segunda mide su disciplina. Y en la época clásica los maestros esperan obediencia absoluta de sus alumnos.





En realidad todo el robo es un montaje. Kaeso Arrio Bono y Lucio Plotio Escevola se conocen y se respetan desde hace muchos años, cuando coincidieron en las campañas del imperio contra los persas. Ambos concibieron esta treta tras compartir algunos vasos de vino, y ambos se benefician de la misma. Por un lado Lucio puede probar si su discípulo es digno de sus enseñanzas y por otro Kaeso comprueba la seguridad de su domus. De paso, ambos recuerdan sus tiempos militares y se entretienen vigilando los planes de los jugadores. Todo termina con todos los implicados en el asunto; maestro, alumno y colaboradores, siendo invitados a comer a casa de Kaeso. Durante la cena Kaeso, de un obvio buen humor, invita a sus invitados a realizar una ofrenda en el larario a sus ancestros, los manes.

### OFRENDA IMPÍA


Los personajes son contactados por criados de Cneo Murrio Hilaris, duunviro de Cartago, para que se entrevisten con el mercader de aceite esa noche. Cuando son conducidos a la austera casa del magistrado, un halo de misterio e intriga flota en el ambiente. El campechano Murrio les agradecerá que hayan venido con su habitual tono bonachón. Tras sentarse en una mesa simple y basta ofrecerá a sus invitados un vino de excelente calidad, en una situación que demuestra la dualidad de Murrio, relatando a continuación el motivo de su llamada. Una serie de robos y secuestros extraños han ocurrido en todo Cartago, algunos de los sucesos han sido denunciados a las autoridades, otros ni siquiera eso. Cneo Murrio está preocupado por su gente, ya todo lo que ha podido averiguar es que hay alguien encubriendo el asunto.

Los actos son realmente desagradables, aunque varían en intensidad. Desde el secuestro de una bebe hasta sustituir por heces de vaca un dios lar

situado en un cruce de Cartago pasando por extirpar el corazón de un perro negro mientras aún vivía. Todos los afectados afirman que fueron malentendidos, y que en realidad no ocurrió nada. Obviamente es mentira, como pueden atestiguar las lágrimas de la madre de la bebe desaparecida, mientras sus tres nuevos esclavos hacen las tareas del hogar. Todos afirmarán que no saben nada de encubrimientos, para acto seguido afirmar visiblemente nerviosos y enfadados que les dejen en paz y se vayan de sus casas. Es fácil detectar algún nuevo adorno o ropaje de buena calidad en los entrevistados. Si se investiga a partir de ese punto se averiguará que las “víctimas” de los actos vandálicos han gastado mucho dinero últimamente.

Si se pregunta en los barrios bajos la gente tampoco estará muy dispuesta a hablar. Aun así, algunos elementos, en especial si los personajes tienen contactos en los bajos fondos, afirmarán que el cerebro detrás del encubrimiento es el de Phelyssam Afer, y que ha sido él el que ha sobornado generosamente a los implicados para que callen. La investigación en este momento no deja de ser meramente personal, ya que no puede haber indagaciones oficiales si no hay víctima alguna. Nada impide que los personajes se interesen por el tema o incluso que amenacen a los testigos, pero se podrían meter en un lío si utilizan su poder público (si es que lo tienen) para acosar al mafioso púnico. No es que sea raro usar un cargo público para intereses personales, es que el púnico tiene tantos magistrados sobornados que los cuestores de la ciudad comenzarán una investigación de los personajes sobre la marcha.

El miedo impide a los testigos delatar a Afer. Los personajes pueden ir a hablar con Afer directamente, de hecho serán bien recibidos si su estatus y fama en la ciudad lo justifica. El púnico les recibirá con gusto, aunque tendrá a su pequeño ejército de guardaespaldas cerca y hará cachear a los personajes antes de recibirlos,



aunque quizás puedan esconder un pugio. Phelyssam será el epítome del buen anfitrión, y realmente parecerá sincero cuando se disculpe por no poder ayudar a tus *lusitores* porque no sabe nada de nada de lo que comentan. Se lamentará de que algún chismoso les haya hecho perder el tiempo, e insinuará lo suficiente para que intuyan que si delatan a quien les implico en el asunto habrá un jugoso soborno para ellos. Curiosamente, aunque le digan que fue Murrio no actuará contra él, porque respeta su preocupación por todos los habitantes de Cartago, púnicos y romanos por igual.

Cuando los personajes estén cerca de tirar la toalla porque todas las líneas de investigación están cerradas, una puerta se abrirá ante ellos. Kynebu, el sacerdote de Anubis ha oído que los personajes están investigando los extraños sucesos, y sale a su encuentro cerca de la casa de Afer en los bajos fondos para aportar información vital. Antes de que pueda hablar sufrirán una emboscada a cargo de un grupo sectario, para los que puedes usar las características del *latron* descrito en la pág. 60 de “La Sangre es más espesa que el vino”. Portan túnicas negras y tienen la cabeza afeitada, a excepción de la sien izquierda, cuyo pelo llevan recogido en una cola de caballo. Si logran que el débil sacerdote sobreviva al ataque, este les comunicará que ha detectado un grupo de una secta radical de Seth, dios de la destrucción egipcio. Este grupo quiere extender la muerte por Cartago con un ritual que envenenará el agua potable.

Kynebu les dirá a los personajes que el ataque de los sectarios refleja que estos saben que han sido descubiertos, por lo que deberían de actuar rápido. El sacerdote egipcio no sabe donde se ocultan, sólo ha sabido de la existencia de la conjura por marcas talladas en las fuentes públicas y por los sacrilegios cometidos, ya que son componentes requeridos para ejecutar un ritual descrito en los textos sagrados de Anubis. Murrio no sabe como ayudarles,


aunque se lo pidan. Las esperanzas de la ciudad pasan por Phelyssam, el único que puede delatar al culto antes de que cumplan su funesto objetivo. Necesitarán llevar ante él a Kynebu y a Murrio, Kynebu para que con su explicación convenza al mafioso de que su gente está en peligro, y a Murrio para que se comprometa a costear las pérdidas de Phelyssam.

Phelyssam desvelará la localización del culto, pero exigirá a todos los implicados un silencio total sobre el asunto. Una vez conozcan la localización les resultará fácil acudir a las autoridades y barrer el culto, aunque es muy posible que su líder, obviamente un teurgo, logre escapar. Los personajes obtendrán reconocimiento de la ciudad por haberla salvado del desastre, pudiendo ganar algún punto de la cualidad célebre, al igual que Murrio. También contarán con un trato más profundo con Afer, y ya se sabe que hay que tener conocidos hasta en el tártaro. En realidad, él que sale ganando es Afer, ya que delatará a los personajes (aunque no a Murrio) al jefe fugado de la secta, al tiempo que le devuelve su dinero para congraciarse con él. Es muy probable que el clérigo de Seth quiera vengarse de tus *lusitores*.

## LA JOVENCITA DÍSCOLA

Las orgías nocturnas de Cartago levantan los rumores y la desaprobación de la alta sociedad. En especial una de sus participantes: Cornelia Cinna Maior, conocida como Cinnilla. La nieta del senador Espurio Cornelio es sobre el papel la dama de mayor rango de todo Cartago, ya que tanto el gobernador Publio Seyo como el senador Espurio Cornelio son viudos. A pesar de ello se dedica, pintarrajeada y más desnuda que vestida, a corretear de fiesta en fiesta y de cama en cama bebiendo vino puro y añadiendo aún más marcas a su ya perjudicada reputación. Los remordimientos por haber perdido a su hijo y el ansía del cariño de sus nietos,





impiden al viejo senador disciplinar debidamente a esta jovenzuela alocada y díscola.

Finalmente el amargo final que todos los habitantes decentes de Cartago preveían parece acercarse. Desde la tarde de antesdeayer no se sabe nada de Cinnilla. Era más o menos normal que la joven desapareciera de noche, pero siempre solía regresar para comer algo al medio día, o al menos para cenar. Spurio Cornelio está sumamente preocupado. El viejo senador puede recurrir a los personajes debido a su excelente reputación o pedir ayuda de igual a igual al gobernador, siendo este el que encarga la misión a los personajes. Elige lo más conveniente según la naturaleza de tu grupo. Spurio no se cansará de repetir que la prioridad para él es recuperar sana y salva a su nieta, y que no reparará en gastos para recuperarla. Eso sí, agradecerá que su investigación sea lo más discreta posible.


Una vez acepten la misión tendrán que comenzar a moverse por los bajos fondos de la ciudad. Muchos la conocen de vista, y unos pocos se vanaglorian de haberla hecho gozar en la cama, pero nadie la ha visto hace varios días. Incluso sus compañeros de borrachera normales desconocen su paradero. A algunos elementos de los barrios bajos no les gusta ser interrogados, así que no sería de extrañar que los personajes tengan que afrontar una pelea tabernaria por preguntar a quien no deben, ¿quizás el último amante despechado de Cinnilla que aún no ha digerido su abandono? Sea como sea los barrios bajos sólo aportarán información superficial e inútil a los investigadores. Eso sí, les quedará más que clara la decadente y superficial vida que lleva Cinnilla.

La única persona que puede aportar información es Helvia Menor, lo más parecido a una amiga real que tiene Cinnilla. Esta relación de amistad es relativamente pública, por lo que los personajes deberían de conocerla

fácilmente. Si no se les ocurre, Helvia puede mandar a buscarlos. La desaparecida la visito última noche que fue vista, para comentarle que iba a ir una fiesta en una villa cercana a Cartago, intentando convencerla para que Helvia se fugara con ella. Temerosa del castigo que su madre, Grania Helvia, podía inflingirle, Helvia Menor se negó, pero aún recuerda la localización de la villa. Si investigan, la Villa ha sido alquilada a un terrateniente local. Si la visitan verán como aún quedan los restos de la fiesta, que unos esclavos están terminando de limpiar en ese instante. Si les siguen los conducirán a un templo de en ruinas a un día de camino de Cartago, en la que se ha instalado un campamento paramilitar improvisado.

Todo apunta a un secuestro y hay que actuar pronto, ya que, como cualquier personaje con tácticas sabrá, el campamento es provisional y podría desmontarse pronto, además se encuentra en las cercanías del río Bagradas, donde incluso un gran grupo como este podría desaparecer sin dejar huella, como se intuirán tus *lusitores* si tienen caza y pesca. Toca infiltrarse para rescatar a la domina en peligro, y toca hacerlo está noche. Seguramente tus personajes concebirán con rapidez un sesudo plan para rescatar a Cinnilla y tras ocuparse de algunos centinelas rescatarán a la muchacha. Seguramente cuenten con que ella se echará a sus brazos para agradecerles su hazaña, con lo que probablemente no cuenten sea con que aproveche para robarles el pugio y después lo ponga en su cuello, mientras da la voz de alarma.

Rápidamente serán rodeados, y muy posiblemente capturados. Antes su sorpresa, Cinnilla dará un largo beso con lengua al que parece jefe de sus captores, para sorpresa de sus rescatadores, y les contará a los personajes que ella y su nuevo novio han urdido un plan para escarmentar a su decrepito abuelo. Así le sacarán una buena cantidad de denarios y podrán viajar como reyes recorriendo el imperio. Su



oscuro amante les interrogará acerca de si hay más hombres. No se fiará de ninguna respuesta de los personajes y dará orden de encerrar a los personajes mientras sus hombres baten la zona. Confiará a los personajes que por la mañana ordenará que los torturen y después los matará. Cinnilla protestará tibiamente, afirmando que nadie debería de salir herido. Su amante responderá encerrándola con los personajes, en realidad nunca planeo compartir los denarios de su abuelo con ella.

La despechada Cinnilla se convertirá en un lastre importante, afirmando que quiere morir y que todos los hombres son unos bastardos. A los personajes les toca lograr huir del sótano del templo en ruinas donde son encerrados, esquivar a los guardias que peinan el bosque y despistar a sus perseguidores mientras acarrear a la inútil dama del ordo senatorial. El río, como se dijo antes, es el mejor camino para despistar a sus perseguidores, llegando directamente a Útica, donde podrán solicitar ayuda a las autoridades. Los secuestradores tienen balsas escondidas en la orilla, que pueden encontrar si buscan bien. También pueden descender hasta la posada "*Tritigum Felix*" y cabalgar hasta la casa de Spurio Cornelio. Este segundo camino puede ser más peligroso, pero Spurio Cornelio agradecerá que toda Útica no vea a su descendiente empapada y llorosa.

Por supuesto Spurio estará radiante y agradecido si le devuelven a su nieta, sobre todo si su depresión es lo peor que ha sufrido su salud. Pero a parte de las recompensas habituales los personajes pueden llevarse una sorpresa. Si los personajes no han tratado a Cinnilla demasiado mal ni demasiado formalmente y si hay alguno atractivo o que se halla jugado la vida por ella, es muy posible que la joven se encapriche de él. Spurio Cornelio, lejos de oponerse verá en el personaje alguien responsable que puede ayudarle a enderezar a su nieta. No importa

lo irresponsable que sea el personaje, es la pareja más aprovechable por la que se ha interesado Cinnilla. En vez de limitarse al sexo, Cinnilla y su abuelo se empeñarán en presentar al personaje como pareja formal en cuantas reuniones sociales puedan. Sea un mero capricho más de Cinnilla, o un cambio real sólo el tiempo lo dirá. Sea como sea, alguien tan inconsciente como la joven Cornelia está condenada a dar tantos o más problemas que los privilegios asociados a su noble cuna.

## COMO CAÍDO DEL CIELO

Los templos de Cartago se llenan de fieles cuando aparece un perturbador destello en la bóveda celeste. El destello crece y crece durante unas horas, hasta que desaparece detrás de las montañas, en dirección a las tierras de los nómadas mauros que habitan más allá del *limes* romano. Unas horas después un terremoto sacude toda la provincia, haciendo que algunas de las *insulas* más humildes de Cartago se derrumben debido a su pobre construcción. Tras estos funestos signos celestiales las autoridades cívicas y religiosas realizan sacrificios a las deidades y proclaman que la cólera divina ha sido apaciguada. Esto basta para que la mayoría de la población continúe con sus atareadas vidas.

Pero todo aquel con conocimientos de astronomía sabe que lo que ha movido las calles de Cartago e iluminado su cielo por la noche no ha sido la ira divina, sino un betilo (un meteorito). Uno de los que se percata inmediatamente de lo que sucede realmente es Gayo Oppio Ligur, *mulciber* de Vulcano. Sabiendo que los metales estelares que trae el meteorito son extraordinariamente valiosos para un artesano como él, no perderá el tiempo. Avisará a su amigo Tito Piscio, siempre dispuesto a embarcarse en un viaje de exploración, y se decidirá a encaminarse al interior del África en búsqueda de su tesoro. No se despedirá de su gran amiga



Junia Gala, porque esperaba poder sorprenderla con algún regalo fabricado con metales del meteorito.

Junia Gala tardó dos días en echar de menos a su eterno amigo, y apenas dos horas más en enterarse en cómo, cuándo, con quién y porque había salido Gayo de Cartago. La primera semana se sintió alagada y practico su cara de sorpresa. La segunda se impacientó un poco. Al comienzo de la tercera semana Junia decidió que ya había esperado bastante, y que no podía aguardar más sin asegurarse de que Gayo se encontraba bien. Junia Gala se decide a juntar un grupo de aguerridos combatientes y exploradores, entre los que se encontrarán los *lusitores*, con instrucciones claras. Han de seguir la misma ruta que siguieron Oppio y Piscio, y localizarlos desde la distancia. Si se encuentran bien deben de escoltarlos sin dejarse ver en su regreso, si les ha pasado algo han de intentar rescatarlos y traerlos de vuelta sanos y salvos.





Dado que Junia es una de las personas más convincentes de Cartago no debería de haber problema en introducir a tus personajes, ya que su preocupación por Oppio Ligur es sincera y sus recursos muchos y variados. Por otro lado, esta preocupación es clarividente, ya que realmente Gayo Oppio está en problemas. El trayecto hasta el lugar donde ha caído el meteorito es de dos semanas. Una vez los personajes hayan cruzado las montañas verán en la lejanía el arrasado punto de impacto del objeto celeste. Cuando hayan avanzado las tres cuartas partes del trayecto

se encontraran con los restos del campamento arrasado y saqueado de Gayo Oppio, en torno a un carro reducido a cenizas. Los cadáveres de varios esclavos de Tito Piscio se pudren al sol en las cercanías.

Gayo Oppio y Tito Piscio han sido secuestrados por una tribu nómada. Los personajes tendrán que seguir su rastro para localizarlos. No los han matado porque saben que uno de los dos es un teurgo, aunque no saben cuál. Planean sacrificarlos a sus dioses en una ceremonia ritual, por lo que han movido su poblado, consistente en enormes carros tirados por bueyes, hasta una pequeña laguna que consideran sagrada, donde los ahogarán una noche de luna nueva. Según sus creencias, de esta forma sus deidades absorberán su poder. No es imposible negociar su liberación, pero los Mauros saben de su valor. Además, los nativos tendrán la tentación de intentar hacerse por la fuerza con el rescate manteniendo a los rehenes en su poder. Es muy probable que los personajes tengan que hacer una demostración de poder para ganarse el respeto de los mauros aunque quieran negociar, e indispensable para rescatarlos por la fuerza.

Una vez rescaten a Oppio Ligur descubrirán que es tan cabezota como temerario. Decidido a regalarle algo a Junia después de las molestias que se ha tomado en liberarlo, se dirigirá empecinado al lugar donde cayó el betilo, prometiendo recompensas a los personajes que se animen a acompañarlo. Una vez llegan al lugar descubrirán que el meteorito ya no está, pero también localizarán profundas huellas de carro que se dirigen de vuelta a las montañas del Atlas. Tras seguir la pista y pasar muchas vicisitudes llegan a un pequeño valle entre dos montes, de los que brota un arroyo de agua pura y cristalina. El *Arkati* (teurgo Mauro) que cogió el betilo lleva varias semanas preparando una forja improvisada con sus hombres de confianza, si quieren hacerse con la piedra tendrán que combatirlo.



Si los personajes triunfan y se hacen con la gran piedra y el lugar Oppio les dirá que es mucho más cómodo extraer el metal para forjarlo en lingotes allí que llevarse toda la gran piedra a Cartago. El Arkati y sus aliados les acosarán para intentar recuperar su tesoro. Tendrán que darse mucha prisa, si no quieren perder la vida. Tal vez negocien, y se muestren partidarios de repartirse el botín de lingotes con el

Arkati, ya que Oppio Ligur es un herrero más apto que él. Lo único que está claro es que si Gayo Oppio Ligur llega en un estado aceptable de salud a Cartago Junia Gala se sentirá en la obligación de compensar a los jugadores, y que si logran rescatar algunos lingotes de metal estelar (en realidad acero natural) Gayo Oppio les recompensará haciéndoles un arma de gran calidad... justo después de hacer unas magníficas agujas para el peinado de Junia Gala.