

## O R Á C U L O

## El rapto de Egea

*Este módulo se ha ideado con el propósito de servir de iniciación a jugadores y árbitros inexpertos en Oráculo, pero con cierta práctica en otros juegos de rol. A pesar de que la trama es muy sencilla y con pocos escenarios físicos, la partida se puede enriquecer extraordinariamente a partir de las interacciones de los PJs con los PNJs, o entre ellos mismos; de hecho la única complicación real del escenario es la espesa maraña tejida entre los PJs, cuya generación está sometida a unas restricciones obligatorias.*

por Lluís Vilalta

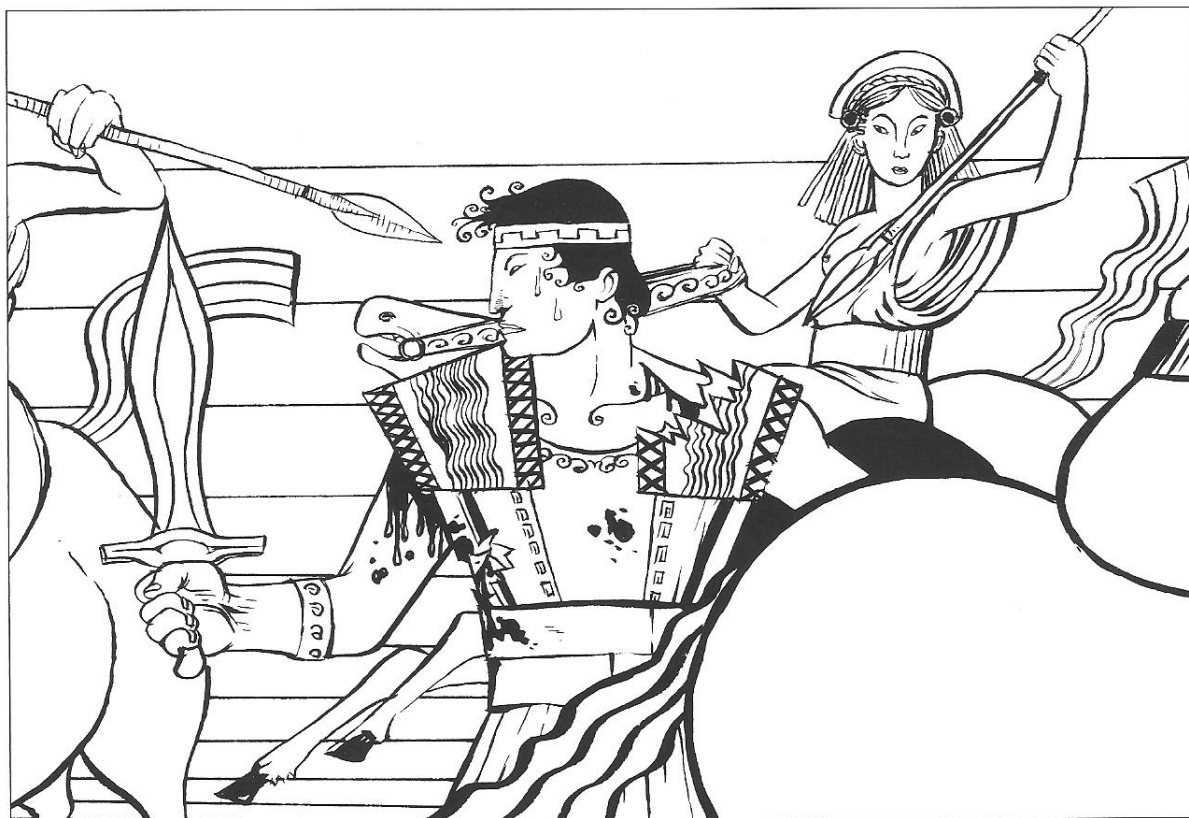
Contrariamente a lo recomendado en las reglas de *Oráculo*, el escenario no se ha situado en los Años Oscuros (siglos XI al IX a.C.), sino a principios de la Grecia Clásica (540 a.C.), época que resulta más fácilmente ambientable, bien documentada y coherente.

El siglo VI a.C. es el período culminante de las grandes expediciones colonizadoras helénicas; el Imperio Persa, recientemente formado, consolida su poder derrotando decisivamente al rey Cres de Lidia -pero todavía está lejos de constituir una amenaza directa para el mundo griego. Carthago crece constantemente y choca en ocasiones con las ciudades griegas de Occidente por el dominio de las misteriosas rutas comerciales borea-

les, más allá de las Columnas de Hércules... Un período apasionante, con matices todavía épicos, pero que entra de lleno en la Historia con "h" mayúscula.

### *Un héroe trágico: Héctor de Pella (PNJ)*

La trama entera del escenario gira alrededor de este PNJ, así que debe ser creado por La Moira con todo lujo de detalles, prácticamente como si fuera un PJ. Los atributos de Fuerza y Constitución de Héctor han de ser elevados, como corresponde a un guerrero experimentado,





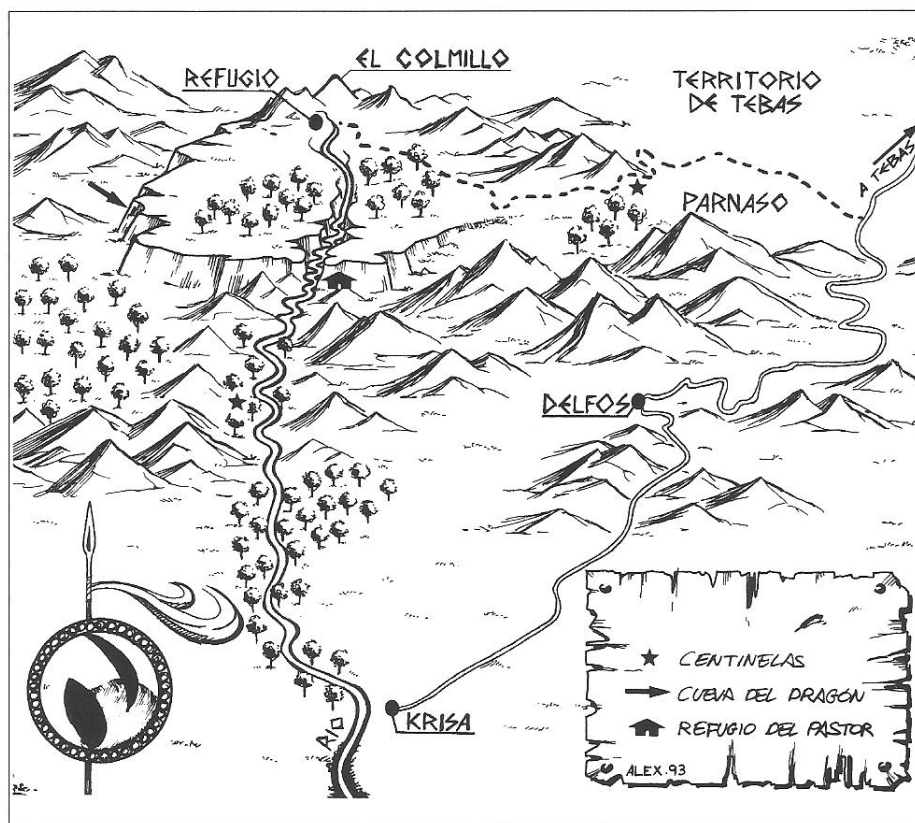
así como su Inteligencia y Carisma (asumiendo la condición de líder natural del PNJ); la Apariencia de Héctor es capaz de fundir como mantequilla a cualquier PJ femenino que cometa la imprudencia de mirárselo de arriba a abajo durante más de tres segundos sin gafas de sol (para algo es un héroe, no como tú y yo, ¿OK?).

El historial de Héctor de Pella es un factor básico del módulo, marcado por el *fatum* con un sello genuinamente dramático: joven, valiente y atractivo, Héctor es el heredero de una poderosa familia noble de Macedonia, con aspiraciones al trono real. Aventurero donde los haya, se embarca con destino a Sicilia, donde se pone al servicio de la causa del partido democrático de Siracusa, que acaba de desencadenar una guerra civil contra la facción oligárquica en el poder. Las incidencias de la guerra civil proporcionan a Héctor no tan sólo inestimables experiencias, sino también una sólida amistad con un joven líder de Siracusa: el PJ Anaxágoras de Corinto (primera interacción con un PJ).

Con el triunfo del partido democrático no llega la paz, porque inmediatamente comienzan las hostilidades con Carthago, que disputa a Siracusa el dominio de Sicilia. Enthusiastamente, los dos amigos encabezan la lucha contra los cartagineses. En el curso de una formidable batalla, Héctor es herido y hecho prisionero por el enemigo, que lo lleva cautivo a Carthago. Vendido a un tratante de Chipre, éste lo lleva al mercado de esclavos de Tiro (Fenicia). Por misteriosas coincidencias del destino, un antiguo amigo de la familia lo reconoce cuando salía a subasta, pagando el precio de su libertad.

Una vez de regreso en su Macedonia natal, la encuentra en plena crisis política: las conspiraciones contra su familia están a la orden del día, y lueven todo tipo de ataques y traiciones. Por instigación de los clanes rivales, el territorio de Héctor es atacado por una tribu de Amazonas y nuestro héroe se prepara para expulsarlas. Hay una gran batalla, y Héctor es nuevamente herido y capturado, esta vez por una bella y feroz amazona, Casandra (segunda interacción con un PJ). Los dos jóvenes acabarán enamorándose locamente y huirán a la ciudad de Abdera (costa meridional de Tracia), escapando de las iras de la tribu de Casandra, y viviendo un corto y apasionado idilio.

Es en la pequeña ciudad colonial de Abdera donde se desencadena irremisiblemente el signo del *fatum*, porque la esposa del tirano, una bella mujer llamada Cleómene, intentará seducir a Héctor. Ultrajada por la resistencia del joven, que se obstina en permanecer fiel a su amada Casandra, Cleómene invocará (atención



*Lovecraftómanos*) la venganza de una terrible y arcaica divinidad ctónica: Tártaro. Este complacerá a su servidora con una maldición de crueldad preolímpica: *La mujer que conquiste el corazón de Héctor morirá devorada por uno de los reptiloides sirvientes de Tártaro.*

Aterrorizado por la envergadura de la venganza y consciente de la amenaza mortal que esto significa para Casandra, Héctor decide tomar una solución drástica: desaparecer del mapa sin explicaciones. Héctor confía que la decepción de la pasional Casandra mudará su amor en odio (salvándose así de la maldición). Nada será igual desde entonces, pero al menos podrán intentar rehacer sus vidas (o eso se piensa él...).

Desatinado, Héctor vagará por los países sin más compañía que un puñado de antiguos servidores fieles, cayendo progresivamente en una espiral autodestructiva que le llevará finalmente a las montañas cercanas a Delfos, donde vivirá del bandleirismo.

Poco a poco crece la leyenda en torno al bandolero de noble linaje, que todo el mundo llama "El León de la Montaña". Atraída por la aureola heroica, la joven esposa de un aristócrata local, Egea, acaba enamorándose de él y abandonando a su marido, fugándose al corazón de las montañas, donde ahora vive un aceptable símil de idilio con "El León".

## Nuestros héroes (PJs)

Nuestra Compañía estará integrada por 5 o 6 jugadores con PJs de primer nivel, entre los que ha de haber forzosamente una Amazona y dos Guerreros. Estos PJs forzosos son:

**Anaxágoras de Corinto.** Soldado experimentado, fuerte y robusto, esconde bajo su espesa barba una fenomenal cicatriz (Apariencia baja).

Natural de Corinto, emigró a la colonia corintia de Siracusa (Sicilia) donde se estableció, participando activamente en la política local. Al explotar la guerra civil, dirigió con notable éxito las tropas de la facción democrática, obteniendo muchos honores tras la guerra (Prestigio alto).

En su vida hay un borrón muy negro: la desaparición, en el transcurso de una gran batalla contra Carthago, de su íntimo amigo y camarada de armas Héctor de Pella. La pérdida le afectó mucho y todavía ahora le pesa. Poco después, conocerá a Pericles de Halicarnaso, con quien decide recorrer mundo en busca de aventuras.

**Pericles de Halicarnaso.** Soldado de fortuna, atlético y apuesto (Apariencia alta).

Hijo de Halicarnaso (Anatolia sudoccidental), formó parte del ejército del rey Creso de Lidia, participando en la monumental batalla de Pteria (547 a.C.), que significó la sumisión de Lidia al joven Imperio Persa. Proscrito por Ciro de Persia, huyó a



Siracusa, donde se alistó como mercenario. Allí se hizo amigo de Anaxágoras, tomando los dos juntos la decisión de correr mundo (comenzando lógicamente por Delfos, para consultar el consejo de los dioses).

**Casandra.** Amazona de unos 25 años, atlética y de extraordinaria belleza (Apariencia muy alta), adusta y de carácter difícil (Actitud baja, penalizada con un -3 por el desengaño amoroso con Héctor de Pella), de aspecto y vestimenta exóticos (a los ojos de un griego).

Es el PJ trágico de la historia, digno "parテナire" del PNJ antes descrito: un buen día, Casandra participó en una escaramuza de su tribu contra un destacamento militar macedonio en los confines de la Tracia, hiriendo y capturando un prisionero, Héctor de Pella. Se enamora perdidamente, con el consiguiente cabreo del clan amazónico, que considera a los hombres menos valiosos que un kleenex usado. Proscrita por su tribu, huye con Héctor a Abdera (Tracia meridional). Una mañana, descubre consternada que Héctor ha desaparecido sin dejar rastro. Toda búsqueda resulta infructuosa. Con el corazón roto, deambula por Grecia entera, no se sabe si con la esperanza de reencontrar a su amado o de vengarse del canalla que la dejó tirada.

La Moira pondrá mucho énfasis en el estado anímico actual de la PJ, incitando a la jugadora (o jugador) a que intente describirlo y asumirlo.

**Otros PJs.** Muy conveniente un Asclepiada y una Sibila. Recomendables más guerreros.

### El Oráculo

El objetivo de nuestros PJs era consultar el Oráculo de Delfos. Los tres personajes

antes descritos recibirán los siguientes mensajes de la pitonisa de Apolo:

*Para Casandra:* Una mujer morirá por amor, esto dicen los dioses; Refrena los latidos del corazón, y escucha: el oráculo no es tuyo.

*Para Anaxágoras:* Queriendo hacer justicia, un gran crimen cometerás: la palabra empeñada faltarás, sino la justicia no repararás.

*Para Pericles:* Desconfía de quien te llama "amigo", y acecha: que no se impacienta el hierro, porque al final te hará falta.

### Inicio de la aventura

Los PJs, entre los cuales conviene que haya una buena proporción de guerreros, se encuentran en la pequeña ciudad de Krisa, cercana al santuario de Delfos, donde han peregrinado en busca de los consejos del Oráculo de Apolo. Allí serán contactados por un aristócrata local, que les propone la misión de liberar a su esposa, raptada por un peligroso bandido llamado "El León de la Montaña". El trato que el aristócrata les propone es el siguiente: 100 dracmas por día y expedicionario, más unas bonificaciones variables en función del grado de éxito de la misión: 10 Minas a cada uno si la mujer del aristócrata le es llevada sana y salva; 5 Minas por cabeza si el "León de la Montaña" le es entregado atado de pies y manos; en caso de que su mujer resulte muerta por "El León", 20 Minas por la cabeza del bandolero.

Esta oferta puede ser objeto de negociación, siguiendo las reglas básicas de regateo.

Si durante la conversación con el aristócrata alguno de los PJs intenta hacer una

*Tirada de personalidad*, deberá de superar el listón "característica del PNJ + 1D10" puntos de Percance.

En principio, pues, el argumento es simple y lineal, sin demasiadas trampas. En realidad, solamente hay una: la fiel esposa del aristócrata no ha sido raptada, sino que se ha fugado con el presunto bandido. Esto equivale a decir que —al menos desde un punto de vista ético— nuestros esforzados PJs no son contratados para liberar a la enamoradiza señora, sino para raptarla. Ellos, lógicamente, no lo saben.

### Otras informaciones

La información que les dará el aristócrata es la siguiente:

Se dice que el refugio de "El León de las Montañas" está en la cordillera, a unas 15 millas hacia el norte, al pie de una gran montaña en forma de colmillo. Allí, la ladera sur de la montaña suaviza su pendiente, que se transforma en un altiplano cubierto de bosques, que finaliza abruptamente en unos formidables escarpados de más de un estadio (200 metros) de altura.

El acceso natural al altiplano es la vertiente oriental. Se llega por el camino de Delfos, que continúa en dirección a Beocia. El camino es llano, pero tiene el inconveniente de discurrir por un territorio de Tebas (en malas relaciones con Krisa) y ser de fácil acceso para las patrullas armadas beocidas.

Directamente por la vertiente sur existe el inconveniente de los grandes barrancos (propicios para emboscadas, como algún PJ acabará intuyendo). El río de Krisa viene de aquella dirección, ya que nace en la montaña con forma de colmillo. El terreno es accidentado y boscoso entre Krisa y el acantilado, y el único camino medianamente practicable es la misma orilla del río. A partir de allí, nuestros PJs deberán adentrarse en una profunda y estrecha hoya, por donde circula el río en descenso desde el altiplano.

De la ladera occidental se dice que es el camino más fácil; pero nadie con dos dedos de frente pasaría por miedo al terrible Dragón del Barranco, que por allí tiene su guarida. Se dice que es uno de los hijos del temible dragón Python, derrotado por Apolo en Delfos.

Si, como es probable, los PJs demoran su partida para informarse un poco con la población local, se deberá procurar que saquen el mínimo provecho posible; cualquier información será camuflada con otras contradictorias, y no conseguirán algo más que:

- Cifra aproximada de integrantes de la partida de "El León de la Montaña".
- Alguna referencia a la minotáurica cornamenta del aristócrata.





- Sospecha de existencias de simpatizantes y/o espías entre la población local.
- Rumores contradictorios alrededor de cualquiera de los caminos.

En ningún caso deben haber pistas sobre la identidad de "El León". Es preferible que si hay alguna sospecha al respecto por parte de alguno de los PJs, ésta no surja hasta que todos estén en plena acción.

## Por la vertiente oriental

El camino será plano al principio, habitualmente frecuentado por otros viajeros. En medio día pasarán por los alrededores de Delfos, y en medio más llegarán a los límites de Beocia. A partir de entonces deberán seguir todo el día por caminos de cabras que discurren por detrás de la sierra, antes de llegar a los pies de la montaña con forma de colmillo. Habrán posibilidades de darse de narices con algún pastor solitario, con un centinela de "El León", o con una patrulla de la caballería tebana (1D4+1 jinetes).

Si los PJs acaban enfrentándose a los soldados beocidas y alguno de ellos escapa, al cabo de unas horas tendrán posibilidades de encontrarse con todo un escuadrón de 2D10+5 jinetes, que si pueden atraparlos les atacarán sin dilación (final seguro de la aventura).

## Por la vertiente sur

El camino será probablemente dificultoso. Tardarán medio día en atravesar el terreno plano hasta llegar al lindero del bosque, medio día más en atravesarlo hasta el pie de los escarpados, y otro medio en subir al altiplano por la estrecha hoya excavada por el río.

En una cabaña cercana a la entrada de la hondonada por donde circula el río, vive un pastor de cabras que suministra regularmente provisiones a los hombres de "El León". Intentará por todos los medios razonables ocultar este hecho (pura fidelidad a un hombre que le merece un respeto casi sobrenatural).

Otras incidencias: Por este camino es muy probable tropezar con algún centinela o sorprenderlo. Si esto ocurre y el centinela es neutralizado, "El León" tardará pocas horas en enviar una patrulla de 1D6+1 hombres a pie.

Nota: Todos los partisanos de "El León" son macedonios, antiguos sirvientes o soldados de la familia de Héctor, de probada lealtad hacia su líder. El interrogatorio de un hipotético prisionero resultará extremadamente duro.

## Por la vertiente occidental

Este camino, que evita los accidentes del terreno propios de la ladera meridional de la montaña, resultará rápido y fácil para los aventureros, pero sumamente deprimente. A medida que avanzan entre bosques semicalcinados y pequeñas elevaciones rocosas, les envolverá una atmósfera opresiva en grado creciente (los másters aficionados a *El Señor de los Anillos* pueden entretenerse aquí describiendo una versión clásica de la "desolación de Smaug"). Después de un día de marcha, se alzará a su derecha, a unos centenares de metros, el extremo occidental del barranco, flanqueado de espesas fumarolas.

La Moira podría decidir que la Compañía sea atacada aquí por el Dragón del Barranco, o esperar malévolamente que nuestros esforzados héroes regresen, felices de haber casi conseguido concluir su misión. En este último caso, y en función de si algún PJ femenino se ha enamorado (o reconciliado) de Héctor de Pella o no, La Moira deberá también decidir si el lagartito (convertido en arma ejecutora de la venganza de

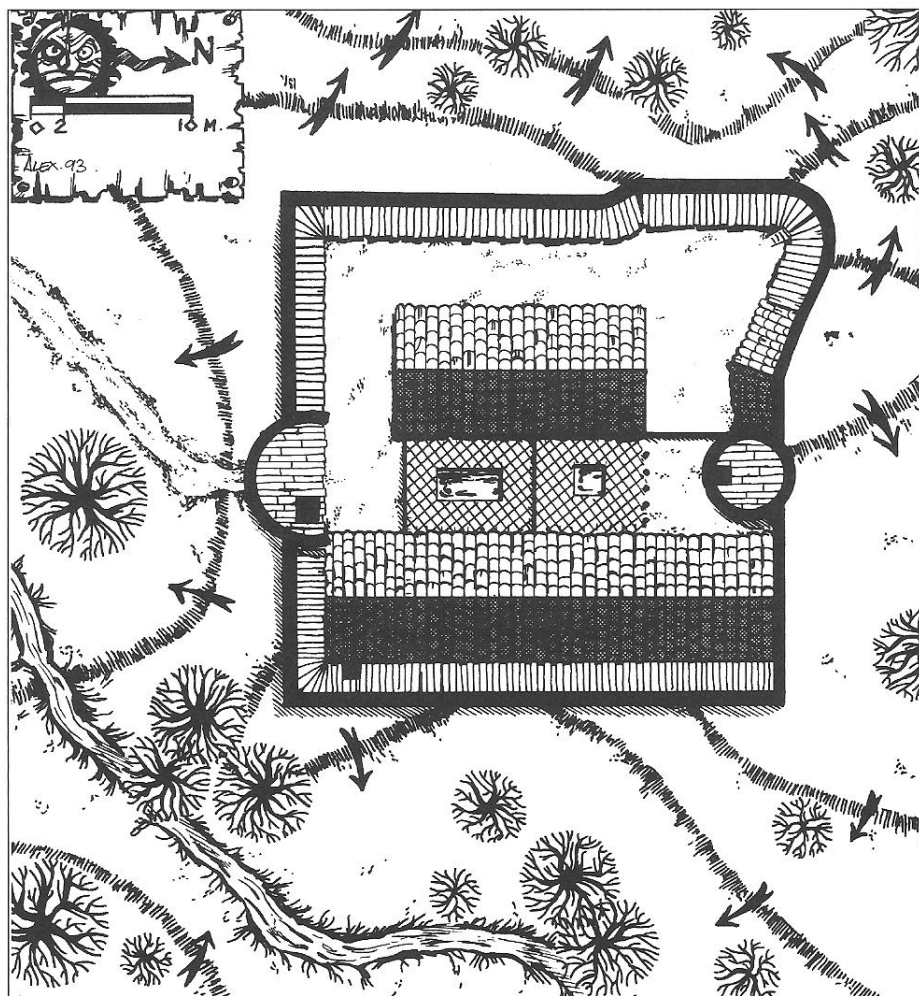
Tártaro) ataca a aquella PJ. Sino, embestirá directamente contra la PNJ Egea.

## El refugio de Héctor

Se trata de una pequeña y deteriorada fortaleza, vestigio de los tiempos micénicos, de aspecto macizo y compacto, construida con grandes sillares megalíticos y una sola puerta (de aspecto similar a la famosa "puerta de los leones" de Micenas) practicada en una baja y maciza torre semicilíndrica. Las paredes este, oeste y sur son defendibles desde el interior, con almenas. La pared norte es más baja, escalable desde el exterior por un PJ lo bastante ágil.

Dentro del recinto hay un corto camino de ronda, que asciende hasta un estrecho patio de armas situado en el ángulo noroccidental de la fortaleza. La mayor parte del espacio interior del recinto está ocupado por las cuatro edificaciones siguientes:

1. Una torre de vigilancia cilíndrica, poco más alta que la anterior, con dos pisos. En el piso inferior está la armería y un pequeño taller de herrería, y en el superior



la sala de guardia de la torre, siempre ocupada por dos hombres (uno de los cuales estará en lo alto de la torre vigilando, mientras el otro reposa).

2. Adosado a ésta, un pequeño establo, donde hay un par de borricos.

3. Un edificio ocupado por los hombres de Héctor, donde también se hallan las cocinas. Este edificio se comunica con el principal a través de un patio peristilado.

4. El edificio principal, adosado a la pared este de la fortaleza, que sirve de residencia de Héctor, Egea y una asistente de ésta. La construcción está dividida en dos secciones. Al norte, las estancias privadas de Egea y Héctor, con otro patio peristilado. Al sur, comunicando con el edificio de la tropa, las estancias públicas que sirven de lugar de despacho y sala de reuniones.

**Nota:** Dentro de los edificios no hay más puertas que las dibujadas en el plano. Las pocas que hay tienen más función defensiva que de preservación de la intimidad, y son singularmente robustas.

La mayor parte del tiempo, los hombres de "El León" estarán patrullando o haciendo de centinelas por las montañas, de modo que no habrá dentro de la fortaleza más que dos o tres hombres armados, Egea y su asistente. Héctor estará o no en función del momento dramático.

## Final abierto

La Moira ha de ser consciente de que su principal preocupación no es el escenario en sí, sino el desarrollo de las relaciones entre los miembros de la Compañía, a medida que Anaxágoras y/o Casandra comiencen a intuir la identidad de "El León", o cualquier PJ sospeche de las verdaderas intenciones del aristócrata local.

La aparición del Dragón del Barranco o de la Harpía están completamente sujetas al desarrollo del drama entre los PJs y Héctor de Pella. De hecho, en cierta manera Héctor es casi un PJ, y las posibilidades de un *crescendo* dramático han de centrar la atención de La Moira más que los encuentros aleatorios con pastores, animales, soldados de Tebas, dragones o diosas. Casi todo se puede sacrificar en interés del drama.

Una noche, la fortaleza será visitada por una espantosa criatura, portadora de malos augurios: una Harpía, ser similar a un enorme buitre con el busto y la cabeza de una mujer repulsiva. La Harpía se plantará directamente delante de Héctor y con voz estridente le recuerda la vigencia de la maldición de Tártaro. Muerto de pánico, Héctor se dará cuenta del verdadero alcance de la venganza: ¡no sólo Casandra, sino cualquier mujer que se acerque al infortunado PNJ estará en peligro de muerte!

Es preferible que esta formidable aparición se produzca en presencia de algún PJ (¿la misma Casandra?, ¿el viejo amigo Anaxágoras? o, ¿cualquier otro PJ desconcertado?).

El aristócrata que ha contratado a nuestros PJs les estará esperando a la entrada misma de la ciudad, con media docena de acólitos armados. El hombre no será desleal con los PJs, y pagará religiosamente el precio estipulado; pero si nuestros héroes confirman sus sospechas de infidelidad conyugal, ordenará a sus hombres que degollen allí mismo a Héctor y Egea.

En el fondo, el aristócrata no pretende otra cosa (bien razonable, por cierto) que dilucidar si su esposa Egea ha sido realmente secuestrada o si, como dicen los rumores que circulan por la ciudad, se ha fugado con el bandolero. En cualquier caso, su propósito final es limpiar su honor. Si Egea le ha sido infiel será inflexible con ella y vengativo con Héctor, no tolerando la interposición de nadie.

Además del reparto de Puntos de Héroe contemplado por las reglas de *Oráculo*, sugiero el siguiente baremo adicional (a repartir entre los protagonistas): cumplir la misión encargada por el aristócrata +10; evitar su venganza sobre Héctor y/o Egea +20; realizar una acción bélica espectacular +8.

Aparte es preciso valorar atentamente las actitudes y acciones de Casandra y Anaxágoras, que podrían no ser contempladas en ninguna tabla pero ser merecedoras de

recompensas especiales, por la abnegación, la amistad o la nobleza demostradas. Es necesario ser generoso con estos dos PJs, que serán difíciles de llevar por sus jugadores.

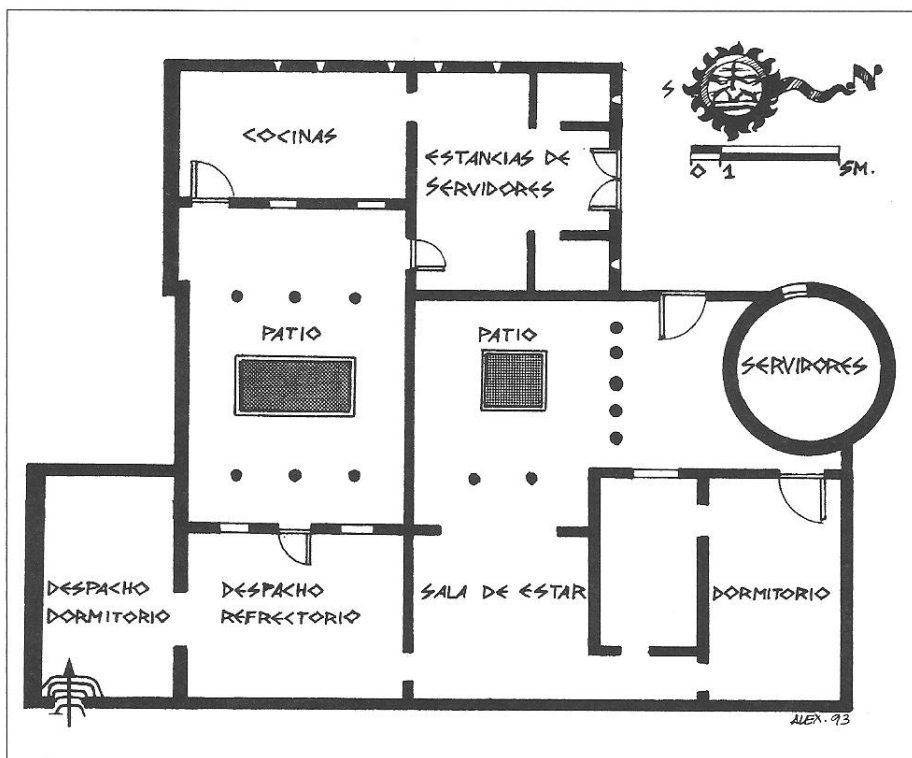
## Bestiario de la aventura

Algunos de los personajes tienen o montan caballos, tal es el caso de Casandra, o el de los soldados de la caballería beocida.

**Caballo promedio:** Fuerza 15, Inteligencia 4, Agilidad 25, Velocidad 35, Constitución 24; Puntos de Golpe 24. En solitario luchará con 1D10; utilizado como montura por un jinete, bonifica con +2 la capacidad de combate de éste.

**El Dragón del Barranco:** Se trata más de un gran lagarto que de una bestia invencible, pero debe ser descrito por La Moira en términos tan espeluznantes como pueda. Fuerza 15, Inteligencia 15, Agilidad 26, Velocidad 23, Constitución 26; Puntos de golpe 22. Lucha con 1D10+1D6. Puntos de Héroe: consultar la tabla de seres fantásticos disminuidos, *Python*.

**Hombre promedio de Héctor:** Su rudo acento delatará su origen macedonio. Habilidad 16, Fuerza 17, Inteligencia 13, Agilidad 11, Velocidad 14, Constitución 21, Carisma 5, Sabiduría 9, Actitud 14, Intuición 10, Apariencia 10, Prestigio 2. Luchan con 1D10+1D6. No llevan ninguna armadura, y solamente alguno lleva casco o escudo ligero. Van armados con jabalinas





y espada, o con honda y espada; sólo alguno lleva lanza pesada.

Utilizando las mismas características promedio (excepto el Prestigio, que será 9), podemos describir también a los **soldados de la caballería de Tebas**. Su equipo es estándar para todos: dos jabalinas, espada larga de caballería, casco de jinete. Sin escudo ni armadura.

**Hombre promedio del aristócrata local:** Habilidad 11, Fuerza 24, Inteligencia 6, Agilidad 9, Velocidad 6, Constitución 18, Carisma 5, Sabiduría 3, Actitud 8, Intuición 8, Apariencia 9, Prestigio 9. Luchan con 1D10. No son guerreros profesionales, y llevan jabalina y espada; sin casco, armadura ni escudo.

**El aristócrata:** Un hombre viejo, de aspecto severo. Habilidad 23, Fuerza 3, Inteligencia 24, Agilidad 4, Velocidad 11, Constitución 11, Carisma 25, Sabiduría 25, Actitud 26, Intuición 21, Apariencia 7, Prestigio 20. Podría llamarse, por ejemplo, Anacreonte de Krisa.

**Egea de Krisa:** Una mujer atractiva y sensual, un poco ligera e irreflexiva. Habilidad 17, Fuerza 12, Inteligencia 10, Agilidad 20, Velocidad 8, Constitución 9, Carisma 8, Sabiduría 4, Actitud, Intuición 18, Apariencia 16, Prestigio 12.

## Una partida de prueba

Se hizo una partida de prueba sobre la base original de este escenario con cinco jugadores. Además de los PJs de Casandra, Anaxágoras de Corinto y Pericles de Halicarnaso se contó con la intervención, como estrellas invitadas, de Ariadna de Tebas, sibila, una tierna adolescente que en sus

crisis epilépticas es bombardeada por toda clase de visiones proféticas o mensajes divinos y de Leónidas de Atenas, un honesto guerrero al servicio del aristócrata de Krisa, que está al corriente de los rumores locales sobre la infidelidad de Egea pero desconoce el propósito final de su señor.

Leónidas no tiene ningún Oráculo premonitorio; en cambio, Ariadna visita Delfos y recibe el siguiente mensaje divino: Que no hable el hierro en nombre del amor; pero ¡cuidado! de amor también habla el traidor.

Los cinco esforzados héroes aceptan el encargo del aristócrata, pero antes buscan información entre la población local: Anaxágoras conversa con los ancianos que toman el sol en la ágora, Pericles se adentra en el barrio de las tabernas y Ariadna pasea sin rumbo por la población. Casandra se queda en el hostel, tensando el arco y afilando obsesivamente la espada. Leónidas descansa.

Temerosos de los espías de “El León de la Montaña”, demoran 48 horas la partida, haciendo correr el rumor de que han abandonado la misión. El aristócrata se presta a colaborar, haciendo una nueva proclama en busca de aventureros.

La noche convenida nuestros héroes salen discretamente de Krisa, con provisiones para una semana que cargan en un asno juntamente con las corazas de los guerreros. No llevan ningún otro animal, aparte del caballo de guerra de Casandra, un excelente animal llamado Centurión, negro como la noche.

Durante la investigación por el pueblo, a La Moira se le escapa una información vital: uno de los bandidos, que fue capturado tiempo atrás, era macedonio. Durante

el viaje la duda hace vacilar a Anaxágoras, y Pericles comienza a recelar de él. Casandra mantiene un mutismo hermético.

La intención de los PJs es atacar la montaña por los escarpados de la ladera sur. Temiendo una emboscada entre las colinas boscosas, dos de los guerreros se avanzan y descubren una partida de cinco bandoleros que avanza hacia ellos. La Compañía decide emboscarlos, pero la refulgencia de las armas los delata, y se entabla un breve pero feroz combate; todos los PNJs son abatidos o capturados, y nuestros héroes interrogan a los supervivientes con brutalidad. Al final, uno de ellos confiesa atemorizado la identidad de “El León”.

Algo en el grupo se ha envenenado con esta información. Esa noche, Anaxágoras aprovecha su turno de guardia para huir del campamento, y emprende una carrera de varias millas, enfundado en la armadura de combate, al encuentro de Héctor (digna emulación del mensajero de Marathon). La huida de Anaxágoras provocará el caos en la pequeña compañía: a pesar de su debilidad, provocada por el mortífero impacto de una jabalina, Casandra reacciona con la rapidez del rayo. Montada en Centurión se lanza en persecución de Anaxágoras.

Desconcertados y temiendo la traición, los otros tres PJs discuten acaloradamente: Leónidas es partidario de regresar al pueblo, ahora que conoce el número exacto de bandoleros gracias al interrogatorio (quedan diez), y reclutar un pequeño ejército. Pericles y Ariadna prefieren continuar solos. Finalmente liberan a los prisioneros, haciéndoles creer que regresan al pueblo, y deciden atacar la vertiente occidental de la montaña (la del dragón). Obviamente, el dragón los ataca. Presas del pánico, intentan una inútil escapada, pero Ariadna es pronto atrapada por el monstruo. Los dos guerreros se enfrentan por fin a la bestia y la matan, salvando a Ariadna. Cortan la cabeza de la bestia. El camino ya no tiene más estorbos, y llegan a la fortaleza por la tarde.

Mientras tanto, Casandra ha dado caza a Anaxágoras. Siguen unos minutos de tenso diálogo con las armas desenvainadas (En realidad, Casandra a duras penas se aguanta derecha sobre el caballo, pero se esfuerza por aparentar. Esfuerzo inútil: la sangre fresca empapa su *chiton*, y Anaxágoras sabe evaluarlo con precisión de profesional). Finalmente acuerdan avanzar juntos por el angosto río. A poca distancia del final del desfiladero, son rodeados por un grupo de partisanos de “El León”. Anaxágoras se identifica y reclama hablar con Héctor de Pella. Desconcertados, los hombres de Héctor los escoltan hasta la fortaleza.

La sorpresa de Héctor no tiene límites cuando se reencuentra con su antiguo camarada de armas en aquel lugar remoto;



pero los dos amigos no tienen demasiado tiempo para hablar, porque Casandra, semiinconsciente y encogida sobre el caballo, pierde sus últimas fuerzas y resbala suavemente hacia el suelo. La sorpresa inicial de Héctor se transforma en espanto. La fortaleza entera se moviliza para atender a la amazona moribunda. Mientras la joven reposa, Héctor y Anaxágoras tienen todo un día para explicarse. El PJ convence a su amigo para que intente localizar a los otros aventureros y hablar con ellos.

Por su parte, éstos están ya observando la fortaleza a unos centenares de pasos de distancia. Están decididos a entrar como sea. Aquella misma noche, Pericles invoca a Ares ofreciéndole un sacrificio *para que la fuerza del dios repose en su brazo durante el combate que se acerca*. El dios, complacido, consiente. A continuación, los tres héroes se deslizan dentro de la fortaleza escalando la pared norte. Al mismo tiempo, Héctor recibe la visita de la Harpía; los gritos de espanto alarman a todos, y se produce un encuentro en el patio peristilado principal. Anaxágoras consigue calmar a Pericles y Ariadna, pero no a Leónidas, para el que Héctor sigue siendo un peligroso criminal. Héctor explica a todos su triste destino, recientemente recordado por la Harpía. Egea y Casandra permanecen mudas.

Entonces Pericles invoca a Ares por segunda vez, pidiéndole asistencia para deshacer la maldición de Tártaro. Ares acude, resplandeciendo con todas sus armas, pero se niega a acceder a la petición, ya que dice no ver motivos para oponerse a la justicia dictada por otro dios. Molesto con Pericles, le reclama imperiosamente *el combate que me habías prometido*, y le amenaza: *tienes 24 horas para ofrecerme este combate, sino, mi venganza será terrible*.

De golpe Héctor (La Moira, de hecho) entrevé una posibilidad de sacar del compromiso a los PJs; desaparece discretamente y reaparece minutos después armado hasta los dientes, retando a Pericles a un combate singular. La idea de Héctor es simple y directa: ¿Ares quiere ver sangre? Pues la tendrá, y en abundancia, Héctor confía en no sobrevivir al combate. Con su sacrificio, la maldición de Tártaro dejará de tener efecto sobre Egea y (sobre todo, pero esto no lo dice) Casandra.

Los dos héroes se plantan en el patio de armas, los pesados escudos enganchados al cuerpo, las lanzas alzadas por encima del hombro buscando el flanco del enemigo. Pericles se encomienda a Ares y embiste a Héctor con la esperanza de desequilibrarlo de una lanzada. Para sobresalto de todos, la lanza atraviesa escudo, armadura y tórax de Héctor con la facilidad de quien corta papel: "El León" se desploma en un solo asalto (normal, la lanza es propulsada con

la fuerza de Pericles más la de Ares, ¡que es 900!).

Ariadna toma la iniciativa, y reclama imperiosamente un ara de sacrificios. Pericles trae la cabeza del dragón muerto y la ofrece a Escolapio, pidiéndole que salve la vida de Héctor. Escolapio acepta, pero recuerda a los PJs que la bestia que han matado era muy querida por Tártaro. *Ahora el dios no tiene un enemigo, sino seis*.

Los cinco aventureros vuelven a Krisa con Egea, y aseguran haber matado al cri-

minal, testificando que Egea fue secuestrada contra su voluntad. El aristócrata no hará muchas preguntas, han salvado su honor y su esposa. Ya tiene bastante. La aventura acaba con los PJs preguntándose la forma de deshacer la cruel maldición de Tártaro.

Lastima del reparto de Puntos de Héroe. Algún PJ se quedó a las puertas del segundo nivel, tan sólo por culpa de las brutales torturas infligidas a los prisioneros... ◆

