

O R Á C U L O

Limpieza étnica

Primera parte: Único testigo

Esta aventura es la continuación de un escenario anteriormente publicado (El rapto de Egea, LIDER 36), de forma que los PJs que protagonizaron aquel son los mejores para seguir la trama. No obstante, este escenario puede ser jugado, con ligeros retoques, como una aventura totalmente independiente. Consta de dos módulos, el primero de los cuales es éste, que pueden ser jugados en una o dos sesiones, más una sorpresa que puede ser intercalada a discreción del máster.

por Luis Vilalta

El argumento general centra la acción en el año 540 A.C., en la costa meridional de Tracia, durante un crudo invierno que ha cubierto de nieve un país densamente boscoso y accidentado, agreste y potencialmente hostil. Más concretamente, nuestros aventureros iniciarán sus andaduras en la colonia ateniense de Abdera, ciudad secretamente amenazada por una coalición de tribus indígenas. Los PJs estarán en la zona por razones de índole particular —quizás persiguiendo la culminación de la aventura anterior—, y darán por casualidad con los preocupantes indicios de la inminente guerra. El propósito de un módulo así es el de confrontar un conjunto de personajes, con objetivos particulares e incluso contrapuestos, con una situación que exigirá la supeditación de estos intereses al bien común, representado en este caso por la amenaza que planea sobre la tranquila ciudad.

Introducción: los personajes

Si seguimos el argumento inicial de “El rapto de Egea”, es probable que una vez resuelto el lío los PJs hayan decidido poner fin, de una u otra forma, a la maldición que pesaba sobre el PNJ Héctor de Pella. Una iniciativa lógica que se les podría ocurrir es ir al escenario original del drama: la ciudad de Abdera, donde la esposa del gobernante, Cleómene, había invocado sobre Héctor la fatídica maldición. En este caso, sería ideal que el PJ Casandra (una intrépida amazona que en el pasado había mantenido una relación amorosa con Héctor de Pella, y que constituía uno de los principales alicientes del módulo anterior) formase parte del grupo.

a) Casiopea (PJ):

Se recomienda la aparición de este PJ, una segunda amazona. Casiopea es una

bella joven con grandes aptitudes guerreras, que va a Abdera cumpliendo una misión encargada por la Reina de las Amazonas, Hipermestra. Debe localizar a Casandra y llevarla ante el Consejo de Ancianas, sea de buen grado o por la fuerza, para que sea juzgada por traición a las rigurosas leyes de la tribu. Además de su caballo de guerra, Casiopea dispondrá al inicio de su misión, de 10 minas y un burro con provisiones para 7 días, facilitados por el Consejo de Ancianas.

Como el resto de miembros de su tribu, lo último que Casiopea sabe de Casandra es que huyó con Héctor de Pella, refugiándose en Abdera. Desconoce que ha sido de ambos desde entonces. La Moira debe recordar a quien lleve este personaje que su PJ no tiene razones para dudar de la validez de las leyes amazónicas, que castigan el contacto con hombres. Ya surgirán ocasiones durante la aventura en que sus convicciones se verán sometidas a prueba... El otro detalle importante que Casiopea debe tener en cuenta es que ella y Casandra se conocen, de forma que ciertas tácticas de ocultación de personalidad no le servirán de nada.

Aún queda un detalle importante. En la tribu de Casandra y Casiopea la condena por traición es drástica y brutal: el descuartizamiento. Se ata cada extremidad de la condenada a un caballo, y se obliga a los animales a estirar, cada uno hacia un extremo diferente. Este detalle es desconocido por Casiopea, pero Casandra sí lo sabe (La Moira se encargará de hacerle memoria tan pronto Casiopea desvele sus intenciones de llevarla a presencia del Consejo de Ancianas).

b) Eneas de Sfetos (PJ/PNJ):

Este personaje, diseñado para ser indistintamente PJ o PNJ, es un colono que emigró a Tracia, acompañado de su esposa

Asteria. Después de diversas vicisitudes, se estableció finalmente en una finca de 10 o 12 kilómetros al norte de Abdera, en un valle boscoso rodeado de montañas y regado por un río de aguas limpias y cristalinas. A base de trabajo y constancia, Eneas es ahora un próspero propietario rural gracias a los cultivos, la tala de madera y el comercio con las tribus de los Ursitas y los Ofhiditas. Su granja ha ido creciendo con los años, albergando dos familias de campesinos, además de la suya propia, que se ha visto incrementada con dos hijos: Clío, una niña de 4 años, y Teseo, un crío de 1 o 2 años.

Últimamente las cosas no van demasiado bien. A pesar de que el comercio con la tribu de los Ursitas continua con la regularidad de siempre, hace semanas que los Ofhiditas evitan todo contacto con él, e incluso le han puesto trabas a la utilización del río para los desplazamientos y transporte de mercancías. Además, le han llegado extraños rumores sobre el incremento de la hostilidad de la feroz tribu de los Cynetas. Inquieto por estos malos augurios, Eneas ha decidido emprender una visita rápida a la ciudad, para verificar rumores y buscar consejo de la pitonisa local.

La Moira deberá recalcarle al jugador la responsabilidad que pesa sobre Eneas, y su preocupación por la seguridad de la familia y la integridad de la finca.

c) Otras opciones para PJs:

Si la Moira estima más oportuno no seguir el hilo argumental de “El rapto de Egea” y desarrollar este módulo de manera independiente, puede prescindir de los personajes de Casandra y Casiopea, pero no de Eneas, que siempre puede ser un PNJ. De todas maneras, sería interesante que uno de los PJs tenga un objetivo similar al de Casandra, y que un segundo PJ tenga como fin cazar al anterior. ¿El motivo? La mayor



estos se vean obligados a huir por miedo a ser asesinados.

En cualquier caso, es interesante que los jugadores creen que este módulo es continuación de alguna otra aventura, y se tropiezan con el alzamiento tracio de forma totalmente inesperada.

En pie de guerra

Ya hace generaciones que los griegos están colonizando las costas meridionales de Tracia, fundando colonias y asentamientos, y estableciendo bases portuarias y militares. Este proceso, encabezado por Atenas y otras ciudades jónicas, ha contado en ocasiones con la colaboración de las tribus indígenas y muchas otras veces con su total indiferencia, pero cada vez más, la creciente presencia griega topa con el recelo e incluso la franca hostilidad de los nativos, que ven como las colonias helenas intervienen cada vez más abiertamente en los asuntos domésticos de los tracios.

La poderosa tribu de los Cynetas (que recibe este nombre por tener el Lobo como animal totémico) es una de las más hostiles a la presencia griega. Su ambicioso caudillo, llamado Hannon, sueña erigirse rey único de toda la Tracia, y ha decidido valerse de esta hostilidad para desencadenar una guerra general, de la que el mismo pueda salir reforzado como líder indiscutible

de todas las tribus. El primer objetivo de sus planes será la pequeña ciudad costera de Abdera, colonia ateniense que se encuentra a pocas millas de los territorios tribales.

La conquista de Abdera representaría un importante primer paso en la unificación de las tribus bajo el liderazgo indiscutible del ambicioso Hannon... Pero la fuerza de los Cynetas, a pesar de ser considerable, no es suficiente por sí misma para aplastar la ciudad vecina, y el caudillo ha decidido formar una gran coalición con otras tribus de la zona. La gestación de esta alianza resulta difícil, pero con un poco de tiempo y habilidad, Hannon consigue finalmente comprometer a las tribus vecinas de menor entidad, ya sea con promesas de pillaje o bajo la amenaza de represalias.

Pero la coalición es incompleta sin los

Ursitas, otra gran tribu tracia (que se llama así por su veneración a los osos), no menos poderosa que los Cynetas. Los Ursitas se niegan a participar en la alianza, ya que sus relaciones con Abdera no son malas y les han reportado unos ciertos beneficios comerciales. Además, los Ursitas no ven con buenos ojos una eventual hegemonía de los Cynetas, sus tradicionales adversarios.

Con este estado de cosas, Hannon maquina un plan diabólico para arrastrar al clan rival a la guerra...

Llegada a Abdera

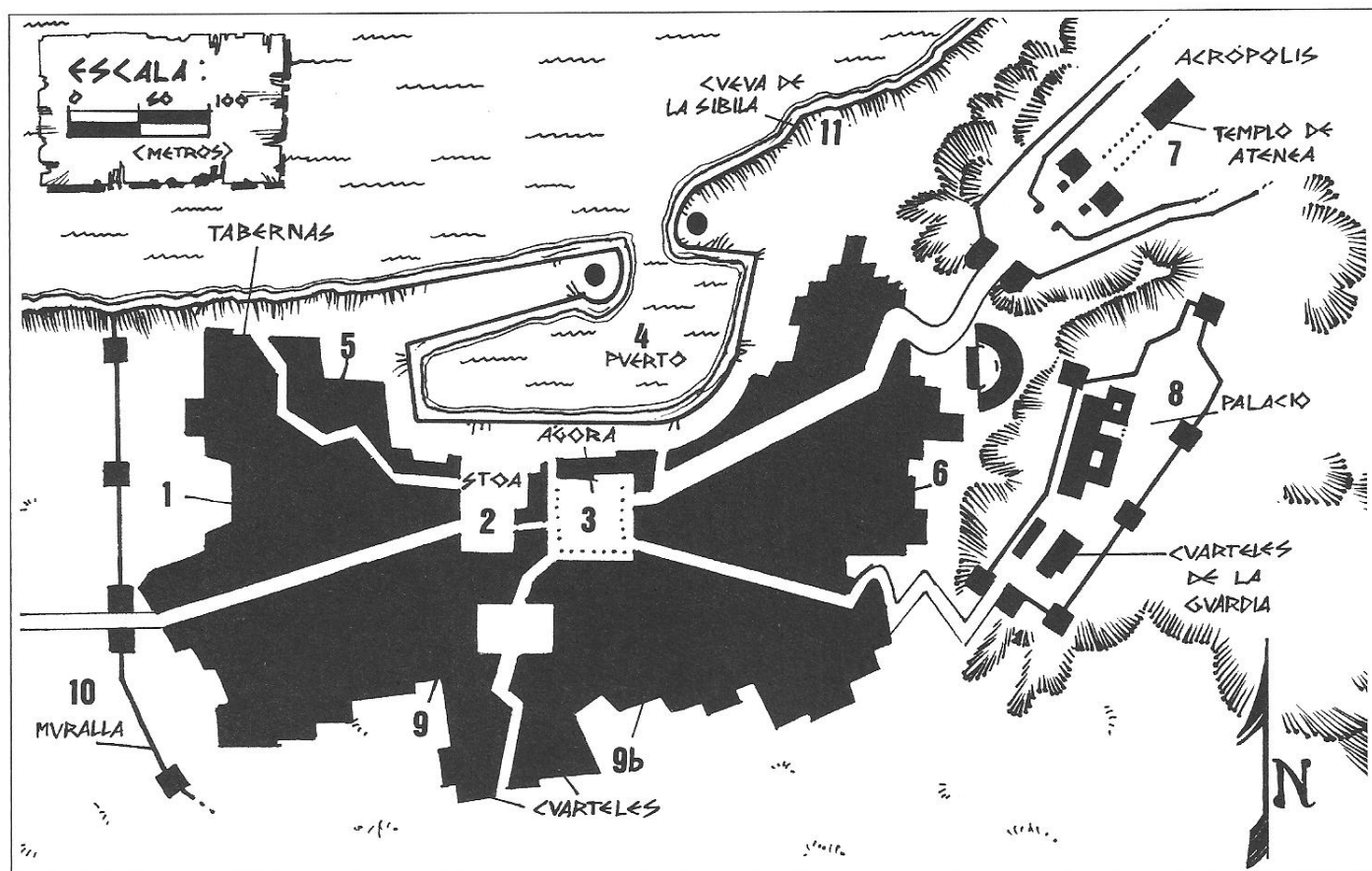
Antes de que Eneas haya acabado con los preparativos de su corta visita a la ciudad, aparecerá en escena la amazona Casiopea, que llegará a la granja de los colonos agotada después de un largo viaje desde su tierra natal. Esta será una buena excusa para que los dos personajes se conozcan y viajen juntos hacia Abdera. Los otros aventureros llegarán a la colonia ateniense por su cuenta, probablemente por vía marítima. Si unos u otros buscan alojamiento, hay un único hostel en toda la ciudad, que les dará pensión completa al precio de 4 dracmas por persona y día. El hostel es pequeño, pero confortable, y los aventureros no tendrán problemas para alojarse, ya que todas las habitaciones de que dispone la casa están vacías: el invierno es mala época para viajar, y los mercaderes de Atenas aguardan a la primavera...

Abdera es una ciudad en pleno crecimiento, con buena parte de su tejido urbano aún por desarrollar. Los barrios más densamente urbanizados son el barrio del mar y la ciudad alta. La estructura de los otros barrios es, en cambio, algo más dispersa e inacabada. Las principales localizaciones (ver plano de Abdera) son:

1. Calle del Campo, donde se encuentra el único hostel de la ciudad.
2. Stoa, o plaza del mercado.
3. Ágora, o plaza principal, aún inacabada. En el centro hay un reloj de agua (clepsidra).
4. Puerto. El extremo occidental está reservado para fines militares, y allí están atracadas las dos birremes de que dispone la ciudad.
5. Calle de las Tabernas.
6. Vía Procesional, avenida que lleva a la Acrópolis.
7. Acrópolis, flanqueada por una muralla en construcción. Destaca el templo de la diosa Atenea, patrona de la Ciudad.
8. Residencia del tirano y caserna de la Guardia.
9. Alojamientos provisionales de la guarnición.
10. Muralla de circunvalación, en construcción.
11. Cueva de la Sibila.

parte de la acción debería desarrollarse fuera de la ciudad, en el marco de los grandes bosques nevados de Tracia. Para conseguirlo, a pesar de los objetivos particulares de cada PJ, se cuenta con tres mecanismos alternativos que deberían bastar para forzar a los jugadores a abandonar la relativa seguridad de la ciudad e internarse en el bosque:

1. Que Casiopea encuentre la manera de secuestrar a Casandra, emprendiendo el retorno al país de las Amazonas.
2. Que Eneas de Sfetos contrate a los aventureros para acompañarlo hasta su granja y ayudarlo en la evacuación de la misma.
3. Si fallan los dos anteriores, siempre queda el recurso de agudizar la persecución de Cleómene de Abdera sobre Casandra y/o Héctor hasta el punto que



En la ciudad se ha comentado mucho durante los últimos días la desaparición de un joven soldado mientras hacía un servicio de patrulla por las granjas. El soldado se llamaba Ophialtes (esta información afectará mucho a Eneas, que es amigo de la familia del joven).

La Sibila

No habiendo ningún santuario cercano en aquella remota zona, los personajes que busquen respuesta a sus dudas deberán acudir a la pitonisa local. Esta es una anciana de aspecto inquietante, que vive como una ermitaña bajo los riscos de la Acrópolis de Abdera, en un lugar llamado "cueva de la sibila". Para que la pitonisa consienta a escucharlo, el PJ deberá ofrecerle un presente (un pollo, por ejemplo). Acto seguido, la anciana preparará una infusión e inhalará los vapores mientras el personaje le explica su caso. Finalmente, pronunciará con torpeza su sentencia.

Eneas: Una vez se halle en Abdera, consultará tan pronto como pueda a la Sibila, preocupado por su familia y hacienda - recordemos que una de las motivaciones principales de su viaje es ésta-. Su respuesta será: "Amenazada por el lobo, la oveja asustada busca la protección del rebaño. Pero, ¿se atreverá a caminar sola hacia el corral?".

Casiopea: en su preocupación por el éxito de su misión, es muy probable que la amazona busque el consejo de la pitonisa, que le dirá: "No es necesario buscar las huellas de la mujer, porque ella vendrá hacia ti; sigue en cambio las de la niña, para que algún día pueda hacer huellas de mujer".

Sólo damos los oráculos más directamente relacionados con el asunto que nos preocupa. El resto de PJs no tienen demasiados motivos para consultar a la adivina, ya que lo más probable es que sus preocupaciones vayan por otro lado, o estén ocupados persiguiendo la consecución de un oráculo anterior.

La embajada tracia

Vagando por el centro de la ciudad, los PJs se sentirán atraídos por una apreciable concentración de gente, y por voces que van diciendo: "¡La embajada, aquí llega la embajada!". La multitud, arremolinada a lo largo de la calle que lleva del Palacio al Agora, espera con verdadera expectación el paso de una formidable comitiva montada a caballo. Está formada por una docena de jinetes de aspecto feroz, vestidos a la usanza tracia con túnicas de colores estridentes y luciendo capas y gorros de piel de lobo. La comitiva cruzará la calle ruidosamente y con paso rápido. A su frente cabalga orgulloso un hombre, de aspecto

más feroz aún que sus acompañantes, que luce brazaletes y colgantes de bronce y oro, y un casco con una cabeza de lobo en lo alto (es Hannon, caudillo de los Cynetos).

A pesar del hermetismo de las autoridades, pronto se difundirán por la ciudad todo tipo de rumores sobre el motivo de la visita, más o menos acertados. En un primer momento predominará el desconcierto y circularán rumores de difícil verificación, con matices que cambiarán en función de quien los explique. Los rumores variarán en detalles como la tribu a la que pertenece la comitiva, el rango de quien la dirigía, el nombre de éste, el motivo de la visita, etc.. Los PJs podrán usar una tirada de intuición para averiguar la verosimilitud de cada rumor (Puntos de Percepción, o PdP, variables en función del rumor y los fundamentos del PJ para dudar).

Pasadas unas horas, las informaciones ya serán más consistentes, pero será preciso obtenerlas en lugares más selectivos, como el Agora o la Calle de las Tabernas. Los PJs podrán captar dos informaciones:

1. Hannon, caudillo de los Cynetos, ha presentado a las autoridades de Abdera un ultimátum para la rendición de la ciudad.
2. Con un propósito claramente hostil, se ha formado una gran coalición de tribus lideradas por Hannon.

En el Ágora no será difícil encontrar un



grupo de notables o ancianos enzarzados en plena discusión sobre el tema. Para poder ser admitidos en alguna de las conversaciones, será necesario superar una tirada de Carisma (PdP=12). Si el PJ supera la tirada, conseguirá la primera información.

En la Calle de las Tabernas siempre hay la posibilidad de sonsacar a algún soldado de la Guardia, a base de invitarlo a sucesivas rondas de vino progresivamente menos aguado (en la antigüedad, el vino era muy fuerte, por lo que se bebía más o menos dosificado con agua, en función de la ocasión. Sólo se tomaba vino sin mezclar en las juergas más desenfadadas). Para que el PJ pueda emborrachar al soldado sin que éste note la maniobra, será preciso superar un enfrentamiento de Carisma (adversario, Carisma 8 y 8 PdG). Conseguido el éxito, el personaje conocerá las dos informaciones.

En contrapartida, el aventurero puede ser víctima de las bravatas de algún parroquiano (por ejemplo, si por su origen el PJ habla un dialecto diferente del jónico ateniense). Para poder eludir las provocaciones, deberá superar un enfrentamiento de Inteligencia (adversario, Inteligencia 11 y 12 PdG). Si falla, la pelea está servida (aquí la Moira puede poner tanta salsa como quiera, con intervención de la patrulla incluida).

Soldados de Abdera

Consultar la tabla de atributos medios de los personajes. El PJ Guerrero Espartano nos sirve perfectamente para definir estos PNJs. La milicia regular de la ciudad se divide en tres cuerpos muy diferentes (Guardia, Arqueros y Peltastas), siendo los más numerosos y con más competencias (incluyendo mantenimiento del orden público) los Peltastas. El equipo de campaña de un Peltasta se compone de lanza larga, dos jabalinas y espada, y se protege con un casco de bronce y un "pelta" o escudo ligero.

Bravucones de taberna

Consultar la tabla de PNJs humanos, Rufián. Pueden esconder una daga bajo la ropa.

¿Quién llama de madrugada?

Durante su estancia en la ciudad, algún PJ ha de tener la sensación de que está siendo vigilado o seguido (efectivamente, se trata de un espía de Cleómene).

Si los PJs demoran su partida de Abdera, serán sorprendidos una noche mientras duerman por un gran alboroto proveniente de la calle. Alguien llamará con gran energía a las puertas de la pensión, gritando: "Abrid, abrid a la Guardia". Se trata de media docena de soldados, que irrumpen de madrugada para arrestar a Casandra y/o Héctor y llevárselos a las mazmorras de Palacio. La Moira debería intentar en este momento ser tolerante con las reacciones de los PJs, ya que la función principal de esta escena es alertar a los aventureros y hacerlos huir de Abdera, y no detenerlos. Así, los soldados se comportarán con la suficiente torpeza como para que la huida pueda tener lugar. La Moira siempre podrá justificarse alegando que los propios soldados están medio dormidos a

esas horas, o que los pesados escudos y armaduras aún los entorpecen más. De hecho, no se trata de soldados corrientes de la milicia urbana, sino de guardias de Palacio, ya que la orden de detención proviene directamente de Cleómene...

En fin, la cuestión es que los PJs puedan organizar una huida nocturna (amenizada quizás con alguna persecución por las oscuras calles empedradas de la ciudad) y salir a toda velocidad de Abdera antes que la iracunda y celosa Cleómene les pueda poner las manos encima.

La matanza

Una noche especialmente fría y tenebrosa, una banda de guerreros Cynetas asalta un poblado de Ursitas, siguiendo instrucciones de su caudillo Hannon, y masacra sin compasión a todos los habitantes del poblado, sean hombres, mujeres, viejos o niños (la Moira hará coincidir este ataque con los PJs, de forma que estos sean los primeros en descubrir la masacre).

Una vez finalizada su espantosa labor, los guerreros se dedican a dejar pistas falsas en el escenario de la matanza: armas y algún casco de origen griego, pisadas de botas militares griegas... Finalmente, dejan la última prueba: un soldado griego prisionero (Ophialtes) es asesinado y dejado allí, como si uno de los atacantes hubiera sido abatido en la batalla. Ahora ya no quedará ninguna duda sobre los autores de la acción. Cegados por la sed de venganza, los Ursitas se unirán sin vacilar a la guerra proyectada por Hannon. El destino de Abdera está sellado. Toda la Tracia será "limpiada" de griegos y él, Hannon, será el rey supremo.

Este será el dantesco espectáculo que se ofrecerá a los ojos de los viajeros. Si deciden investigar la zona, el único indicio que no encajará en la escena será el militar griego muerto. Si Eneas forma parte del grupo, reconocerá inmediatamente a Ophialtes, el soldado desaparecido días atrás. Por otra parte, con una leve inspección los PJs comprobarán que hay numerosas pisadas que parecen haber sido hechas por los atacantes, y un segundo grupo de huellas, al parecer (con un examen más atento, tirada de Sabiduría, PdP=10) hechas por una sola persona, quizás un niño a juzgar por su tamaño.

Si los personajes siguen las huellas solitarias, al cabo de unos pocos cientos de metros descubrirán, escondida entre unos matorrales, una niña dormida de unos 9 o 10 años, con la indumentaria típica de los Ursitas. La cría tiene el sueño ligero, así que seguro que se despierta inmediatamente.

Si los aventureros siguen las huellas de los presuntos atacantes, comprobarán que proceden del sur, pero que al cabo de una



milla desaparecen repentinamente. Una tirada de Sabiduría (PdP=9) permitirá al PJ averiguar que la nieve ha sido removida, como queriendo borrar premeditadamente las pisadas. Una nueva tirada (PdP=12) permitirá reencontrar el rastro. Primero se dirigen hacia el este, y después continúan hacia el norte, siguiendo la línea de la costa.

Único testigo

La niña se llama Dahilis, y es hija del jefe de la tribu de los Ursitas. Su padre la había confiado unos días a un pariente, que residía en el poblado que fue atacado. Dahilis había salido al bosque, a jugar con la nieve, cuando empezó la carnicería, de forma que no sólo se libró sino que además fue testigo presencial. Por descontado, Dahilis sabe perfectamente quienes son los asesinos de su gente.

Dahilis, pequeña y frágil, es evidentemente de buena familia, ya que su indumentaria, típica de los Ursitas, es de excelente factura e incluye collares y brazaletes de bronce, oro y piedras decorativas. A los PJs no les parecerá particularmente peligrosa; más bien, todo lo contrario. Se mostrará asustada por los aventureros, pero no tardará en disimularlo. Al principio se mostrará agresiva y más tarde, a medida que se vaya tranquilizando, se limitará a mostrarse arisca. Los intentos de los PJs para congraciarse con ella no darán resultados aparentes, al menos a corto plazo. La niña aprovechará el menor descuido de los personajes para intentar escaparse, robar algún arma, etc... Los aventureros tendrán mucho trabajo para ganarse su confianza y hacerle entender que no ha de temer nada de ellos.

Por otra parte, Dahilis no se mostrará nada comunicativa, ni siquiera con un PJ que conozca la lengua tracia. Se negará en redondo a explicar el ataque a su poblado, por lo menos durante este período previo de desconfianza. Más tarde, la Moira puede aprovechar algún suceso que venga a cuento para que la niña hable repentinamente del ataque (quizás viendo las armas de los guerreros, etc...).

Finalmente, la niña posee una cualidad que los PJs no deben descubrir a no ser que sea en una situación *absolutamente desesperada*. Desde su nacimiento, Dahilis ha mostrado un formidable poder mediático sobre el animal totémico de su tribu, el oso. Es capaz, si se ve forzada a ello, de convocar 2D6 osos y controlarlos a voluntad. Una hazaña de esta magnitud puede, sin embargo, minar fatalmente sus fuerzas, a razón de 1 Punto de Salud por cada animal controlado a partir del sexto. Mientras efectúa su control, la niña cae en trance. Si se rompe su concentración, pierde toda comunicación con los osos.

Dahilis

Habilidad 9, Fuerza 4, Inteligencia 6, Agilidad 10, Velocidad 5, Constitución 6, Carisma 7, Sabiduría 5, Actitud 10, Intuición 9, Apariencia 9, Prestigio 12, Puntos de Golpe 7, Puntos de Salud 10. Sólo conoce su propia lengua.

Emboscada

Siguiendo las huellas de los atacantes del poblado, los PJs llegarán a la desembocadura del río. Allí serán localizados por una patrulla de 6+1D6 guerreros de la tribu de los Ofhiditas, que procederán a rodearlos sigilosamente. Los jugadores tendrán derecho a una tirada de Intuición (PdP=15) para darse cuenta de la situación antes de que los tracios consigan cercarlos. Si los aventureros reaccionan de forma perceptible, los guerreros Ofhiditas precipitarán su ataque.

Si los PJs han advertido a tiempo la maniobra de los tracios, aún tienen opción de evitar el combate y huir, ya sea en dirección a la granja de Eneas, ya sea internándose en el territorio de los Ursitas. En caso contrario, no tienen más opción que rendirse o combatir por sus vidas.

Si los PJs huyen hacia el territorio de los Ursitas, los guerreros tracios no los perseguirán más de un centenar de metros. Pero si huyen hacia la granja de Eneas, les seguirán hasta allí.

Si la resistencia que oponen los personajes es muy firme, los guerreros se retirarán para volver en menos de una hora con 3+2D6 refuerzos. De manera similar, si los PJs eliminan a sus adversarios, en 2 o 3 horas la zona se llenará de guerreros tracios.

Si los PJs optan por rendirse, los guerreros los llevarán prisioneros a su poblado principal, después de haberlos desarmado y quitado sus objetos de valor.

Guerreros tracios

Habilidad 11, Fuerza 15, Inteligencia 6, Agilidad 9, Velocidad 10, Constitución 15, Carisma 6, Sabiduría 8, Actitud 8, Intuición 8, Apariencia 9, Prestigio 7, PdG 14, PdS 12.

La mayoría sólo habla su idioma, el tracio. Las armas más comunes son las jabalinas, y un "pelta" o escudo ligero, en forma de media luna, y profusamente decorado.

Prisioneros

El poblado de los Ofhiditas se compone de una cincuentena de cabañas de grandes dimensiones, cada una de las cuales aloja a un clan entero, dispuestas en círculos

concéntricos alrededor de una cabaña central, de función religiosa y ceremonial. Un foso y una empalizada circulares delimitan el perímetro del poblado, rodeado de una reducida extensión de cultivos, tras los cuales los bosques se alzan como una negra y compacta muralla.

En principio, y debido a la presencia de la niña, los Ofhiditas estarán confusos respecto a sus prisioneros, de forma que antes de tomar cualquier decisión esperarán la llegada de su jefe, que ha ido a entrevistarse con Hannon para ultimar los detalles de la guerra. Esto les salvará la vida, por ahora. Separarán a los aventureros en grupos de uno o dos, y los encerrarán en cabañas diferentes de reducidas proporciones, que hacen la función de corrales. Atados, tendrán que soportar la oscuridad y la molesta compañía de algún animal durante una noche que les parecerá interminable. La mañana siguiente recibirán la visita de un hombre de edad avanzada, de aspecto desgastado, que se identificará (en un griego impecable, con acento jónico) como Teofrasto. Este someterá a cada PJ a un severo interrogatorio: de dónde vienen, que buscan por la zona, cuántos son, dónde está el resto... Será del todo evidente que, a ojos de sus captores, los PJs han participado en la matanza del poblado y que forman parte de un grupo más numeroso. Con un poco de astucia, algún PJ puede adivinar que los tracios temen la posibilidad de que los habitantes de Abdera conozcan sus intenciones y hayan decidido golpear primero.

Los PJs serán llevados después a empujones a la gran cabaña central, donde los dejarán solos un rato. Dahilis no está con ellos. Poco después, el jefe de la tribu, unos cuarenta dignatarios y Teofrasto harán acto de presencia. El jefe pronunciará un discurso, traducido por Teofrasto en unos términos parecidos a: "En pocas semanas, la estirpe de los griegos habrá sido expulsada al mar y la tierra de los tracios se verá libre de intrusos. No os servirá de nada vuestro execrable crimen. Al contrario, gracias a él la ira de los Ursitas nutrirá con su fuerza la gran coalición, que ahora verá duplicado su poder. Estáis condenados, griegos. Vuestra maldita ciudad será arrasada, y después de ella, todas las ciudades griegas de Tracia serán destruidas. Empieza una nueva era de gloria para nuestro pueblo y para nuestro futuro rey, Hannon".

Una vez se hayan ido los dignatarios, Teofrasto se quedará para explicar a los aventureros que el consejo de la tribu ha decidido entregarlos a Hannon, y que algunos de sus hombres ya deben estar de camino para llevárselos a su poblado y "darles un castigo ejemplar"... Si los PJs preguntan por Dahilis, Teofrasto responderá que "la hija del caudillo de los Ursitas" es huésped de su tribu, y que



Hannon se ha ofrecido para devolverla a su padre con pompa y ceremonia, como un símbolo de reconciliación entre las dos grandes tribus antes rivales.

Esta sería una ocasión propicia para calentar el ánimo de Teofrasto, apelando a su conciencia para evitar la carnicería y ayudarlos a huir. No obstante, su resistencia será notable, ya que se considera un miembro más de la tribu.

La mañana siguiente llegará al poblado un destacamento de los Cynetas para llevarse a los prisioneros. Si los PJs aún no se han escapado, ésta es su última oportunidad, ya que los guerreros de Hannon tienen órdenes de aplicarles la "ley de fugas" a medio camino. El astuto caudillo no quiere que su testimonio (y mucho menos el de la niña) comprometa sus planes. Una vez asesinado los PJs y la niña, afirmará que los griegos intentaron escapar, matando a Dahilis antes de ser abatidos... Si se fugan en éste momento, los aventureros tendrán el tiempo en contra, ya que el caudillo de los Cynetas habrá puesto en movimiento sus hordas, que acamparán en 24 horas frente a la ciudad, después de haber arrasado a conciencia todos los establecimientos rurales de la zona.

La granja asediada

La Granja de Eneas, ubicada en un valle perteneciente a la tribu de los Ursitas, es un conjunto de edificios situados en una pequeña elevación cerca del río, rodeados por una sólida cerca de madera de 2 a 2'5 metros de altura. Los terrenos que rodean

el conjunto son tierras de diferentes cultivos, entre los que predominan los cereales y las hortalizas.

La cerca es más un obstáculo que una defensa. Los únicos puntos susceptibles de una acción defensiva son los edificios y la entrada. En la granja hay un total de 7 personas de ambos sexos en condiciones de ayudar a los PJs. El resto son demasiado jóvenes o viejos para hacerlo. La granja se compone de:

1. Casa principal, donde vive la familia de Eneas y una niñera (5 personas). En el taller de la casa hay un carro de 4 ruedas.
2. Casa de campesinos, en la que viven 6 personas (un matrimonio de edad madura y sus cuatro hijos, dos de los cuales son mayores de edad).
3. Otra casa de campesinos, ocupada por 7 personas (otro matrimonio, con los abuelos paternos y tres hijos, uno de los cuales es una chica mayor de edad).
4. Corral de las gallinas.
5. Corral de los cerdos.
6. Cuadra con una yegua, dos bueyes y una vaca (Eneas ha utilizado un burro para ir a Abdera).
7. Almacén de leña.
8. Pequeño templo consagrado a la divinidad protectora de Eneas.
9. Molino de agua.
10. Torreón de entrada, cerrado por un portón de doble hoja. Es de planta circular y tiene una espillera frontal.
- 11 y 12. Silos para el grano.

Si los PJs llegan a la granja sin haber sufrido ningún contratiempo por el camino, podrán, si lo desean, eva-

Teofrasto

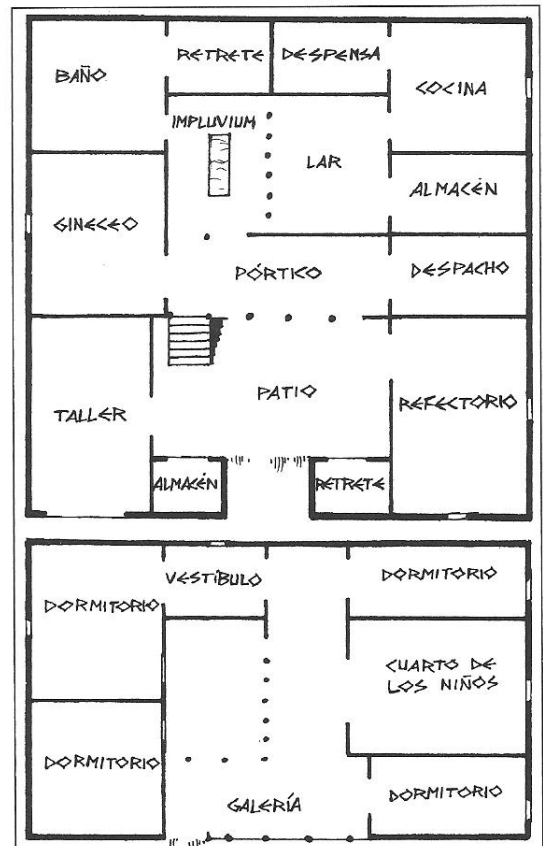
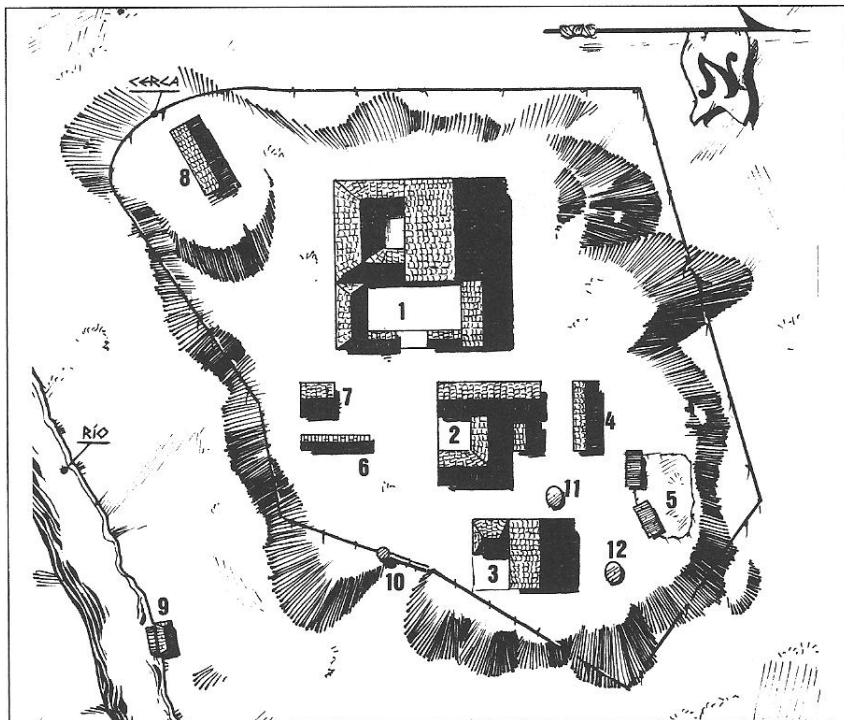
Habilidad 14, Fuerza 10, Intelligencia 15, Agilidad 8, Velocidad 7, Constitución 12, Carisma 2, Sabiduría 12, Actitud 6, Intuición 10, Apariencia 4, Prestigio 2, PdG 12, PdS 10.

Domina los idiomas griego y tracio. Afirma ser un miembro más de la tribu, pero los tracios lo menosprecian como a un esclavo.

Caudillo tracio

Consultar la tabla de PNJs humanos, Rey. Si el caudillo que se pretende definir es Hannon, su Actitud es 2 y el Carisma 20. Si es el padre de Dahilis, su Actitud es 18 y el Carisma 16. Si es otro caudillo, la Actitud es 10 y el Carisma 14.

cuarla ordenadamente y sin prisas, tomándose incluso algún respiro. Si llegan después de sufrir la emboscada de los Ofhiditas, sus perseguidores intentarán un asalto. En caso de no tener éxito, se quedarán por los alrededores esperando refuerzos. Si los PJs llegan después de haber escapado del cautiverio (prescindiendo de si son perseguidos por algún grupo de guerreros o no) van mal de tiempo, porque es probable que las hordas tracias ya estén en marcha, y serán muchos centenares de guerreros... ●



ORÁCULO

Limpieza étnica (II)

Segunda parte: Del fuego a las brasas

Este módulo continúa y concluye la aventura de Oráculo iniciada en estas mismas páginas (Unico testigo, LIDER 42), en la que los PJs se enfrentan a la amenaza de destrucción que pesa sobre la colonia ateniense de Abdera en manos de una coalición bárbara, y descubren las intrigas tramadas por el jefe de esta coalición contra una tribu vecina. El módulo contiene la información para representar, si así se desea, una batalla entre griegos y bárbaros, así como finales alternativos en función de si la Moira desea o no continuar una trama iniciada en una aventura anterior (El rapto de Egea, LIDER 36)

por Luis Vilalta

Nuestros personajes habían rescatado a una niña tracia de la matanza cometida por los guerreros de una tribu rival. A medida que la chiquilla, Dahilis, vaya cogiendo confianza con los PJs, insistirá cada vez más en ir al poblado de su padre, que es el jefe de la tribu de los Ursitas. Si en algún momento la situación resulta desesperada, será ella quien tomará las riendas, guiando a los aventureros a través del bosque nevado y llevándolos al asentamiento principal de su tribu.

El recibimiento que los Ursitas dispensarán a los aventureros será claramente hostil al principio, y harán con ellos lo mismo que ya hicieron los Ofhiditas: desarmarlos y aprisionarlos. Conviene que los PJs pierdan las esperanzas de salvarse, y crean haber escapado del fuego para caer en las brasas. Obviamente, el testimonio de Dahilis no sólo les salvará la vida, sino que provocará un cambio radical de actitud de los indígenas respecto al caudillo de los Cynetas. Mientras los aventureros, quizás liberados o llevados a un lugar de reclusión más confortable, aún se pregunten que les depara la suerte, sentirán feroces cánticos y los preparativos de los Ursitas para ir a la guerra... contra Hannon. Pero esto ya es otra historia.

Por descontado que si los PJs pasan por el territorio de esta tribu habiéndose dejada "olvidada" a Dahilis en manos poco recomendables, o si nunca la han encontrado, no habrá nadie que pueda testificar su inocencia (ver módulo anterior, Unico testigo, LIDER 42), y no será necesario que la Moira prepare la continuación de esta aventura...

Empieza la ofensiva

Las fuerzas que, con la finalidad de aniquilar Abdera, puede reunir la coalición tracia distan mucho de ser un disciplinado ejército regular, con un mando unificado, sino que están integradas por múltiples partidas de guerreros pertenecientes a un mismo clan, cada una de ellas sometida a su propio esquema de jerarquías tribales.

De esta forma, la movilización del potencial bélico de los tracios resulta una operación lenta y desordenada.

Los Cynetas, por ejemplo, necesitan más de tres horas para reunir sus casi 500 infantes y 120 jinetes en los pastos vecinos a su poblado principal. Después el improvisado ejército ha de desplazarse casi 6 millas por un terreno boscoso y accidentado, desprovisto de sendas y cubierto por la nieve, antes de llegar a la orilla del río que marca la frontera con los Ursitas, operación que puede requerir de 3 a 4 horas más de marcha. Otra tribu, los Deinoteritas, unirá mas adelante sus fuerzas a la columna en marcha de Hannon, lo que la reforzará con 180 hombres a pie y 60 jinetes. El encuentro se producirá en territorio de los Ofhiditas.

Por su parte, ésta última tribu se habrá movilizado en menos de una hora, pero de forma netamente desorganizada. Mientras que la fuerza principal, consistente en 30 jinetes y 40 infantes, esperará pacientemente la columna de los Cynetas para unirse a ellos, otra partida de 20 hombres se dirigirá espontáneamente a la granja de Eneas para saquearla, invirtiendo casi 2 horas en llegar (esta iniciativa sólo se tomará si la granja no ha sido atacada aún; igualmente, la Moira deberá variar estas cifras en función de si en el momento de la movilización ya hay guerreros Ofhiditas en el lugar luchando contra los PJs, lo que querrá decir que este contingente no se enterará del agrupamiento de tropas hasta más tarde). Simultáneamente a los Ofhiditas, los Híppitas reunirán sus efectivos (60 jinetes y 120 guerreros a pie) en relativamente poco tiempo, atacando inmediatamente los asentamientos agrícolas más cercanos, siguiendo la táctica de golpear y retirarse, en una serie de incursiones devastadoras.

Esa misma noche, el grueso del ejército tracio acampará entre las ruinas humeantes de las granjas, mientras los habitantes de la ciudad velan por miedo a un ataque nocturno. El amanecer sorprenderá a los dos ejércitos desplegándose para la batalla. Los griegos, con la ciudad a su espalda, los tracios entre los arrasados cultivos de las granjas incendiadas.



Movilización general

Las fuerzas de que dispone la ciudad de Abdera son de dos tipos, las tropas regulares y las milicias ciudadanas. El ejército regular se compone de:

1. La Guardia, una pequeña unidad palaciega bajo las órdenes directas del tirano y consagrada a su protección. Se compone de 40 soldados espléndidamente uniformados y armados. Además de quedar preciosos en los cambios de guardia de Palacio, son una fuerza temible, bien entrenada y disciplinada.
2. El Cuerpo de Arqueros, integrado por 120 hombres. En tiempos de paz, sus funciones se limitan a tareas ceremoniales y de guardia de los recintos sagrados de la Acrópolis.
3. Los Peltastas son la fuerza regular más polivalente de la ciudad, y la más numerosa. 300 soldados equipados con lanza, jabalinas, espada y escudo. Están entrenados tanto para labores de orden público como de patrulla rural o tropa de choque. En tiempos difíciles, los ciudadanos de Abdera pueden movilizar más de 600 hombres de todas las edades y condiciones, que pasan a integrar tres cuerpos adicionales:
4. La Caballería, formada por 60 aristócratas, que son los únicos con suficiente dinero como para pagarse el costoso equipo de jinete y un caballo.
5. La Falange, integrada por el grueso de los ciudadanos, equipados con el arma-

mento tradicional del guerrero griego: lanza y espada, yelmo de bronce, un gran escudo redondo (llamado "hoplon"), coraza de cuero, lino o bronce (según el poder adquisitivo de cada uno) y grebas. Abdera puede movilizar entre 450 y 500 ciudadanos.

6. La tropa ligera, integrada por campesinos y extranjeros residentes, armada con jabalinas, honda o (los más pobres) incluso piedras y armas improvisadas.

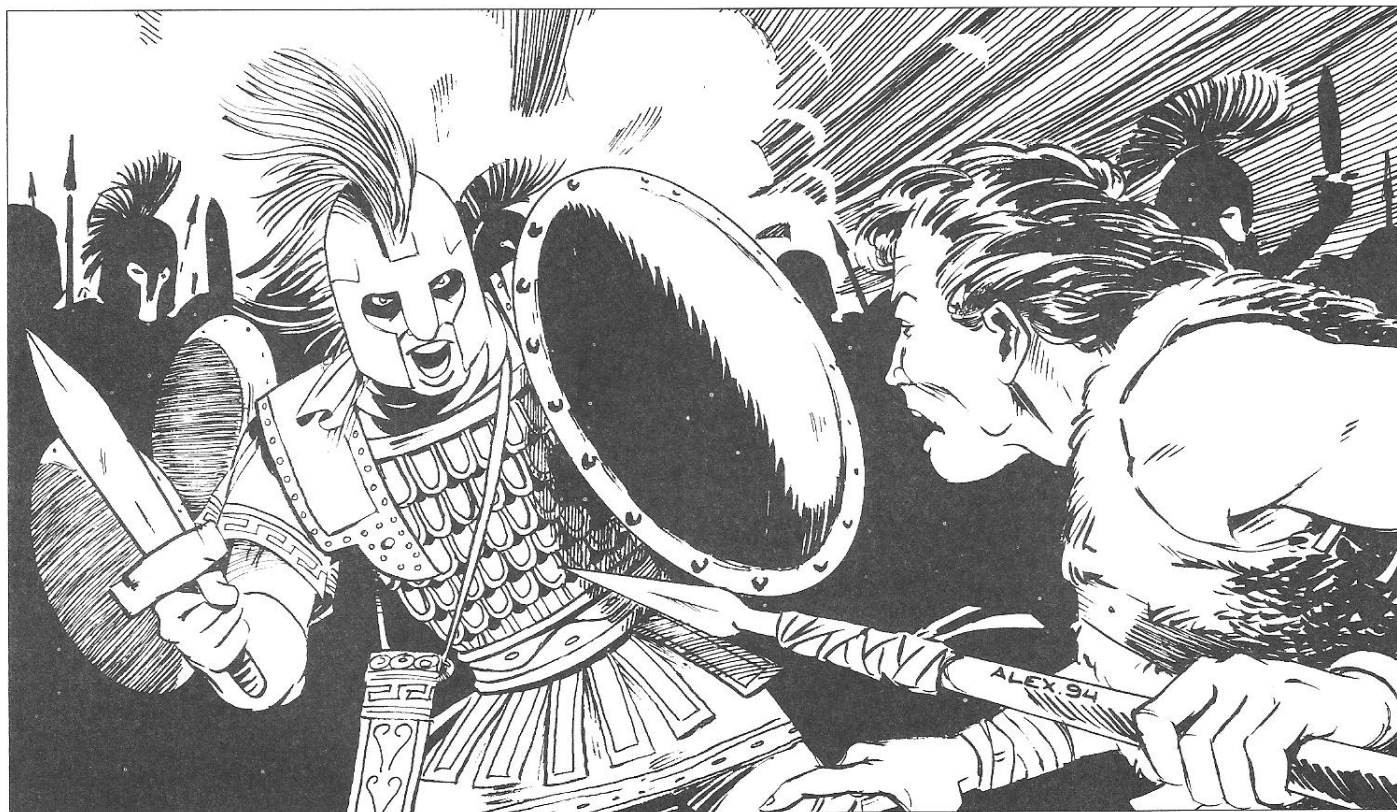
Una vez los tracios hayan iniciado hostilidades, la reacción más probable de la ciudad consistirá en el envío urgente de un destacamento de arqueros y peltastas a las granjas atacadas por los Híppitas, en un intento de contenerlos y proteger la evacuación de la zona. Simultáneamente, los ciudadanos de Abdera serán convocados a movilización general. Ambas operaciones se habrán completado en, aproximadamente, 2 o 3 horas.

En este punto el papel realizado por los PJs hasta el momento presente resultará fundamental. En primer lugar, porque si las autoridades de la ciudad no han sido alertadas de la inminencia de un ataque general, la futura irrupción de la columna de Hannon podría coger por sorpresa a los destacamentos griegos desplegados para contener a los Híppitas. Atrapados en una tenaza, serían aniquilados en poco tiempo, y la ciudad se vería privada de un elemento irremplazable de su sistema defensivo. En segundo lugar, porque si las aventuras pre-

cedentes de los personajes no han culminado con la alianza de los Ursitas con ellos, el grueso de las fuerzas de Hannon se verá incrementada con los guerreros de esta tribu, tan numerosos como los Cynetos.

El ejército griego optará por desplegar sus fuerzas justo a continuación de las inacabadas murallas de la ciudad (ver mapa Abdera, LIDER 42, página 40). Los arqueros formarán el ala izquierda, apostándose en las colinas que cubren aquel flanco, protegidos por el grueso de los peltastas. La infantería de orden cerrado formará en el centro en apretadas filas, mientras que la caballería, en el ala derecha, se resguardará tras las pesadas puertas de acceso a la ciudad, acompañada de otra fracción de los peltastas. Los densos bosques junto al mar, más allá de las colinas, serán cubiertos por las tropas ligeras, que esperarán emboscadas. Por su parte, los bárbaros formarán el grueso de la caballería en el ala derecha y toda la infantería en el centro, dejando sólo una pequeña fuerza cubriendo el ala izquierda. Las órdenes para todo el ejército son inequívocas: atacar de frente al enemigo, y lanzarlo al mar sin contemplaciones.

Toda la línea tracia avanzará como un solo hombre al darse la señal, precipitándose como un huracán sobre las compactas formaciones de los defensores. A pesar de las terribles pérdidas sufridas durante su aproximación por una lluvia de flechas, la caballería será la primera en acometer las líneas griegas, arrollando a los



arqueros y chocando a continuación con los peltastas, produciéndose una feroz carnicería. Poco después los combates se extienden a lo largo de toda la línea de batalla, con diversas alternativas. Los Ursitas aparecerán detrás del flanco del ejército tracio justo en el momento en que la línea griega está a punto de desintegrarse por la impetuosa presión de los bárbaros...

Representando la batalla

Llegados a este punto, a la Moira se le presentan como mínimo dos alternativas a la hora de poner en práctica el escenario de la batalla:

1. representarla mediante una partida de wargame, lo que le llevará a intercalar una sesión de juego de mesa entre dos de rol.
2. dramatizar la batalla sin interrumpir la partida de rol.

En este último caso, será necesario dar prioridad a la ambientación de la partida por encima de la minuciosidad. No importará tanto la verosimilitud táctica de las situaciones como intentar que los jugadores puedan hacerse una idea de la atmósfera general de la batalla con toda su crudeza. Naturalmente, aquí interesará que los jugadores sepan exactamente en que punto del frente están sus personajes, y la Moira podrá utilizar este conocimiento en beneficio del clímax dramático... Así, por ejemplo, las secuencias narrativas pueden intercarse, en momentos apropiados, con enfrentamientos singularizados de un PJ. Es posible que sea conveniente dosificar alguna baja entre los personajes, cosa que ayudará a los jugadores a percibir mejor el peligro real que amenaza a sus PJs y quizás les obligue a adoptar comportamientos extremos que creían inimaginables antes de empezar la batalla.

En el caso de que se decida representar la batalla mediante una partida de wargame sobre mesa, se puede utilizar la modalidad de reglamento de juego que se crea conveniente. Para las reglas con figuras *WRG 7ª* edición (por poner un caso) se recomienda utilizar la inusual escala de representación 1:10, que daría tres ejércitos de 1100, 800 y 600 puntos, aproximadamente. La partida se podría efectuar indistintamente con dos o tres jugadores, quedando claro que la hipotética irrupción de los Ursitas debe ser desconocida por ambos bandos. En último término, la Moira puede decidir jugar la batalla en solitario, lo que resta emoción al enfrentamiento, pero le permitirá acotar la posibilidad de imprevistos sólo a los márgenes que considere aceptables para el desarrollo de su guión.

Los jugadores de la partida de *Oráculo* pueden contarse entre los jugadores del

wargame, pero se recomienda que su participación observe una restricción: como que probablemente sus personajes formarán parte de las huestes de los Ursitas (entre la caballería los que sepan combatir a caballo, entre la infantería el resto), los jugadores han de desconocer completamente cual es la ubicación exacta de los PJs en el orden de combate de los Ursitas, que será elegida por la Moira al azar.

La probabilidad de cada PJ de tener un encuentro singular y/o caer en combate irá en relación directa con la fatiga y/o bajas sufridas por la unidad a la que pertenece. Así, en el caso de las reglas *WRG*, esta probabilidad será igual al número de bajas por figura (BPF) de la unidad, multiplicado por un factor. Si el PJ combate en primera línea, el factor será 10. Si se encuentra en retaguardia de la unidad, será 5. Así, un PJ situado en la vanguardia tendrá un 30% de caer herido de flecha si su unidad recibe 3 BPF por arqueros, y sólo un 15% si va en las filas traseras. La desmoralización también puede afectar a los PJs. Si su unidad es presa del pánico y se desbanda, el personaje deberá superar una tirada de Actitud (PdP=15) para conservar la serenidad y no huir como sus compañeros de armas.

Se puede objetar que esta segunda opción de simular la batalla sobre tablero presenta un inconveniente básico: como que antes se debe realizar la partida de wargame para luego personalizarla en una sesión de rol, resulta evidente que mientras los avatares tácticos de la batalla pueden sellar el destino de los PJs, las acciones individuales de estos no tienen ninguna repercusión sobre el desarrollo general de aquella, que ya se habrá jugado.

Bien mirado, ¿no resulta una simulación realista que los PJs sean como títeres a merced de la tempestad? Al fin y al cabo, estamos hablando de una aventura diseñada para personajes aún anónimos, de primer o segundo nivel. Ya llegará el momento en que, convertidos en héroes de leyenda, sus gestas o su mera presencia podrán decidir por sí solas el curso de una batalla... si sobreviven a ésta, claro está.

Los ejércitos

A continuación sigue la lista detallada de cada una de las tres fuerzas que pueden intervenir en la batalla. Se ha configurado a partir de las listas oficiales de ejércitos publicadas por *WRG*, en su última edición (1992), si bien no se han seguido al pie de la letra por necesidades prácticas.

- a) Efectivos de la coalición de tribus:
 - 1 general en jefe (Hannon) y 3 generales aliados (los otros jefes de tribu) con sus respectivos estados mayores, montados y armados como los caballeros nobles.
 - 270 nobles montados, caballería pesada

irregular con jabalinas y espada, moral alta (B).

- 680 guerreros veteranos, infantería semiliger irregular con jabalinas, espada y escudo, un máximo de 180 de los cuales tendrán moral B, mientras la del resto será moral promedio (C).
- 80 guerreros jóvenes, tropa ligera irregular con jabalinas, espada y escudo, moral B.
- 80 hostigadores, tropa ligera irregular con honda y espada, moral C.
- b) Efectivos de Abdera:
 - 1 general en jefe (el tirano Atalón de Abdera), junto con su Guardia, 40 soldados de infantería pesada regular con lanza, espada y escudo, moral B.
 - 60 jinetes, caballería pesada irregular con jabalinas y espada, moral C.
 - 480 hoplitas, infantería media irregular con lanza, espada y escudo, la mitad delantera con moral C y el resto con moral baja (D).
 - 160 peltastas, infantería semiliger regular con lanza, jabalina, espada y escudo, moral C.
 - 60 arqueros, infantería ligera regular con arco, espada y escudo, moral C.
 - 160 hostigadores, infantería ligera irregular, la mitad con jabalinas y el resto con honda, todos moral D.

* Si han podido reagruparse antes de ser atrapados en campo abierto, hay que añadir a esta lista los supervivientes de las tropas destacadas para proteger las granjas: 120 peltastas y 40 arqueros, todos con moral baja (D).

- c) Efectivos de los Ursitas:
 - 1 general en jefe y su estado mayor, montados y armados como los caballeros nobles.
 - 120 nobles montados, caballería pesada irregular con jabalinas y espada, moral muy alta (A).
 - 480 guerreros, infantería semiliger irregular con jabalinas, espada y escudo, moral A.

* Si se han unido a la coalición tracia, formarán parte del despliegue inicial de este bando. En caso contrario, irrumpirán en el campo de batalla una vez ésta haya empezado. El momento exacto en que lo hagan puede decidirlo la Moira al iniciar la representación de la batalla, o se puede dejar al azar.

Acción de gracias

Si la batalla acaba con la victoria de los bárbaros, la aventura se acabará aquí para los PJs, casi con total seguridad. Es necesario recordar que, dado que la ciudad se halla en un saliente rocoso, apenas hay escapatoria posible para el ejército derrotado y la población civil. Los aventureros que no hayan muerto durante el combate vivirán un verdadero infierno, huyendo y

escondiéndose por las calles de la ciudad en llamas mientras cientos de guerreros enloquecidos matan y saquean en una orgía de sangre y fuego...

Si, como es de esperar, los griegos ganan la batalla gracias a la inesperada ayuda de los PJs y los Ursitas, habrá una explosión de alegría focalizada sobre los personajes, que serán paseados a hombros por las calles de la ciudad por una multitud entusiasmada, hasta llegar a la Acrópolis. Allí, la Suma Sacerdotisa del templo de Atenea recibirá a la multitud y acompañará a los héroes del día al interior del recinto, donde serán invitados a realizar una ofrenda de acción de gracias a la diosa (la Moira puede aprovechar, si lo encuentra oportuno, para introducir alguna demostración de complicidad o favor a cargo de Atenea, si alguno de los PJs se ha confiado a ella durante la aventura o si la tiene como deidad protectora). En algún momento propicio, la multitud puede pedir insistentemente que hable alguno de los héroes. Un PJ carismático del grupo puede intentar pronunciar un pequeño discurso. Si supera una tirada de Carisma (PdP=14) conseguirá impresionar a la multitud con unas palabras vibrantes. Después, el tirano Atalón pronunciará también una inflamada palabras de elogio, y anunciará la próxima celebración de juegos y espectáculos. Aquella tarde, la alegría desbordará las calles y todo el mundo estará de fiesta. Buena ocasión para que los PJs coman, beban, ríen, bailen y ligen tanto como quieran, porque se lo habrán ganado...

Atalón, tirano de Abdera
consultar la tabla de PNJs
humanos, Rey

Después de la victoria

a) La ciudad:

Desde una perspectiva general, el ambiente de los días siguientes será de fiesta total. En una recepción oficial en el Palacio presidida por Atalón y Cleómene, en presencia de todos los dignatarios civiles, religiosos y militares de la ciudad, se ofrecerán a los PJs diversos presentes: caballos, armas y armaduras, etc..(la Moira puede, alternativamente, dar opción a que los aventureros expresen sus preferencias, pero ojo, que Atalón no es el rey Midas). Las miradas de Cassandra y Cleómene acabarán, tarde o temprano, cruzándose. Por un fugaz instante, los ojos de la esposa del tirano quemarán como teas ardientes, como si quisieran fulminar a la amazona, y un rictus de odio ensombrecerá su rostro tras su expresión formal. Con una tirada de Intuición (PdP=11), la amazona adivinará una mortífera determinación que la hará estremecer.

Atalón anunciará el inicio de las celebraciones, que durarán 4 o 5 días, pasando a enumerar los diferentes actos previstos, que pueden ser certámenes poéticos, festivales de danza, competiciones ecuestres o de carros, pruebas atléticas, teatro, ceremonias religiosas, etc..(la Moira debería animar a los PJs a participar en alguna de estas actividades, a su discreción, lo que iría muy bien para familiarizar a los jugadores con el hecho de que, en *Oráculo*, ésta también es una buena forma de conseguir honores y gloria, y no únicamente arriesgando la vida en peligrosas aventuras).

No todo será placentero en la vida de la

ciudad. Durante la recepción oficial, el tirano será duramente increpado por la nobleza guerrera por proclamar fiestas en lugar de aprovechar la victoria para "hacer limpieza" de las tribus indígenas. La discusión será aprovechada por Cleómene para involucrar a los PJs, con la esperanza de enemistarlos con una de las facciones.

b) Cleómene:

Si seguimos el argumento inicial de El rapto de Egea (LIDER 36), y desde la perspectiva de la esposa de Atalón, la situación será exasperante. Cleómene deberá resignarse, impotente, a ver a los PJs home-





najeados por la multitud y tratados con familiaridad y agradecimiento por todos, incluyendo su esposo. Naturalmente, el sujeto principal de su odio es la amazona Casandra, pero este rencor se hace automáticamente extensible a todo aquel que la ayude o proteja.

Con independencia de si la maldición activa sus mecanismos en función de las relaciones amorosas de los PJs, Cleómene realizará alguna intencionada para liquidar físicamente a la odiada amazona. No se arriesgará a involucrarse directamente, pero instigará la animosidad entre los PJs y la clase aristócrata de Abdera, instigando a estos últimos a quitar de enmedio a los molestos aventureros (en función del bando adoptado por los PJs en la disputa por la continuación de la guerra, la esposa del tirano hablará con los aristócratas o con su marido). Las intenciones (2 o 3 como máximo) tendrán como protagonista a algún malhechor que intentará apuñalar a Casandra y se escabullirá entre la multitud que sale del teatro, o durante una carrera de caballos o carros en la que participe un PJ, un competidor efectuará una maniobra no autorizada para provocarle un "accidente".

Es probable que, exasperados por los continuos atentados, los aventureros decidan arriesgarse y asaltar al Palacio, para forzar un encuentro final con Cleómene.

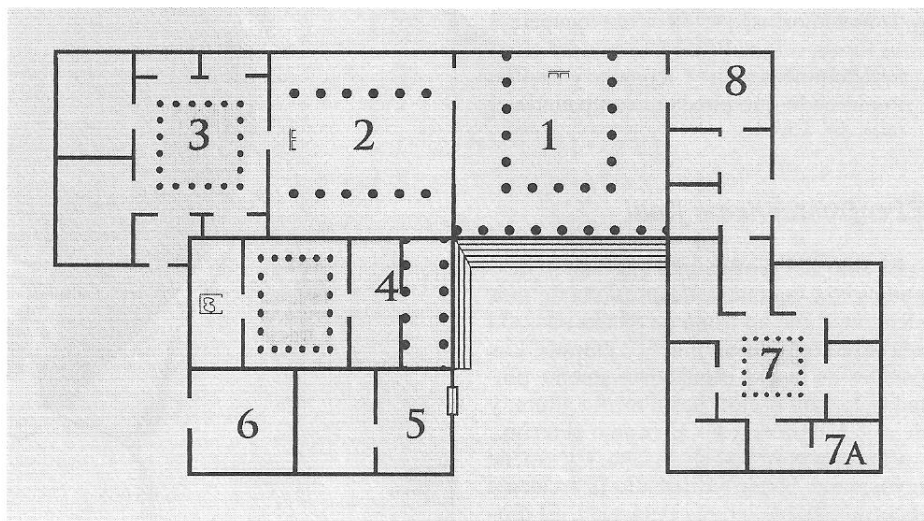
c) Los personajes:

Es improbable que a estas alturas de la partida quede algún recelo entre las amazonas Casiopea y Casandra, pero si la primera aún pretende realizar su misión, ahora tendrá muchos momentos propicios para secuestrar a su compatriota y llevarla prisionera a su país, para que sea juzgada. Si el resto de PJs deciden perseguirla, vale la pena seguir el módulo sólo si son atrapadas antes de 24 horas. En caso contrario, el viaje hasta el país de las Amazonas promete ser largo y difícil, y podría justificar una nueva aventura para nuestros personajes...

El cubil de la Lamia

En el caso de seguir la trama iniciada con "El rapto de Egea" (LIDER 36), es muy posible que la amazona Casandra quiera saldar cuentas con Cleómene. La única forma será colarse de noche en el Palacio. Para hacerlo, los personajes deberán inventar alguna estrategia para poder penetrar en el recinto amurallado. Una vez dentro, deberán eludir o neutralizar a los guardias (1D4+1 hombres) del palacio (habitación número 5) y tendrán el paso libre. El resto de habitaciones del edificio son:

1. Sala de audiencias de verano (la fachada es descubierta, sólo con un pórtico de columnas).



2. Sala de audiencias de invierno.
3. Peristilo y cámaras privadas del tirano Atalón.
4. Templo, consagrado a la divinidad protectora de Atalón.
5. Cámaras destinadas a la guardia.
6. Almacén.
7. Peristilo, cocina y cámaras del gineceo (7a, altar de Tártaro).
8. Cocinas y despensas.

Los aventureros hallarán a Cleómene despierta, esperándolos tranquilamente sentada en un banco del peristilo de sus cámaras privadas (7), sin más compañía que un silencioso sirviente que espera de pie entre las sombras. Ni éste ni la esposa del tirano harán ningún gesto amenazador.

Cleómene de Abdera es en realidad una lamia, un ser malévolo que, de forma similar a los incubos en la mitología cristiana, se introduce en los sueños de sus víctimas, excitando su deseo sexual y disfrutando al tiempo que drena su energía vital. Las lamas son particularmente peligrosas por su capacidad de metamorfosis, que les permite adoptar la apariencia que deseen de forma casi instantánea, así como por sus dotes hipnóticas. Por concesión personal del Tártaro, Cleómene tiene, además, unos rudimentarios poderes paranormales, que le permiten pequeñas exhibiciones telequinéticas del estilo de mover o lanzar objetos de pequeño y medio tamaño, no más grandes que un ánfora o una estatuilla. Cleómene está literalmente obsesionada por el deseo de poseer a Héctor, y no dudará en suplantarse a Casandra para conseguirlo. La lamia siempre está acompañada por otro ser de su misma especie, metamorfoseada en sirviente humano.

Si entre los PJs se halla Héctor, Cleómene se dirigirá a él con amargas palabras, reprochándole que para venir a verla haya venido acompañado de "esta bárbara que monta a caballo", refiriéndose a Casandra. La Moira intentará provocar un

tenso diálogo entre los PJs. La argumentación básica de la esposa del tirano consistirá en reprochar continuamente a Héctor que haya "preferido una mocosa delgada y fibrada, vestida con trapos de bárbaro y con maneras toscas como las de un pastor de las montañas", y el ultraje que eso le supone, así como insistiendo en el amor que había profesado hacia él. Si alguno de los PJs da muestras de impaciencia, o por fin plantean a Cleómene sus exigencias, ésta se dirigirá por primera vez directamente a Casandra, diciéndole insidiosamente: "¿esto es lo que quieres, pequeña? ¿Quieres que Héctor pueda disfrutar nuevamente del amor? ¿Que pueda caer nuevamente en brazos de alguna joven que te lo pueda quitar, como tú me lo quitaste a mí? Tú, amazona, ¿ya te fías de la vil estirpe de los hombres? ¿Serías capaz de soportar un engaño?" y cosas por el estilo con la intención de hacerla vacilar (se podría representar estas batallas dialécticas con enfrentamientos de Inteligencia). En último término, Cleómene invitará a Casandra a acompañarla al altar del Tártaro, en sus cámaras privadas, con palabras similares a estas: "lamentablemente, lo que pretendéis obtener de mí no está en mis manos. Detener la maldición no es potestad mía, sino del dios que la ha lanzado. A él os tenéis que dirigir, no a mí que sólo soy su servidora. Tu, Casandra, que tanto interés tienes, ¿te ves con valor de implorarle al Tártaro el perdón para tu querido Héctor?".

La trampa será demasiado evidente para que los PJs se resignen a permitir que Casandra entre sola en las habitaciones de la lamia. En todo caso, Cleómene dispone de diversos mecanismos para imponer su voluntad:

- a) la hipnosis (enfrentamientos de Carisma) con la que puede detener alguna agresión o forzar a Casandra a seguirla, y la telequinesis, con que puede impresionar a los personajes.

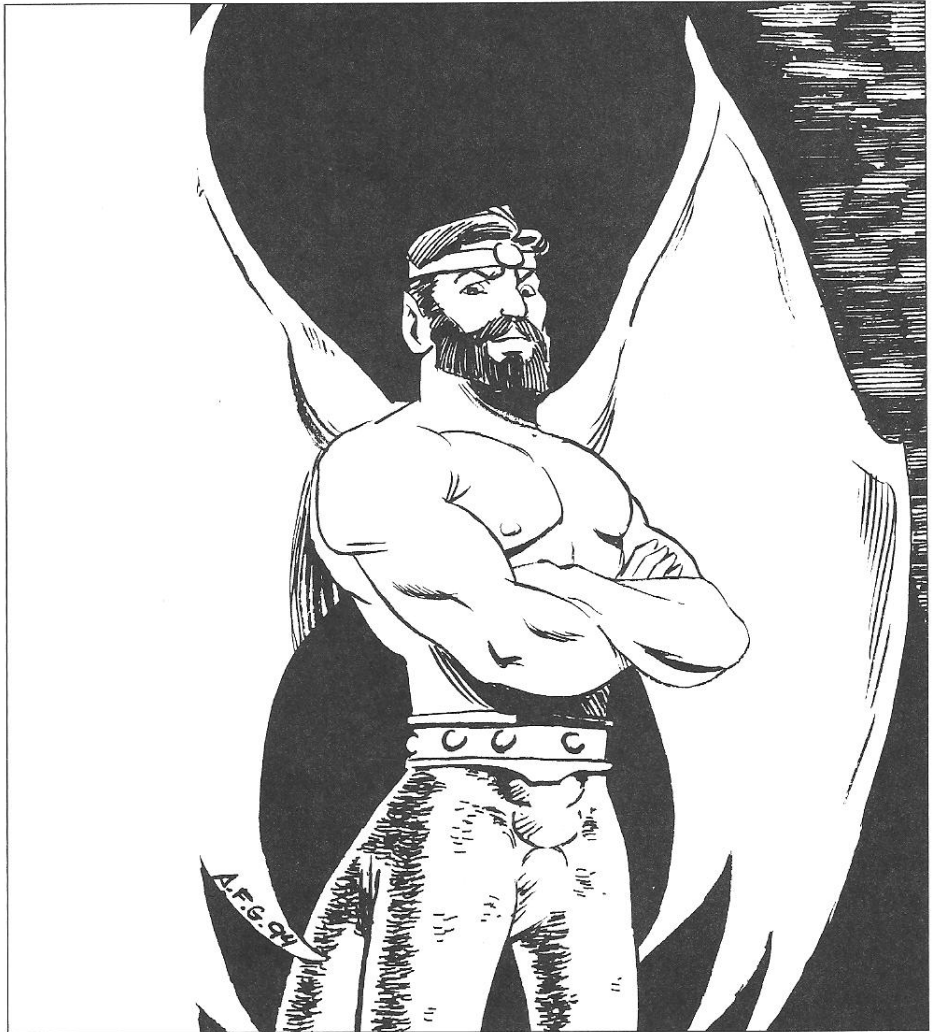
- b) la metamorfosis; su sirviente recuperará su forma original y se interpondrá amenazadoramente entre Cleómene y los PJs, impidiendo que puedan acompañarla al altar del Tártaro.

El enfrentamiento final

El altar del dios es una habitación desnuda y sin ventanas, desprovista de más elementos que un trono de piedra adosado a la pared opuesta al dintel de entrada. Las paredes de la sala están austeramente pintadas de azul oscuro hasta media altura, y de rojo sangre el resto, así como el techo.

Plantada en mitad de la sala, Cleómene invocará al Tártaro utilizando la arcaica e incomprensible lengua pelásgica. El dios se materializará poco rato después, entre los personajes y el altar. Si bajo su aspecto real una lamia parece espantosa, la apariencia de la divinidad es sencillamente terrorífica: de talla descomunal, el Tártaro tiene la mirada feroz, y una negra y espesa barba le oscurece la cara. Con el torso de un corpulento campeón, se sustenta en el suelo mediante tres formidables colas escamosas que se retuercen sin parar. Tras su espalda surgen dos enormes alas que se abren y cierran al compás de su voz rugiente, con la que inquirirá, imperativo, el motivo de la invocación.

El dios escuchará, ceñudo pero sin muestras de impaciencia, todo lo que se le haya de decir. No se mostrará nada compasivo,



Cleómene

En forma de lamia: Habilidad 28, Fuerza 40, Inteligencia 25, Agilidad 20, Velocidad 14, Constitución 26. En forma de mujer: Carisma 23, Sabiduría 15, Actitud 3, Intuición 13, Apariencia 17, Prestigio 17. En su forma original, la lamia presenta torso de mujer, pero con una horrible cara, boca con grandes colmillos, y en lugar de piernas una gran cola de serpiente.

Cleómene y su sirviente (otra lamia metamorfoseada) tienen poderes hipnóticos (enfrentamientos de Carisma); la esposa del tirano puede efectuar limitadas demostraciones telequinésicas.

Tártaro, el dios ctónico

Utilizamos para esta divinidad arcaica características similares a las que las reglas otorgan a los Titanes: Habilidad 510, Fuerza 800, Inteligencia 650, Agilidad 650, Velocidad 510, Constitución 800, Carisma 550, Sabiduría 450, Actitud 250, Intuición 525, Apariencia 200, Prestigio 760.

pero se admirará del coraje del PJ que tiene delante, y después de un rato, accederá a retirar la maldición que pesa sobre Héctor con una sola condición: el sacrificio de Casandra: "Con tu vida me consideraré satisfecho, y daré por extinguida la maldición". Mientras, los PJs pueden haber intentado forzar el paso al altar. En este caso, la Moira hará coincidir su irrupción en la estancia con la sentencia divina.

Si el PNJ Héctor aún está con ellos, gritará un "No" estentoreo y se precipitará hacia el dios. La muerte del PNJ en el combate que seguirá está asegurada, y obviamente desaparecerá la maldición. El Tártaro, molesto por la osadía del mortal, ordenará a los PJs que abandonen el recinto antes de que su cólera caiga sobre ellos...

Si Héctor no está y sólo hay PJs, la decisión está en su mano. En caso de enfrentamiento, la divinidad no les atacará y se limitará a observar el combate con las lamias. Su sentencia permanecerá inflexiblemente inalterada, sea cual sea el resultado del enfrentamiento, y además, los personajes se arriesgan a sufrir su cólera si las lamias son eliminadas...

Puntos de héroe y penalizaciones

Además del reparto de puntos contemplados en las reglas de *Oráculo*, la Moira puede considerar bonificaciones adicionales en función de actos concretos, que pueden ser discutidos entre todos los jugadores en la puesta en común posterior a la partida. Se recomienda contemplar los siguientes hechos:

* Declinar la petición de ayuda de Eneas para evacuar o proteger su granja, -5.

* Arriesgar la vida para salvar la de un niño, +30 puntos para cada uno (Eneas sólo puede ser premiado con un +15 si es uno de sus hijos).

* Abandonar una criatura a su suerte, -30 para cada uno (en el caso de Eneas, -60 si es hijo suyo).

* Desentenderse de la suerte de la ciudad amenazada, -30.

* Idear una buena estratagema para entrar en el Palacio o similar, +4.

* Reconciliar a las dos amazonas o hacer desistir a Casiopea, +5.

* Bonificación general por acabar la partida, +10. ♦