

## O R Á C U L O

## Némesis

*Muchos de vosotros tendréis en vuestras manos, todavía con olor a tinta, vuestro ejemplar de Oráculo. Al leerlo, os daréis cuenta de que las aventuras empiezan con una visita a Delfos, pero ¿qué argumentos deberá emplear La Moira para justificar este viaje? De hecho parece que ir a consultar el oráculo era práctica bastante habitual, pero el autor te ha preparado este módulo por si deseas tener más argumentos.*

por Ricard Ibáñez

Este mini-módulo de *Oráculo* está pensado para 3/5 Pjs sin experiencia; uno de ellos debe ser necesariamente una Sibila. Los Pjs se encuentran en la ciudad de Smyrna, en la costa occidental del Asia Menor. El grupo traba conocimiento entre sí gracias a los funerales que se están realizando en la ciudad para honrar a Licaón de Samos, joven oficial de la ciudad que ha muerto repentinamente. Guerreros y Amazonas pueden haber sido compañeros de armas del difunto, los Colonos pueden ser naturales o residentes de la ciudad, los Atletas haber venido para participar en las competiciones deportivas que se organizan para honrar al difunto, un Asclepiada puede interesarse por las causas que rodearon su muerte, e incluso alguna Sibila puede aparecer siguiendo el hilo de su Destino, marcado por las Moiras...

### La visión

Sea como fuere los Pjs soñarán, en la visión en la que se ha de prender fuego a la pira del joven Licaón, una visión que cambiará su destino para siempre:

En el sueño se verán a sí mismos en el lecho, y como un hilo dorado sale de sus cuerpos. En el sueño seguirán a ese hilo dorado, y verán que se entrelaza con otros, aparecidos no se sabe de dónde, hasta formar un cordel de oro fino pero de apariencia resistente. Verán entonces a las Erinias, las tres fieras diosas de la venganza, las cuales se encuentran como ciegas, y palpan el cordel intentando guiarse. El cordel se dirige a un sucio callejón de la ciudad, en el cual un joven parece buscar algo entre la basura. Y ese joven, que gira su rostro y mira a los Pjs, no es otro que el espíritu de Licaón. Luego el cordel da vueltas y más vueltas, envuelto entre jirones de bruma, para salir finalmente de la ciudad y dirigirse al mar. Allí terminan la visión y el sueño, y empieza la Vida.

### La copa

*Nota para La Moira:* ... Y es que Némesis, la diosa de la Venganza, ha decidido servirse de los Pjs para conducir a las Erinias hasta el culpable de la muerte de Licaón, el cual, como ya habrá supuesto el lector, murió de muerte natural porque es muy natural morir si te envenenan.

Los Pjs se encontrarán en un momento determinado todos en el callejón, y se reconocerán, aunque jamás se han visto antes, como camaradas y compañeros. Por cierto, si los aventureros rebuscan con un cierto interés en la basura del callejón, encontrarán sin mayores dificultades (quizá con una tirada simple de Intuición) una pequeña copa de oro, bastante bien trabajada, abollada como si hubiera sido arrojada desde cierta altura. El hecho de que siga allí y no haya sido recogida por ningún mendigo ya es de por sí prueba suficiente de una cierta intervención divina en el asunto en cuestión.

Si algún Pj con conocimientos de Botánica examina la copa encontrará en el fondo de la misma un poso ya seco de vino, en el cual aún es posible detectar leves restos de cicuta. Si Licaón bebió de esa copa, en verdad fue asesinado.

### Los sospechosos

Discretas averiguaciones entre los amigos y compañeros del difunto pueden conducir a los Pjs a las siguientes pistas, las cuales deberán ser conseguidas mediante un enfrentamiento de Discusión (ver manual pág. 60/61). Algunas de ellas pueden ya ser conocidas por algunos Pjs, si se especificó que éstos tenían relación con Licaón (por ejemplo, por ser compañeros de armas o amigos del difunto).

Licaón era el único hijo del célebre general Aristeo Melampigo, famoso por sus aplastantes victorias sobre los enemigos de

Samos, a los que les costaba un poquillo levantar cabeza, pues el buen general tenía la costumbre de celebrar sus victorias arrasando comarcas enteras, exterminando a todos los que no podían huir y esparciendo sal sobre las ruinas humeantes de las ciudades y pueblos. El mote "Melampigo" significa algo así como "culo sucio", y es el nombre cariñoso con el que le denominaban sus carniceros... soldados.

Licaón era buen chico, querido por sus tropas y sus camaradas. Solamente dos hombres podrían quererle mal: Darío, un noble persa de la Misya, el cual fue capturado por Licaón hace un par de semanas en una escaramuza en tierras de Lydia, y que está de momento retenido en la ciudad en espera de que su familia pague por él un cuantioso rescate. El otro posible enemigo de Licaón sería Diodoro de Quíos, que al igual que el difunto era oficial de la guarnición de Smyrna. Licaón puso en evidencia la cobardía de Diodoro en cierta ocasión, y es cosa bien sabida que esto generó entre ambos una enemistad irreconciliable.

Ultimamente Licaón solía visitar con frecuencia a Melpómene, una famosa cortesana de Halicarnassos, la cual, al parecer, se había convertido en su amante.

Según Samistee, criado personal de Licaón, su amo llegó a su casa hacia el amanecer, con un fuerte dolor de cabeza y gran pesadez en las piernas, afirmando que había bebido demasiado vino de Yolcos. Ya no despertó.

### La investigación

Si los Pjs dirigen sus pesquisas hacia las andanzas de Darío o Diodoro se encontrarán frente a sendos callejones sin salida, pues ambos tienen buenas cohortadas: Darío se encuentra retenido (o lo que es lo mismo, prisionero) en unas confortables habitaciones situadas en el palacio del Tirano de la ciudad, pero no puede salir de



las mismas, y dichas habitaciones se encuentran fuertemente vigiladas. Los criados que sirven al Persa, por otro lado, son personas de entera confianza. Respecto a Diodoro, estuvo bebiendo con varios amigos hasta caer inconsciente, pasando el resto de la noche tirado en un rincón, cosa que juran y perjuran sus compañeros con más aguante... Los Pjs paranoicos argüirán (con razón) que nada impidió a Diodoro pagar a algún asesino para que envenenara al pobre Licaón. Sin embargo, no encontrarán ninguna prueba en este sentido, aunque revuelvan cielo y tierra.

Si los Pjs se entrevistan con Melpómene, descubrirán que es una mujer muy hermosa, aunque algo madura, de gustos y modales refinados. Admitirá sin rodeos que era amante de Licaón, pese a que éste era unos 10 años más joven que ella, y que estaba tan enamorada de él que el dolor tiene anegado su corazón. Planea partir lo antes posible rumbo a Leucade, donde el mar rompe furiosamente en un acantilado que tiene la facultad de consolar a los enfermos de amor que se arrojan desde él... y sobreviven a la caída, pues la mayor parte se destrozan contra los arrecifes.

Si la Sibila se encuentra entre los que entrevistan a la cortesana, su conocimiento en "Artes sensoriales" le hará darse cuenta de que hay muy poco dolor en el corazón de Melpómene, aunque no se encuentra vacío de sentimientos: está rebotante de odio y rencor, y no hay en él sitio para el amor.

Si los Pjs desean investigar más a fondo a la cortesana pueden descubrir sin dificultades tres detalles significativos:

1. Ha llegado recientemente a Smyrna, procedente de Samos, y uno de sus

primeros pasos fue buscar a Licaón, pues "estaba ansiosa de conocer al hijo del conquistador de la isla de Cos".

2. Aparte de su mansión alquiló con cierto secreto una pequeña casa, al lado del callejón donde los aventureros encontraron la copa de Licaón. Al parecer, en ella se reunían con cierto secreto los dos amantes, pues Melpómene había persuadido a Licaón de que el que su relación fuera demasiado conocida podía ser un perjuicio en su carrera.
3. Melpómene siempre bebe vinos pontos, y su favorito es el vino de Yolcos.

Por cierto, los Pjs harían bien en no entretenerse demasiado en el transcurso de su investigación, pues Melpómene, en efecto, se marchará de Smyrna precipitadamente, una vez el cuerpo de Licaón sea pasto de las llamas. Las razones de su precipitada marcha, como bien habrán supuesto los Pjs, no son precisamente debidas al dolor: ella es la asesina de Licaón.

### La historia de Melpómene

Si los Pjs presionan lo bastante a la cortesana, ésta solicitará el socorro de tres de sus criados, unos hombretones capaces de cargarse un buey entero al hombro para desayunárselo luego crudo. Una vez los hayan anulado vapuleándolos un poquito, y si mientras tanto la astuta Melpómene no ha conseguido escabullirse y escapar, los Pjs podrán oír de sus labios la explicación de por qué eliminó a Licaón: Melpómene es originaria de la isla de Cos, la cual se enfrentó hace unos veinte años a la isla de Samos, en una guerra motivada por intereses económicos y ciertas discrepancias

políticas. Samos envió a su célebre general Aristeo Melampigo, el cual, siguiendo su táctica habitual, arrasó literalmente la isla de Cos. Melpómene, que aún no era siquiera una mujer, contempló con los ojos arrasados por las lágrimas como los soldados de Samos asesinaban a su familia, a la par que destruían todo lo que le era querido. Ella salvó la vida por ser joven y hermosa, pero sufrió un destino casi peor que la muerte: los soldados se divertieron con ella, poseyéndola con violencia, y tras la guerra fue vendida como esclava, yendo a parar a un prostíbulo de Halicarnassos. Allí vivió durante años, hasta que finalmente uno de sus clientes, llamado Esteo el Delfita, la compró, convirtiéndola en su concubina. Esteo llegó a enamorarse sinceramente de ella, y antes de morir le concedió la libertad, legándole una pequeña fortuna para que pudiera vivir sin penurias. Libre por fin, después de casi veinte años de sufrimiento, la cortesana decidió viajar hasta Samos, para vengarse del hombre que había destruido su vida. Una vez en Samos, sin embargo, descubrió que Aristeo ya llevaba varios años muerto. Sin embargo, oyó hablar de que tenía un hijo, el cual era oficial en la ciudad de Smyrna...

La muerte de Licaón no le ha producido ninguna satisfacción, sin embargo, y se siente progresivamente invadida por los remordimientos y la desesperación. Ya que, al matar al muchacho, ¿no se ha convertido ella en alguien igual al que había jurado destruir?

### Conclusión

Resuelto el misterio de la muerte de Licaón, aún quedará por resolver la segunda parte del sueño de los Pjs: ¿Qué significa la visión de los hilos dorados entrelazados, formando un cordel, que tras dar vueltas por la ciudad se interna en el mar y desaparece? La Pitia, o un sabio al que consulten les dará la respuesta correcta: sus destinos están entrelazados, y deben viajar atravesando el mar hasta Delfos para consultar el Oráculo de Apolo, y conocer así su Destino. Así termina la Vida, y empieza la Aventura.

### Puntos de Héroe

Descubrir al asesino de Licaón: 15 puntos

Desembarazarse de los matones de Melpómene: 10 puntos

Descifrar sin ayuda el significado del sueño: 10 puntos

Plus final de aventura: 20 puntos

Si Melpómene escapa: -10 puntos. ●

### Personajes No Jugadores

Melpómene		Matones de Melpómene	
Puntos de Golpe	10	Puntos de Golpe	12
Puntos de Salud	12	Puntos de Salud	8
Dado para tiradas	1D6	Dado para tiradas	1D6
Habilidad	13	Habilidad	12
Fuerza	10	Fuerza	15
Inteligencia	18	Inteligencia	6
Agilidad	10	Agilidad	10
Velocidad	6	Velocidad	7
Constitución	8	Constitución	20
Carisma	16	Carisma	8
Sabiduría	12	Sabiduría	8
Actitud	10	Actitud	10
Intuición	12	Intuición	7
Apariencia	20	Apariencia	2
Prestigio	15	Prestigio	5

Para el resto de PNJs, usar la tabla que aparece en el manual (pág. 78).