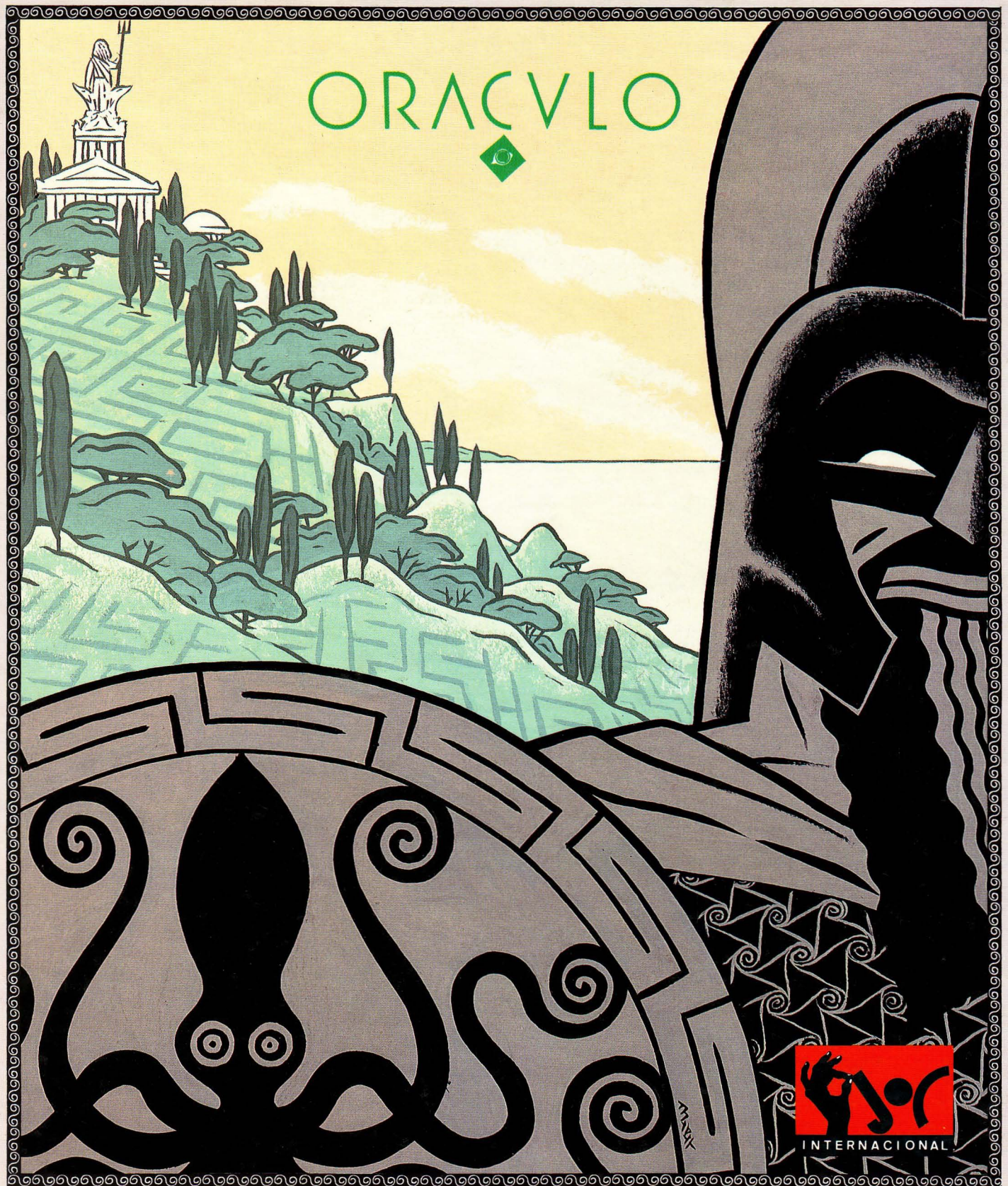


Joaquim Micó

ATLANTIDA



VIAJA AL CONTINENTE PERDIDO DE LA ATLÁNTIDA

ATLANTIDA

por
Joaquim Micó

Creación de la aventura en grupo
Leo Perera

Creación del glosario
Nora Rodríguez

Cubierta e interiores
Max

Ilustración de pictogramas
Arnal Ballester

Mapas
Montse Bosch

Diseño cubierta
Gabriela Rubio

Pruebas y consejos
**Carme Peralta, Jorge M. Ferrara, Yolanda Rios,
Alex Bargas, Alex Perera, Quimius, Daisy Orellets,
Teresa Millán**

Producción
Montserrat Vilà Planas



Atlántida, aventura para el juego de rol Oráculo
Marzo 1995

Es una publicación de JOC Internacional, S.A. © 1995
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España
Fotocomposición en Publitessa - c/ Consell de Cent,83 - 08015 Barcelona
Impreso en Hurope, S.L. - c/ Recared, 2-4 - 08005 Barcelona.
D.L.: B-7906-95
I.S.B.N.: 84-7831-115-7
Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE DE TEMAS

1. Introducción	4
1.1. Notas preliminares	4
1.2. Personajes jugadores	4
1.3. Mundo Atlántida	4
2. Nuevas reglas	10
2.1. Unidades de medida	10
2.2. Sobre la magia y los hechizos	10
2.3. Sobre la guerra y los enfrentamientos	11
2.4. Nuevas tablas de animales y conocimientos	12
2.5. Escogiendo nombres para los personajes	13
3. La Nueva Atlántida	14
3.1. Historia de la Nueva Atlántida	14
3.2. Los dioses de la Nueva Atlántida	15
4. Para la Moira	17
4.1. La aventura	19
5. Glosario	38

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Notas preliminares

“El enigma de la Atlántida” inicia la serie de módulos de aventuras de ORÁCULO, una colección pensada para ponerse a jugar de inmediato, sin requerir más preparación que conocer las características y reglas de este juego de rol mitológico.

Para usar debidamente el módulo de la ATLÁNTIDA, tanto los PJ como la Moira deben leer detenidamente este capítulo y el número dos; siendo imprescindible para la Moira el capítulo cuarto, que no debiera leer ningún otro jugador. Por otra parte, los capítulos tres y cinco deberán ser leídos por la Moira de forma fragmentaria a aquellos PJ que manejen a un personaje, en un momento de la aventura en el cual cierta información de esos capítulos le fuera imprescindible.

Por ejemplo: el apartado del GLOSARIO dedicado a Mirina, sólo debe ser leído a aquellos PJ de la clase AMAZONA; puesto que solamente ellos se supone conocen la historia de aquella legendaria reina amazona.

1.2. Personajes jugadores

“El enigma de la Atlántida” está especialmente preparado para personajes de segundo nivel, es decir, aquellos que tienen entre 100 y 249 puntos de héroe. No obstante podrá ser jugado con satisfacción por los personajes de primer nivel cercanos en puntuación al segundo, si bien en este caso deberían acentuar aún más de lo normal su precaución, porque de lo contrario, lo más probable es que acabarán sus días apaleados en una lóbrega mazmorra o quizás como aperitivo de un pulpo gigante. Y esto aún con mucha suerte.

Naturalmente puede ser jugado por personajes de tercer nivel, aunque en este caso la Moira debería crear un par de episodios de mayor dificultad e introducirlos en el juego. Por muy listillos que sean vuestros personajes no vamos a regalarles los puntos de héroe con aventuras por debajo del nivel que ya han conseguido. Y por supuesto que los personajes de cuarto nivel o superior pueden jugar este módulo, pero para ello deberán conocer las reglas específicas de “ORÁCULO, sistema avanzado del juego”, y si estáis leyendo estas páginas antes de la Navidad de 1.996, lo lamentamos mucho pero dichas reglas aún no existen. Cosas del Dios Kronos. Pero si dicha fecha ya ha perecido en el tiempo, sólo tenéis que pasar por vuestra librería

favorita y haceros con un ejemplar del sistema avanzado de “ORÁCULO”. Por Zeus y todos los dioses del Olimpo que merecerá/merece la pena.

Pero que nadie se lleve un disgusto si no tiene el libro en cuestión por razón de fechas o por falta de dracmas, porque es evidente que no hay ninguna necesidad de jugar siempre con vuestros personajes de mayor nivel, lo bueno es tener varios personajes de diversos niveles y utilizarlos según sean las aventuras que vayáis a correr y con qué aventureros las vais a compartir. Además, si en un momento dado aparece una horrenda bestia que fulmina vuestro personaje predilecto, siempre será un consuelo saber que os queda otro en la recámara; aunque no os sea tan simpático como el difunto al menos estará enterito y con ganas de juerga. Por supuesto que para esta aventura el mejor personaje será el de segundo nivel, por lo que si no tenéis ninguno, lo que hay que hacer es espabilarse para conseguirlo o resignaros a vuestra suerte. Tal vez no sea tan mala como parece. Aunque, como dijo el sabio Anquises de Illyria, cuando la suerte parece mala, suele ser porque, ciertamente, es un asco de suerte.

1.3. El mundo de la Atlántida

La ATLÁNTIDA, fue un fabuloso continente que se supone existió hace unos diez mil años antes de nuestra era. Platón, hacia el siglo IV a.C., dio por primera vez la voz sobre esta enorme extensión de tierra que el filósofo situaba más allá de las Columnas de Herakles, es decir, al Oeste del estrecho de Gibraltar, sobre las aguas del Océano Atlántico.

En la actualidad muchas teorías tienden a identificar los archipiélagos de las islas Canarias, Azores y Madeira como restos de aquella magnífica civilización; el origen volcánico de estos territorios es uno de los indicios que hace suponer que en el pasado esta cadena de islas se unía al continente africano y a las Antillas. Esta unión debió romperse en el período Terciario en su extremo Occidental, dando origen al mar de los Sargazos. En esta época las islas de Azores y Madeira también se separaron de las Canarias, quedando estas últimas unidas al continente africano hasta la época postglacial.

Las pruebas de carbono radioactivo han demostrado que los restos de la Atlántida pueden estar sumergidos bajo las aguas del Océano Atlántico. Algunos científicos y geólogos afirman

que la cordillera submarina del Atlántico emergía en otro tiempo sobre la superficie del agua, y que si sus sedimentos son de una antigüedad de doce mil años fácilmente pudo haber pertenecido al continente descrito por Platón.

De todos modos, dada la gran variedad de especulaciones que se han realizado sobre el tema, estos datos sólo nos sirven a los fines del juego, para comprobar el mayor o menor grado de verosimilitud de lo dicho por Platón. Está claro que para favorecer el desarrollo de la aventura de ORÁCULO que os presentamos en este módulo, nos reservamos el derecho de adaptar la historia del nacimiento y destrucción de la ATLÁNTIDA sin por ello alejarnos del modelo literario clásico.

Últimas investigaciones sobre el misterio de LA ATLÁNTIDA

Varias exploraciones arqueológicas pretenden haber encontrado en las profundidades del Atlántico, en la zona de las Bahamas, existen restos de una ciudad sumergida bajo la isla de Bimini. Fotografías de muros extensos, muestran además construcciones de tipo rectangulares con canales de 550 metros.

Una de las teorías afirma que estas murallas tienen una antigüedad de ocho mil años, es decir, más remotas que la civilización Olmeca, la más antigua del México precolombino. Los Colosos que presiden las construcciones de la antigüedad, serían el común denominador entre las civilizaciones del Antiguo Egipto, las ruinas de Baalbek y las “murallas” de Bimini.

Ateniéndonos a la primera fuente, lo que originariamente se supo de la ATLÁNTIDA aparece en dos de los Diálogos de Platón, el ateniense (427-347/48 a.C.). Este poeta y filósofo que pertenecía a una de las familias más aristocráticas de Atenas, fue durante más de siete años discípulo de Sócrates. Tras la muerte de su gran maestro, Platón realizó viajes por Megara, Cirene y Egipto y, posteriormente, al sur de la península Itálica y Sicilia, donde fue encarcelado por Dionisio que lo vendió como esclavo. En el año 387 a.C. al regresar a Atenas, Platón funda la “Akademia”, escuela de filosofía que dirigió hasta sus últimos días. Como ya se ha dicho, en dos de sus diálogos, el “Timeo”, y posteriormente en “Critias”, Platón se refiere a la magnífica ciudad sumergida hoy bajo las aguas del océano. En el primero, Critias el Joven promete contar lo que su abuelo (Critias el Viejo) había oído narrar a Solón acerca de las antiguas razas de Atenas y la ATLÁNTIDA, según constaba también en los papiros egipcios que datan de la época del faraón Ramsés III. De todos modos, hay que tener en cuenta que Platón murió en el 347/348 a.C. y proclamaba que la “historia real” había sido contada unos doscientos años antes de su época al ateniense Solón por los sacerdotes Sais de Egipto, por lo que cabe suponer que durante un largo período la única fuente de transmisión fue oral, hasta que por fin llegara a oídos del filósofo. Según se cuenta, al efectuar Solón su viaje a Egipto, éste había consultado a los sacerdotes. Uno de ellos, residente en Sais, confió a Solón las más antiguas tradiciones sobre la guerra sostenida en tiempos remotos por Atenas contra los Atlantes, habitantes de una isla que se extendía más allá de las Columnas de Herakles. La narración afirma que en los más remotos tiempos cada una de las comarcas de la Tierra fue repartida entre los grandes dioses sin que entre ellos existiera el menor de los enfrentamientos. Estos dioses, amantes de la filosofía y de las artes, hicieron florecer una raza de hombres

buenos y sabios a quienes inspiraba el magno concepto de una ordenada constitución política. Y aunque de aquellos hombres primitivos no quedan más que sus nombres, todos poseían la capacidad de ejercer sus virtudes sin distinción de sexo, pues todos se procuraban lo necesario para la subsistencia...

En este orden de armonía, la raza de los atenienses iba prosperando, transmitiendo de padres a hijos sus funciones y sir-



viendo admirablemente a los dioses. En aquella distribución del mundo, las tierras que existían más allá de las Columnas de Herakles, mayores que Asia y Libia juntas, correspondieron a Poseidón. Estas tierras configuraban la Atlántida.

Mitológicamente, la raza que habitaba la ATLÁNTIDA estaba constituida por hombres gigantes, de más de tres metros de estatura y todos procedían de la unión de Poseidón con una mortal, Cleito, hija de Evanor y su esposa Lucipe. El gran dios de los mares, para defender la colina en que vivía su amada, resquebrajó la isla rodeándola de unos círculos alternos de tierra y mar formando de este modo un cerco en torno a su mansión. Allí vivieron Poseidón y Cleito durante mucho tiempo y tuvieron cinco veces gemelos, los mayores de los cuales se llamaron Atlas y Eumelos.

Pero como el deseo del dios era dar una parte de la isla a cada uno de sus hijos para que la gobernara, la dividió en diez partes iguales. A Atlas, el primogénito, le otorgó la supremacía reinando así en la montaña central desde donde ejercía su poder. Sus hermanos, Eumelos, Anferes, Evaimon, Mneseas, Autóctono, Elasippo, Mestor, Azaes y Diaprepes, poseían también importantes reinos que se acrecentaban con los ingresos procedentes de todas las colonias.



Este imperio de hombres de estatura alta, cráneo alargado, nariz recta y frente alta, sometió durante largas generaciones a un gran número de islas, llegando a abarcar también el lejano y medio Oriente, hasta la India, y aún hasta los pueblos que habitaban a orillas del Mar Negro y del Mar Caspio.

Pero tal poderío no sólo sirvió a los fines políticos, también los atlantes lograron importar y exportar las más variadas mercancías, fruto de las relaciones comerciales que mantenían con cada pueblo colonizado. Las hierbas, las legumbres y las raíces, que por un lado proporcionaban el alimento y por otro permitían la fabricación de tinturas para perfumes o medicinas. Por otra parte, con las raíces y los troncos los atlantes manufacturaban instrumentos de juegos para los niños.

Por la extensa llanura que se abría al mar por todas las latitudes excepto el norte, los animales salvajes (especialmente los elefantes), encontraban alimento a cada paso, protegidos al mismo tiempo por cerros que aumentaban su altura hacia el norte, resguardando así las zonas bajas de los fríos vientos septentrionales. Alrededor de la gran llanura, corría el principal canal de riego, mientras otros canales la atravesaban formando cuadrículas a lo largo y a lo ancho de toda su extensión, encontrándose en cada uno de ellos una explotación agrícola. Por esto, la ATLÁNTIDA era rica en extremo, poseía una vegetación variada y abundante donde existían ricos y codiciados minerales que se extraían en abundancia como el oro, el cobre, el hierro o el "oricalco", un metal tan o más brillante que el fuego.

Según Platón, los pueblos de la ATLÁNTIDA se habían reunido "formando una potencia única con el propósito de domi-

Primeros relatos sobre LA ATLÁNTIDA

La mayoría de los investigadores coinciden en defender el hecho de que el relato de Platón no es el primero que hace referencia a LA ATLÁNTIDA. En La Biblia el profeta Ezequiel dedica varios párrafos a un archipiélago lleno de riquezas, denominado "Tarsis". Por otra parte, también Homero habla del continente sumergido: Ulises, obedeciendo las órdenes de la reina Calypso, se refugia en la isla Esqueria, una zona de escarpados acantilados, con amplias bocas de entradas subterráneas para las naves que debían coincidir en un puerto interior.

nar Grecia y Egipto", así como todos los países que se hallaban a este lado del Mediterráneo.

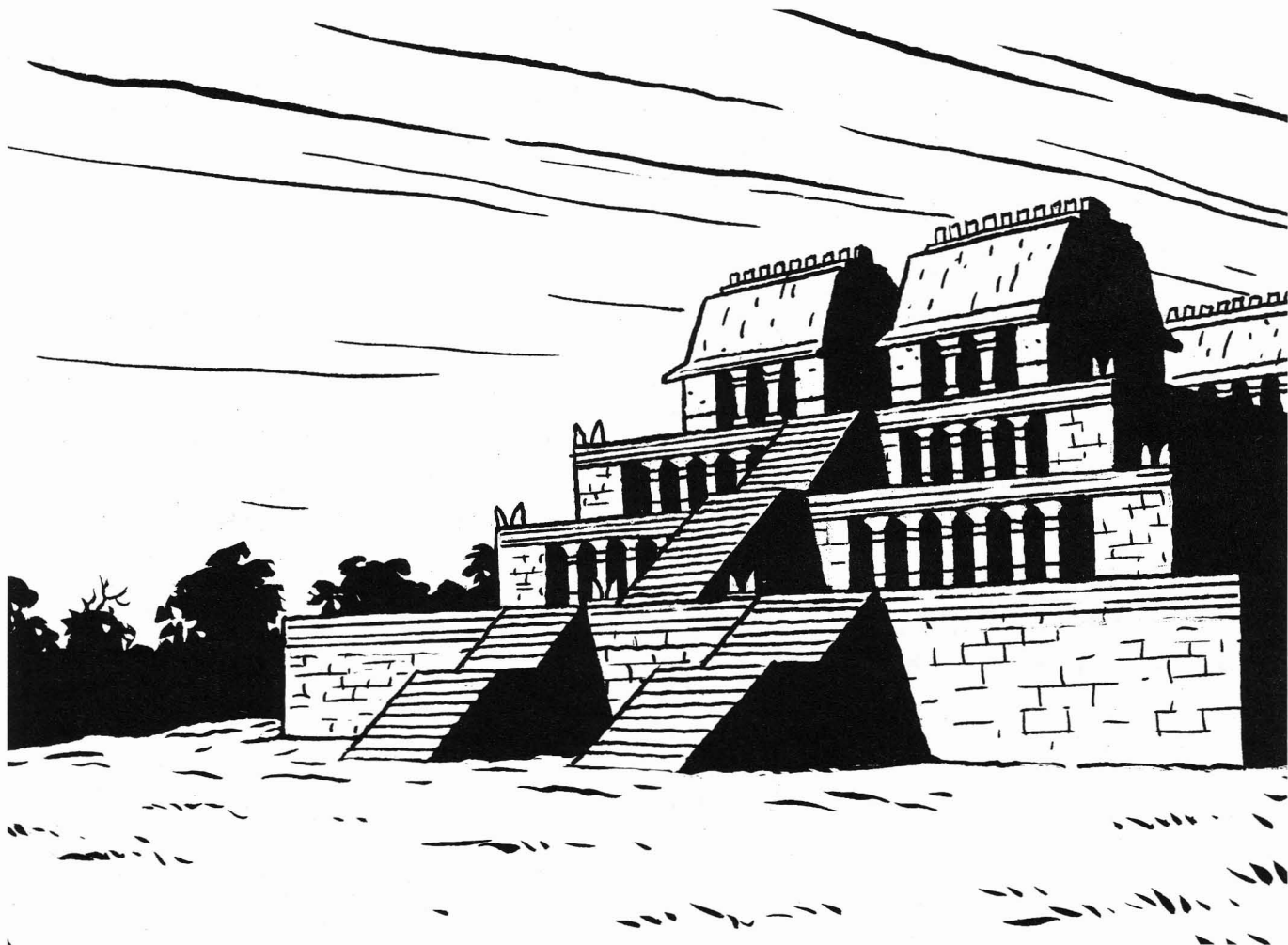
La coalición militar de los atlantes estaba formada por los Phrst, los Sakar y los Denen. En esta campaña los Phrst, tuvieron un papel preponderante en la invasión por tierra, mientras que los Sakar y los Denen lo hicieron por mar. Uno de los métodos aplicados por esta civilización era que a cada varón capturado en el botín, se le entrenaba para formar parte del ejército que tomaría por asalto las ciudades vecinas.

Las milicias atlantes, magistralmente organizadas, se estructuraban según el número de ciudadanos. Cada una de las sesenta mil divisiones territoriales debía elegir un jefe; los habitantes de las montañas y del resto de las zonas alejadas debía agruparse según el límite comarcal, eligiendo a su vez un capitán que tenía por obligación proporcionar una sexta parte del botín de guerra en tiempos de conflictos. En las batallas no participaban menos de diez mil hombres; entre los que había jinetes, aurigas, luchadores con armamento pesado, arqueros y honderos.

Las expediciones se llevaban a cabo mediante un doble ataque por mar y tierra. La flota de guerra que estaba compuesta de unos mil doscientos barcos y los carros de combate estaban a cargo de los diez reyes, siendo Atlas el encargado de dirigir los enfrentamientos.

Las embarcaciones, dotadas sólo de velas y remos, avanzaban sin piedad con sus tripulantes. Armados de espadas de hoja plana y remaches, lanzas, arcos y escudos; vestidos con un manto de una sola pieza que les llegaba casi hasta los tobillos y un casco con cuernos. Antes de llegar al Asia Menor, los atlantes penetraron en Grecia por el norte y ocuparon por asalto las fortalezas, incendiando las polis y plantaciones griegas de la manera más violenta que es posible imaginar.





Pero si bien Grecia, Siria y Creta fueron reducidas a cenizas, los combates entre los atlantes y los Atenienses fueron los únicos que se produjeron en las puertas de la ciudad de Atenas, por lo que se supone que la población pudo huir primero hacia las colinas y posteriormente refugiarse en la Acrópolis.

Esto lo vivió y luego narró el abuelo de Solón, el rey Kadros.

La mitología nos narra cómo los atlantes fueron sorprendidos en un ataque por un pueblo de guerreras: las Amazonas.

En esta leyenda de construcción historicista, se cuenta que estando las Amazonas bajo el mando de su reina Mirina, ésta declaró la guerra a los Atlantes, reuniendo a más de tres mil mujeres. Combatiendo algunas de a pie y unas dos mil a caballo, se introdujeron en territorio atlante, cerca de la ciudad de Cerne, que quedó reducida a cenizas.

Luego de lograr el objetivo de tomar por asalto la capital del imperio, Poseidonia, mataron con sus cuchillos a varios hombres, capturando a las mujeres y a los niños. Algunos atlantes fueron también tomados como prisioneros, pero Mirina los trató con generosidad y, tras concertar con ellos una alianza, construyó una nueva ciudad sobre la que había destruido, a la cual dio su nombre. Fue entonces cuando una vez sellado el pacto, los Atlantes convocaron a las Amazonas para que les ayudaran a luchar contra las Górgonas, un pueblo de monstruos belicosos que habitaban un país situado en los confines de la ATLÁNTIDA.

En el transcurso del primer enfrentamiento, los Atlantes y las Amazonas obtuvieron la victoria aunque varias Górgonas lograron escapar.

A la noche siguiente las Górgonas que estaban prisioneras se apoderaron de las armas de sus guardianas, matando a la

mayoría de ellas. Las Amazonas y los Atlantes no tardaron en agruparse y en destruir a las rebeldes. Se rindieron grandes honores a los muertos en combate, aunque se supo posteriormente que las vencidas se restablecieron rápidamente de la derrota. De todos modos, y por mucho tiempo, los reyes atlantes ofrecieron importantes obsequios al pueblo de las Amazonas por haber colaborado en la lucha.

En otro orden de cosas, los reyes atlantes edificaron para el imperio magníficas ciudades. Sus subterráneos, puentes y canales convergían en complicadas rutas que facilitaban tanto su comercio como su defensa. Los puentes, que atravesaban la ciudad de norte a sur y de este a oeste, solían tener una longitud de 8,64 Km y se diferenciaban de los canales secundarios en que éstos dividían la llanura en seiscientos “cuadrados” o “cleros” que, además de ser navegables, proporcionaban el riego para los diversos cultivos.

Sin embargo, el canal subterráneo sólo seguía la dirección norte-sur y atravesaba los siete fosos de agua que rodeaban la ciudad. El puerto de este canal subterráneo se hallaba situado exactamente bajo la isla central y podía resguardar a más de ciento treinta barcos, ya fueran de carga o de guerra.

Las obras eran llevadas a cabo en piedra blanca, negra y roja, extraídas de la isla central. Entre las construcciones, había algunas que eran sencillas pero todas cubiertas en su parte exterior de bronce, como si se tratara de una pátina. El muro exterior de 11,43 Km de radio y 71 Km de circunferencia que rodeaba la capital del Imperio, estaba cubierto de estaño y “oricalco”, lo que daba a la Acrópolis reflejos similares a los destellos del fuego



El oricalco, un enigma

Según el relato de Platón, el “oricalco” era un metal utilizado en las construcciones más suntuosas. Desde recubrir las murallas que defendían las ciudades, hasta su aplicación en armas de guerra. Algunos creen que se trataba de un mineral hoy desconocido, sin embargo, las últimas hipótesis de los especialistas hacen suponer que bien podría tratarse de una aleación de oro y platino.

En el interior de esta primera circunferencia, un canal de 9 Km conducía hacia la otra muralla que protegía la ciudad propiamente dicha y desde ésta hacia el centro de un cinturón de agua de 540 Km de ancho, que rodeaba a su vez un cinturón de tierra de 11 Km de longitud donde estaban asentadas las casas de los guerreros y un gran hipódromo. En aquel lugar desembocaban varios puentes y los pueblos de toda la ATLÁNTIDA podían concurrir a las competiciones sin molestias, pudiendo ser transportados por medio de barcos que efectuaban varias paradas a través de los canales subterráneos.

Ahora bien, en el centro de la Acrópolis, y rodeado de un cinturón de agua, se levantaba el suntuoso templo consagrado a Cleito y Poseidón, revestido íntegramente de plata y con estatuas de oro de todas las reinas y los reyes descendientes de los hijos del gran dios. De entre ellas la más destacada era la de Poseidón, quien erguido sobre su carro era conducido por dos caballos alado. Su cabeza de marfil tallado estaba representada en tales dimensiones que, según Platón “casi llegaba hasta la bóveda del templo”, dominando todo el recinto y rodeado

de un centenar de nereidas montadas sobre fabulosos delfines.

Las paredes del templo, al igual que el suelo y las columnas, estaban recubiertos de marfil; a su derecha y a su izquierda se encontraban dos fuentes de agua fría y caliente que había hecho brotar Poseidón y que embellecían los jardines del palacio real.

Hacia allí acudían los hombres, las mujeres y los niños, vestidos con sus largas camisas sostenidas por una faja con franjas de vivos colores sujeta por un cinturón, desde las diez circunscripciones donde gobernaban los descendientes de los reyes primitivos. El descendiente de Atlas ejercía su poder sobre el de todos los demás.

La caza ritual del toro

Los diez reyes, guiados siempre por el descendiente de Atlas, formulaban los ruegos y peticiones a la divinidad para que se les permitiera capturar a la víctima. Seguidamente entraban en el recinto llevando como única arma venablos de madera. Haciendo uso de una gran energía y virilidad ante el pueblo, los descendientes de Poseidón se enfrentaban al peligro para demostrar ante los concurrentes que la decadencia del imperio no sería jamás posible. Una vez inmolado el toro en la cima del “Irminsul, colocaban la sangre de la bestia en un vaso llamado krátera, usado exclusivamente para la ceremonia. Los primeros en beber la sangre eran los reyes y luego los asistentes comulgaban unos con otros con la sangre del animal degollado servida en copas de oro. Al llegar la noche los diez reyes vestían un ropaje azul oscuro y, sentados sobre las cenizas del sacrificio con todas las lámparas apagadas, se juzgaban mutuamente.



Durante los años de prosperidad, todos los reyes acostumbraban a reunirse una vez al año en la capital para celebrar una ceremonia especial, que consistía en la caza ritual del toro.

Cada rey tenía sus propias leyes, pero la común a todos, era la de no tomar jamás las armas unos contra otros y más aún ayudarse en caso de recibir el ataque de algún enemigo exterior.

Por otra parte, también según Platón, “ningún rey podía condenar a muerte a ninguno de sus parientes sin el consentimiento de más de la mitad de los diez reyes”.

Estas leyes fueron cumplidas y honradas durante una importante cantidad de años. Caracterizados por el espíritu de la moderación y la sabiduría, conservaron entre sí las buenas relaciones y observaban con desprecio todo aquello que no se realizaba desde la virtud; el amor hacia las riquezas materiales era tan detestable como el dejarse embriagar por los placeres o las pasiones.

Sin embargo, esta esencia noble y divina comenzó un día a debilitarse en el corazón de estos hombres, quizás por ser divinidades de naturaleza mortal. Uno tras otro comenzaron a degenerarse y empezaron a desear febrilmente las riquezas materiales y el poder.

Fue entonces cuando una tarde, mientras el pueblo atlante celebraba la festividad del plenilunio, Zeus, el más omnipotente de todos los dioses, el que reina y todo lo observa desde su elevado trono, decidió castigar a los atlantes a fin de que recuperaran nuevamente su virtud y su sabiduría y reunió por esto en el centro más luminoso del Olimpo a todos los dioses.

(Hasta aquí llega la narración de Platón. El resto de la historia ha sido construida por los autores del Oráculo a partir de mitologías paralelas, otras leyendas y narraciones medievales y modernas).

El gentío iba invadiendo un sin número de calles y plazas a lo largo y a lo ancho de la ATLÁNTIDA con sus gritos y sus cantos.

Eran los tiempos del dios Ulo y su esposa Chelix, diosa-reina del amor y las relaciones sexuales.

Las mujeres, con sus vestidos brillantes y coloridos lucían sus brazaletes de oro, mientras los hombres embriagados por el pla-

cer de la danza, caían exhaustos antes de beber cualquier elixir que les permitiera disfrutar más aún de los placeres de la vida.

Pero cuando la fiesta llegó a su punto álgido, con el nacimiento de la luna llena, sucesos extraños a los hombres pero comprensibles a los dioses, comenzaron a ocurrir.

El horizonte empezó a tornarse sombrío, el mar agigantaba las olas contra un cielo amenazador y fuegos incandescentes brotaban desde los montes. De la extensa llanura emergían vapores nauseabundos y sofocantes que dejaron por un momento sin aliento a todos los seres vivos del continente.

Súbitamente, del fuego de las montañas brotó un lodo metálico e incandescente que se deslizó por las laderas, primero abruptamente y luego, incisivo, lento y devastador. Los habitantes de las montañas intentaron huir hacia la llanura pero caían abrazados por el fuego. Al mismo tiempo, en el llano, los canales se desbordaban mientras la tierra se resquebrajaba, tragándose cuanto encontraba a su paso. Los monumentos se derrumbaban y los santuarios y los templos caían unos sobre otros sin cesar.

Ya no cabía allí una gota de luz. Sólo la viveza de la lava y el estallido de los rayos iluminaba la ceguera de la noche. En un instante las aguas del mar sobrepasaron las murallas y devoraron el continente.

La que fuera la capital del imperio, Poseidonia, era desde este momento un manto de cenizas que se hundía en el abismo. En ese escenario desolador, aún los volcanes con su lodo incandescente eran tragados por el abismo y una tenue pero persistente lluvia ácida de polvo negro caía sobre los restos de lo que fuera el más grande y poderoso imperio hasta el momento conocido.

Unos días más tarde, una gran lluvia cayó sobre el imperio, dejando limpio el horizonte. Los pocos restos de tierra que todavía permanecían sin destruir, quedaron prácticamente sumergidos bajo las aguas del Océano, haciendo que la antigua civilización de la vieja ATLÁNTIDA desapareciera para siempre.

Pero este no fue el fin de los atlantes...

2. NUEVAS REGLAS

Mientras se lleva a cabo el desarrollo de las reglas de “ORÁCULO. SISTEMA AVANZADO” y para evitar a nuestros fans los ataques de hígado producidos por los nervios de la espera, podemos decidir y decidimos ofrecer un aperitivo basado en canapés de algunos nuevos mecanismos del juego y unas copas de profundización de reglas ya conocidas. La publicación del sistema avanzado, magno y aún lejano acontecimiento, será el gran banquete prometido. Buen provecho.

2.1. Unidades de medida

Somos muchos los jugadores de rol que odiamos con fervor juvenil tener que llevar las cuentas de los metros, kilos o litros de cualquier cosa que aparece en una aventura y sea susceptible de medida. Supongo que por eso mi subconsciente apenas tuvo en consideración el tema de las unidades de medida en el momento de creación de las reglas de “ORÁCULO”, si bien es cierto que en alguna de las reglas se hacía necesario tener en cuenta la medición de la distancia, como era el caso del capítulo “9.5. Persecuciones”.

Para no complicar las reglas del manual básico, en este capítulo se hablaba de “metros” como unidad de distancia, una licencia del autor para facilitar el aprendizaje de “ORÁCULO”, puesto que, y esto es algo que deberíais saber de la EGB, el metro es un sistema de medición adoptado en el siglo pasado.

El caso es que, mientras lucho con mi subconsciente y mis colaboradores para ver si en el “ORÁCULO. Sistema avanzado” introducimos un capítulo dedicado a este fin, por el momento apuntaré unos cuantos sistemas de medición que pueden servir para hacer más realista cualquiera de vuestras aventuras en la antigua Grecia (aunque alguno de estos sistemas no aparecen hasta la época clásica, no tiene porqué causar problema alguno su adaptación a nuestro juego). Los amantes del máximo control rolero están de enhorabuena, ya pueden medir lo que quieran, pero si tú eres de los míos, puedes considerar este capítulo una floritura innecesaria. Aunque, claro, como siempre, es la Moira quien decide en último término si se aplican o no los diversos tipos de medida. El destino suele ser caprichoso.

Ánfora: Medida de capacidad equivalente a dos urnas. La vasija utilizada para medir esta capacidad recibió su nombre.

Estadio: Medida de longitud equivalente a ciento ochenta metros.

Etmal: Distancia cubierta por una embarcación en veinticuatro horas, considerada equivalente a mil estadios.

Metreta: Medida de capacidad equivalente a treinta y cinco litros de aceite.

Pietro: Medido de longitud equivalente a treinta metros, o sea 1/6 de Estadio.

Urna: Medida de capacidad equivalente a 12 litros.

2.2. Sobre la magia y los hechizos

En el manual básico de ORÁCULO tan sólo se hablaba de magia con cuentagotas (para los desmemoriados ver capítulos 6.3. y 9.7. de dicho manual), por lo que este aspecto apenas era introducible en las primeras aventuras de nuestros personajes. pero esto no era así sin motivo, resulta evidente que la magia es un poder que se debe saber controlar y utilizar, por lo que era mejor dejar el tema para las reglas avanzadas del juego, cuando nuestros personajes tuvieran la suficiente capacidad, experiencia y puntuación para poder manejar la magia, los hechizos, brebajes y demás potingues sin riesgo de autoconvertirse en huérfano polluelo por error. Tan sólo la Sibila poseía las artes sensoriales de percepción y adivinación, pero sin demasiado contenido práctico, la verdad.

Pero ahora las cosas han cambiado; está claro que para adentrarse en el fantástico mundo de la Atlántida a ningún personaje le estará de más saber un par de truquillos mágicos o similares que puedan salvarle de algún apuro, por lo que Sibilas, Asclepíadas y Colonos (y sólo ellos por el momento) podéis preparar vuestra ficha de personaje y empezar a escribir...

Por cierto, la justificación rolera de que los personajes consigan conocimientos extra de esta forma tan poco ortodoxa es muy simple: Poseidón lo ha decidido así. El porqué y el cómo será algo que sabréis en su momento oportuno, en algún lugar de la aventura que vais a jugar. De este modo también queda determinado que un personaje que no juegue la aventura de la

Atlántida no podrá EN NINGÚN CASO poseer cualquiera de estos nuevos conocimientos.

SIBILA: Obtiene el arte sensorial llamado “Thambos”, que le otorga capacidad para percibir las presencias sobrenaturales. Su uso es simple, bastará que la Sibila comunique a la Moira que, delante de una situación concreta, utiliza su Thambos. En este caso la Moira debe comunicar a la Sibila si en aquel lugar o momento hay alguna presencia sobrenatural no manifiesta para quien no posea este arte. Estas presencias pueden ser divinidades de cualquier tipo, seres fantásticos o espíritus del más allá. De esta forma, por ejemplo, el Thambos puede servir para entrar en contacto con un espíritu, persuadir a nuestro favor a una divinidad próxima, o para descubrir un Onocentauro antes de que nos ataque.

ASKLEPÍADA: Obtiene el conocimiento de un nuevo brebaje. En los niveles básicos del juego un Asclepíada podía conseguir el conocimiento conjunto de dos tipos de brebaje: el de curación y el de somnolencia (pág. 54 del manual básico). Si cualquier Asclepíada que vaya a vivir la aventura de la Atlántida no los había logrado con anterioridad, gracias a la voluntad incontestable de Poseidón puede anotarlos ya como propios en su ficha de personaje. Si se poseía el conocimiento de estos brebajes, y sólo en este caso, el nuevo brebaje que se obtiene gracias al favor del dios de los mares es el “Brebaje de las risas”, una substancia que mezclada con vino produce a quien la bebe una risa continuada e irresistible durante un par de horas. La imaginación de cada jugador podrá darle mayor o menor sentido al brebaje, pero desde luego que tiene muchas posibilidades. Si por ejemplo dais de beber el susodicho potingue al guardián de un palacio, seguro que no puede impediros la entrada, mientras se revuelca por los suelos preso de un repentino e inevitable ataque de risa... Pero cuidado, tal vez las carcajadas del alborozado vigía llamen la atención a sus compañeros... En fin, que es un recurso a utilizar con sabiduría e ingenio, cualidades que debería explotar al máximo cualquier jugador que utilice como personaje a un Asclepíada.

COLONO: Como es muy probable que en el transcurso de la aventura que os proponemos jugar en este módulo, vuestro grupo de personajes vaya a parar a la Atlántida (si no lo consiguen mejor que los jubiléis anticipadamente), resulta evidente que será beneficioso que alguien conozca el idioma atlante, por lo que justo este conocimiento es el que lograrán los personajes colonos por gracia y obra de Poseidón. Si resultara que algún colono ya había conseguido el conocimiento de idioma atlante con anterioridad, el obsequio de Poseidón será bien distinto: una bolsa con semillas mágicas capaces de hacer crecer una fuerte planta trepadora en cuestión de segundos. No debería ser necesario explicar para qué pueden servir las semillitas, porque su mejor utilización dependerá de la imaginación de cada cual, aunque eso de “planta trepadora” puede dar alguna pista sobre qué hacer con ellas. Eso sí, la bolsa de las semillas tiene un límite en su capacidad por lo que su contenido no va a durar toda la vida; en la bolsa hay suficientes semillas mágicas para repetir el numerito de la planta trepadora cuatro veces, después adiós magia. Recordad que debéis descontar los usos que gastéis de vuestra hoja de personaje, so pena de enfurecer a los Dioses y causar su ira.

2.3. Sobre la guerra y los enfrentamientos

En este apartado son las Amazonas, Guerreros Espartanos y Atletas los que conseguirán nuevos conocimientos gracias al favor de Poseidón. Siguiendo sus características principales, estos tipos de personaje saldrán beneficiados en algún aspecto militar o atlético, mejoras para las que están más predispuestos.

AMAZONA: Las mujeres guerreras consiguen el conocimiento de “Arquero consumado”, que dota de +2 puntos en la precisión de tiro (ver capítulos 9.2. y 9.3. del manual básico). Si alguna de las amazonas que participan en la aventura de la Atlántida ya hubiera adquirido con anterioridad este conocimiento, logrará entonces el de “Jinete consumado”, que aporta al personaje una bonificación de +3 puntos en velocidad y agilidad cuando cabalga.

Pudiera darse el caso de que vuestra amazona ya tuviera ambos conocimientos, algo ciertamente difícil pero no imposible, por lo que si fuera así el personaje podría lograr el conocimiento del sector “militares” que escogierais libremente. Y si los tiene todos, a fastidiarse, que ya tenéis a la amazona bien “armada” para correr cualquier aventura y no os hace falta ningún regalo de Poseidón.

GUERRERO ESPARTANO: Este tipo de personaje logrará el conocimiento de espada corta y la posibilidad de comprar un arma de este tipo por sólo 100 Dr, la mitad de su precio normal. Si renuncia a comprar este arma antes del inicio de la aventura perderá la posibilidad de aprovechar esta oferta especial. Cabe la posibilidad de que algún guerrero espartano ya hubiera adquirido con anterioridad este conocimiento, pudiendo en este caso aprovechar la oferta de compra a mitad de precio de una espada corta o bien renunciar a ella y lograr el conocimiento militar “cuerpo a cuerpo” (para conocer sus características ver pág. 55 del manual básico de ORÁCULO).

Si tiene los dos conocimientos ofrecidos por Poseidón, sólo queda la posibilidad de aprovechar la compra a buen precio de la espada corta, aunque ya se tuviera alguna. Siempre puede revenderse a buen precio y ganar unos dracmas, o guardarla por si rompemos la que teníamos...

ATLETA: Los atletas que vayan a participar en la aventura presentada en este módulo lograrán dos nuevos conocimientos del área “armas rudimentarias”, escogidos entre todos los posibles: Daga, daga larga, honda, arco, casco o yelmo de cuero, escudo común, coraza de cuero, montar asnos o mulos. La única condición para escoger los dos conocimientos es que se debe tener el suficiente dinero para comprar las armas respectivas a precio normal (pág. 45 del Manual Básico de ORÁCULO), lo cual deberá hacerse al principio de la aventura mientras se pasea por el pagora que aparece en la narración del módulo. Si no se tiene suficiente dinero para comprar dos armas, el atleta deberá conformarse con lograr un sólo conocimiento. Pero si tampoco tiene dinero para comprar el arma respectiva, además de estar en la miseria y comprobar que es aconsejable tener siempre algún dinero, el atleta se queda con las ganas de lograr algún conocimiento nuevo, muy a pesar suyo y también, cabe suponer, de Poseidón. En este último caso, y sólo en éste, el atleta podrá sumar 1 punto más en sus características físicas de constitución y agilidad. Menos da una piedra.

2.4. Nuevas tablas de animales, armas y conocimientos

Aunque las nuevas tablas se completan en el Manual Avanzado de ORÁCULO, para jugar este módulo con mayor interés y divertimento hemos incluido algunas pequeñas muestras de estas nuevas tablas, o lo que es lo mismo: un listado detallado de nuevos animales, armas y conocimientos del juego de rol mitológico. El lector avisado observará que hay un buen motivo para actuar así, motivo que sólo quedará oscuro para el típico jugador de rol despistado. Y como este es un módulo que comienza a dejar atrás el sistema básico del juego, no vamos a dar ninguna pista más al respecto. El despistado que espabile y el espabilado que disfrute con la ignorancia del otro. Que esto es un juego para los que tienen imaginación y la usan; los demás que se esfuercen o llegarán tarde a todos los oráculos...

NUEVA TABLA DE ANIMALES

	P. Golpe	Dados	Fuerza	Intel.	Agili.	Veloc.	Consti.
Elefante	100	3d6C	160	8	12	12	130
Buey	70	3d6C	100	5	12	18	36
Gaviota	11	d6C	6	4	30	35	9
Ballena	110	3d6C	270	8	2	11	165
Rata	9	d3c	4	4	12	20	6

NUEVA TABLA DE ARMAS

	P. de arma	Precio	Ajuste de atributos (Sólo cuando se usan)
Espada atlante ¹	5	400 Dr	-1 velocidad
Venablo	3	90 Dr	-1 habilidad
Hacha	5	325 Dr	-1 velocidad
Labrys ²	8	425 Dr	-1 velocidad y habilidad
Coraza aquea ³	3	650 Dr	-1 velocidad y agilidad
Casco aqueo ³	2	250 Dr	-1 habilidad
Baño de Niel ⁴	0	200 Dr	+1 prestigio y +2 apariencia

- [1] Este tipo de espada sólo puede comprarse en la Atlántida. Para su uso es necesario poseer cualquiera de los conocimientos de espada corta o larga.
- [2] Labrys es un hacha de dos hojas.
- [3] La coraza y cascos aqueos se diferencian del resto sólo por su forma.
- [4] El baño de niel es un tipo de esmalte usado en la antigüedad con el que se embellecían las armas defensivas de metal, especialmente las corazas de bronce. No otorga ninguna ventaja militar, puesto que sólo es un ornamento, pero como su uso embellece el metal esmaltado, sirve para conferir al personaje algunas bonificaciones en sus características de apariencia y prestigio (ver tabla).

Nuevos conocimientos

Como cabe suponer después de observar la nueva tabla de armas que aparece en el módulo que tienes entre las manos, sobre la mesa o entre los pies (hay gente que lee de formas inverosímiles) verás que aparecen una serie de nuevos conocimientos que se unen a los que ya conocíamos del manual Básico de ORÁCULO. En este módulo encontramos dos nuevos tipos de conocimientos, a parte de los referidos a la magia, brebajes y artes militares, ya explicados en el capítulo correspondiente. Se trata de nuevos conocimientos sobre armas y mitología.

Las nuevas armas que aparecen en la tabla no requieren una

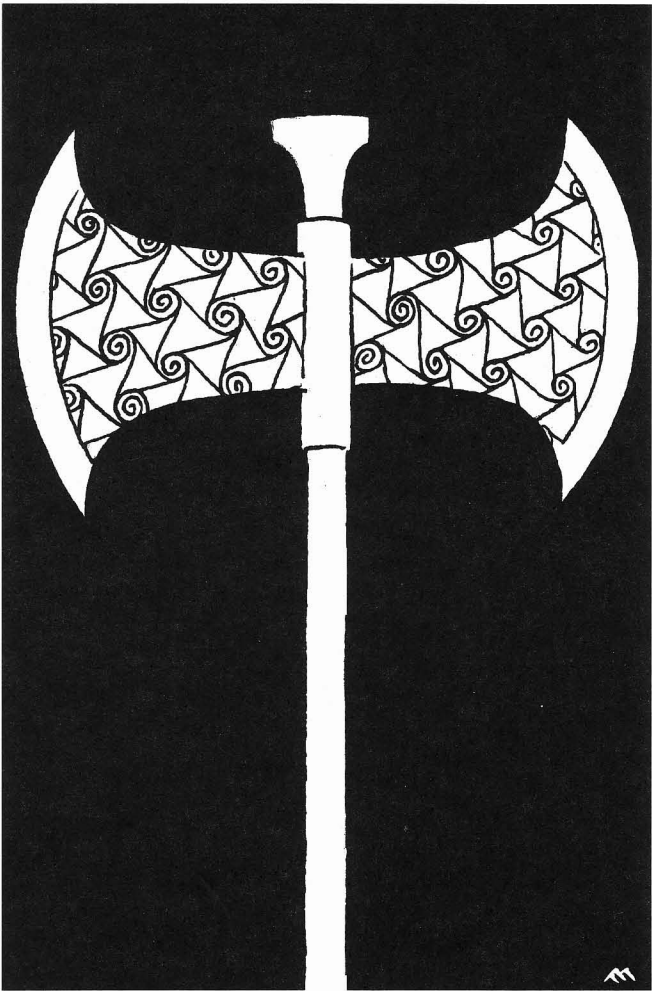


tabla especial de Conocimientos Académicos (páginas 40 y 41 del Manual Básico), y para adquirir el conocimiento que permite su uso basta seguir las reglas de “Generación de conocimientos”, narradas en las páginas 39 y 40 del susodicho manual. Basta decir que Venablo y Hacha son consideradas, a efectos del juego, “armas rudimentarias”, mientras que la Espada Atlante, la Labrys y la coraza y el casco aqueo son “Armas de guerra”. Siguiendo las pautas marcadas en el manual Básico de ORÁCULO (pág. 55), para poder obtener el conocimiento de Arma de Guerra que capacita para usar la Labrys, debe poseerse con anterioridad el conocimiento de “Arma rudimentaria” que permite el uso del Hacha.

Los nuevos conocimientos sobre mitología atañen tan sólo a la mitología de la Nueva Atlántida, que como podrás observar no se recogían en el manual básico, al contrario de la lengua atlante. No vamos a explicar ahora en qué consiste esta mitología, puesto que este aspecto está suficientemente comentado en el capítulo 3 de este manual. Tan sólo diremos que no hay forma de poseer este conocimiento antes de llegar a la Atlántida y que una vez allí, el aprendizaje será paulatino y directo, pudiendo anotar en la hoja de personaje dicho conocimiento una vez finalizada la aventura con éxito, es decir, habiendo cumplido felizmente el oráculo particular de cada personaje. Aquel de los aventureros que pese a sobrevivir y alcanzar hazañas diversas no cumpliera su oráculo totalmente, no tendrá derecho a obtener este conocimiento. Como el aprendizaje se hace sobre la marcha mientras se vive la aventura de la Atlántida, la Moira podrá informar de aquellos aspectos de la mitología atlante que crea útiles en un episodio concreto del módulo; pero siempre a

su libre albedrío y cuando lo crea interesante para el juego. No obstante, los aspectos así comunicados deberán ser siempre parciales para favorecer el entretenimiento y no hacer demasiado fácil la aventura. Al fin y al cabo, los personajes que llegan a la Nueva Atlántida ya empiezan a tener cierta experiencia...

2.5. Escogiendo nombres para los personajes

Este capítulo no trata ninguna regla de juego sino un aspecto al que no siempre se presta la atención que merece. Poner un nombre a todos los personajes que aparecen es tarea que tal vez pueda parecer ardua, pero sin duda es necesaria, sobre todo cuando tenemos que “bautizar” a un personaje jugador que acabamos de crear. En principio cualquier nombre que suene a griego puede servir para un PJ de ORÁCULO; si intentáis ponerle Guadalupe a una Sibila, la Moira tiene instrucciones para no permitirlo (pág. 19 Manual Básico) y, además, debería aconsejaros que dejárais la bebida. Cualquier Héctor o Irene será bien venido y son muchos más los nombres que pueden utilizarse, pero los amantes de dar mayor realismo al juego seguro que desean dotar del más mínimo

detalle a su personaje, buscando una biografía bien definida, un físico apropiado y también, cómo no, un nombre adecuado. Y esto último es, precisamente, lo que os propone este capítulo: una serie de nombres griegos, con su significado, para bautizar a vuestro personaje de manera acorde con su personalidad. Pero que quede claro que los tipos raros que gustan de poner nombres como Harrelson, Puig, García o Josep Lluís a sus personajes de ORÁCULO, que es la Moira quien decide en última instancia si un personaje concreto puede llevar un nombre o no, en función de su personalidad, biografía, clase de personaje, sexo, etc... Por ejemplo Berenice, que significa “Portadora de victoria”, sería un magnífico nombre para una amazona, pero no muy adecuado para una Sibila, dado su carácter no guerrero. En la lista que ofrecemos a continuación sugerimos los nombres para algunas clases de personajes en concreto, pero cualquier nombre podrá ser usado por otra clase de personaje si se atiene a la lógica, ya descrita, del juego.

Ni qué decir tiene que estos nombres también pueden ser usados para PNJ cuyas características se ajusten a su significado.

En fin, que cada uno actúe como debe y que usted lo bautice bien.

Nombres apropiados para Colonos

Carpóforo	El que produce frutos
Geoergon	El que trabaja la tierra
Odiseo	El que hace camino
Kaletes	Encantador, agradable
Aiaktos	Desconsolado
Irene	Paz
Genobia	De origen vital
Cton	La Tierra

Nombres apropiados para Amazonas

Berenice	Portadora de victoria
Calixta	Muy bella
Leucofrina	La de cejas blancas
Nicolaua	Vencedora del pueblo
Zósima	Vigorosa, vital
Ceraunia	Tempestuosa
Menalipa	Equilibrada, tranquila
Psamate	Doncella de la arena

Nombres apropiados para Guerreros espartanos

Leonteios	El que es como un león
Zamenes	Violento, impetuoso
Akakia	Quien no es malvado
Gorgias	El terrible
Hesiquio	Tranquilo
Laoconte	Lanza del pueblo
Abderitikon	Estúpido
Nicasio	Victorioso

Nombres apropiados para Asklepiadas

Fótides	Luminoso, radiante
Panteno	Totalmente digno de elogios
Zótico	Con disposición para vivir
Héctor	Personalidad madura
Calánico	Que llama el triunfo, sacerdote, augur
Pantágato	De bondad total
Bassol	Profundo
Auletes	Flautista

Nombres apropiados para Sibilas

Calianira	La de cabellos bien ligados
Teosfanta	Brillo de los dioses
Mene	La luna
Kallis	Belleza
Polixena	Hospitalaria, que recibe muchas visitas
Teoctene	Sabiduría de dios
Hennimia	Bien vestida, bien engalanada
Despoina	Señora, dama

Nombres apropiados para Atletas

Calepodio	Pies de corredor
Genobio	De origen vital
Leónidas	Que es como un león
Platón	Ancho de espaldas
Lisandro	Hombre que desata, que libera
Periandro	Muy viril
Megistes	El más grande
Hektoreon	Persona formada

3. LA NUEVA ATLÁNTIDA

Recordad que este capítulo sólo debe ser leído por la Moira, quien dará a conocer a los jugadores aquellos fragmentos que crea oportunos a medida que el desarrollo de la aventura los haga necesario y/o útiles.

3.1. Historia de la nueva Atlántida

Cuando aún faltaban nueve días para la gran catástrofe, el máximo sacerdote Meristeo, el viejo, perteneciente a la corte del Dios-Rey Ulo, habiendo interpretado el vuelo de las aves, reunió en la parte alta del templo a un importante número de hombres y les narró la terrible voluntad de aquel que reina en el Olimpo: Zeus, el dios de la luz y el rayo. Diciendo así: "Cuando la bella Coyol [la diosa atlante de la luna] esté presente con toda su hermosura en su carro de plata, los que apenas puedan, agonizantes, la verán por última vez emergiendo sobre estas aguas en el horizonte..."

Aquellas terribles palabras no llegaron casi a ser escuchadas. Era mucho más fuerte el deseo de lujuria y placer que las sabias advertencias de un anciano. Pero aunque muchos se negaron a escucharle, otros, apenas unos pocos, lo siguieron guiados por la nobleza que aún quedaba en sus almas, haciéndose a la mar. En dos naves partieron aquellos hombres y mujeres sin pensar en lo que más allá les depararía el destino. Sólo una gran fe ante las palabras del anciano, que no eran más que las del dios que ejerce su voluntad sobre los mortales. Las naves-guía estaban comandadas por Mexiteoi, el primogénito del dios-rey Ulo y por Atlanteco, el pequeño de sus hijos, la otra. Sin embargo, un terrible tifón dispersó la flota haciendo que Atlanteco se dirigiera hacia el sur, sin que hasta hoy nada se sepa de la suerte que corrieron sus tripulantes. La nave de Mexiteoi navegó hacia el oeste, en una larga travesía que duró varios meses.

Habiendo contraído Meristeo una grave enfermedad, durante el viaje, entregó a su más fiel discípulo Terón el arca del templo de Artemisa que contenía los antiguos papiros escritos en Mirina; allí estaba toda la historia del pueblo de los atlantes...

A los pocos días de la muerte del anciano, las naves llegaron hasta una tierra fértil, habitada por los descendientes de la diosa Styx, hija de Atlas y Ometeoa, esposa de Teotl, dios del mundo, originario de aquellos lugares. A este nuevo reino, Mexiteoi decidió llamarlo "La tierra del dios de dioses, Teotl", en honor de su antepasado.

Durante dos mil años las sucesivas generaciones de los supervivientes de la ATLÁNTIDA vivieron en paz, llegando al máxi-



mo esplendor durante el reinado de Diaprepes III, llamado por todos "el rey bueno".

A su muerte, sus tres hijos, Mesteo, Estenelo y Gadeiros, se enfrentan por el trono del nuevo reino.

La tribu del norte, llamada "Los hijos del sol", al mando de Mesteo, y la del sur, "Los hijos de la tierra", comandada por Estenelo, combatieron en sangrientas batallas. Mientras tanto, Gadeiros, ante los constantes enfrentamientos entre sus hermanos, y sabiéndose único poseedor del secreto de su raza, se proclama como sucesor.

Coléricos y llenos de ira, Mesteo y Esteneo mandan un emisario con un falso mensaje en el que se le avisaba del grave estado de sus hermanos heridos en batalla. En el camino, Gadeiros se enfrenta a un grupo de rebeldes y muere asesinado.

Sus seguidores, llamados “los hijos del dios Tlaloc”, con el fin de salvaguardar la urna sagrada en la que se hallaban las cenizas del Dios-Rey Tlaloc consultan junto a los sabios los papiros, llamados “documentos de los antiguos”, que en su momento trajera el sacerdote Meristeio.

Los “hijos del Dios-Rey Tlaloc” regresan a lo que fuera la antigua Atlántida y deciden reconstruir la capital del imperio, Poseidonia. Será el nacimiento de la NUEVA ATLÁNTIDA.

Seis mil años después...

Es el tiempo en que se desarrolla este módulo de aventuras del ORÁCULO, durante el reinado de Gadeiros II.

Pero algo históricamente trascendental puede ocurrir para la nueva raza Atlante.

El día de la muerte de Gamitrión, (el sabio más longevo que jamás se haya conocido), un heraldo llamado Zareos le entregó secretamente a Astinia, la anciana madre de Gadeiros II, unas tablas y le relató un extenso mensaje:

“Amada reina, llego a ti porque mi maestro Gamitrión ha muerto.

Lo que ahora te diga debes guardarlo secretamente en tu corazón, porque así me lo ha pedido mi maestro y señor.

Por voluntad de tu amado esposo Tloneo, esta traducción de los papiros que te entrego, le estaba confiada a Gamitrión, luego de que tu hijo Rotón se uniera a una princesa Phrst. No sería bueno para nuestro pueblo que la malvada Dulnia, una Phrst, supiera lo

que mi maestro ha logrado descifrar. Más aún —continuó el emisario— ahora que sospechamos que entre Dulnia y su especial huésped, Etlinia, existe una extraña relación que puede perjudicar tanto a nuestro rey, como a su esposa Penélope, la noble princesa de Corinto. Personalmente, amada reina, tengo la presunción de que si esto se supiera también correría peligro la vida de vuestros pequeños nietos Ulo y Batilea. Claro, sin contar a vuestro nieto Eneos, hijo de Rotón y Dulnia que, de producirse alguna desgracia, sería el futuro aspirante al trono.

“—Por el amor de los Dioses —suplicó Astinia— dime pronto lo que me tengas que decir”.

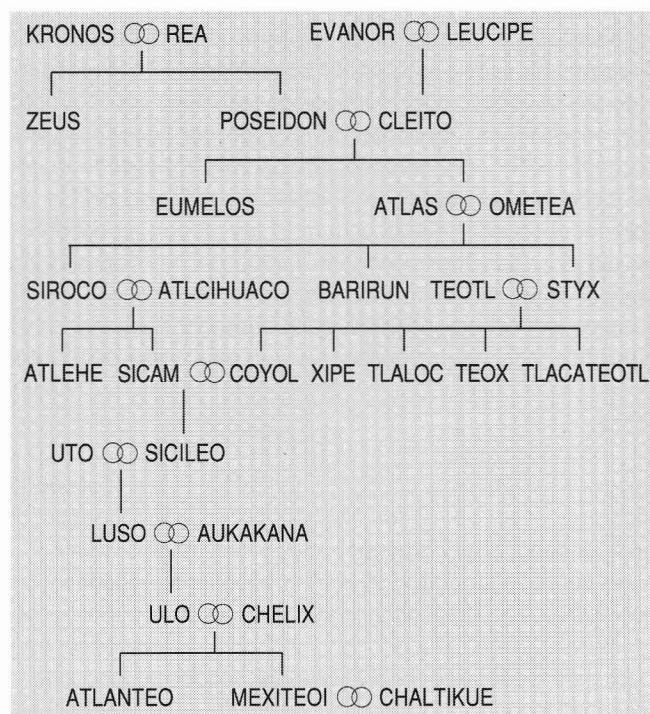
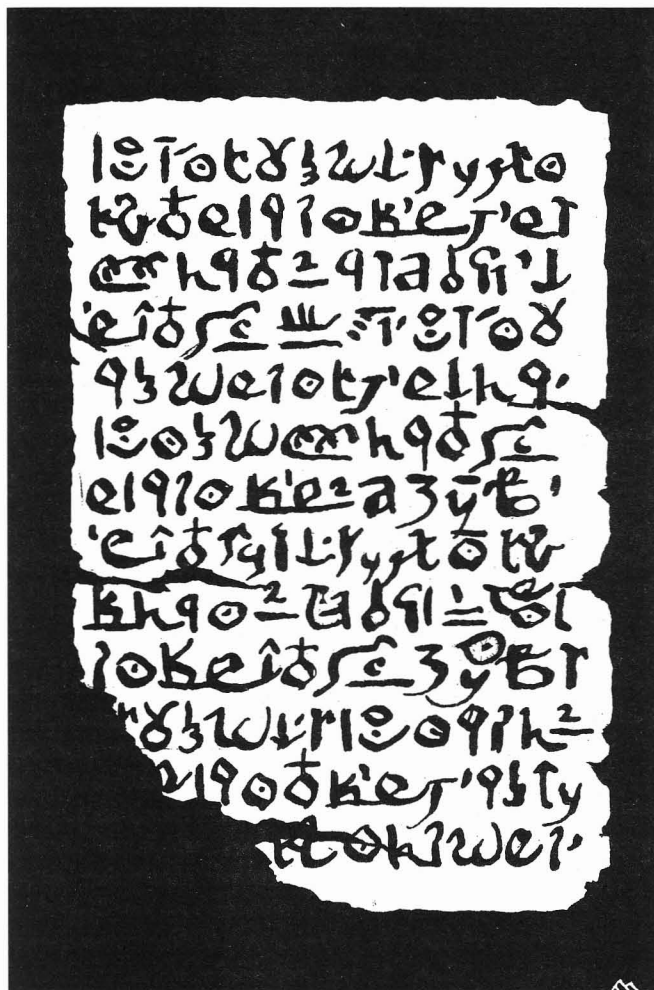
“—Mi reina, Gamitrión ha descubierto que en el trozo de la novena tablilla hay un texto inconcluso en el que se asegura que, cuando coincida el nombre del rey de la nueva Atlántida con el del fundador de la estirpe, se producirá una gran catástrofe que vendrá de la dirección del viento de levante...”

Cumpliendo con el deseo de su esposo, Astinia guardó las tablillas en las catacumbas de una ciudad cercana a Poseidonia, en el lugar más seguro; allí donde estaban escritos los mensajes...

Mientras tanto, habiendo visto Dulnia al heraldo, decidió utilizar sus poderes de “magia hermética Phrst” para averiguar de qué se trataba aquella prolongada visita. Apenas logró averiguar a qué se debía la visita de Zareos, instigó a Rotón para que conquistara el trono, buscando la complicidad de su amiga Etlinia y del fiel criado de ésta, Maneo. Clandestinamente, iniciaron un truculento plan cuyo objetivo partía de esta sentencia: Gadeiros II, Penélope, Ulo y Batilea, debían morir.

3.2. Los dioses de la nueva Atlántida

La genealogía de los dioses de la NUEVA ATLÁNTIDA, la de los llamados “hijos del Dios Tlaloc”, ha sido creada por los autores del ORÁCULO, basándose en auténticas genealogías míticas, para disfrute de los jugadores de este juego de rol. En modo alguno debe considerarse como cierta desde el punto de vista historiográfico. A efectos del juego, los dioses de la NUEVA ATLÁNTIDA utilizarán las mismas puntuaciones que sus corres-



pondientes griegos; por ejemplo la diosa atlante Coyol tendrá una puntuación idéntica a la diosa griega Selene, pues ambas son divinidades lunares.

Kronos: Dios del tiempo.

Rea: Diosa de la Madre Tierra.

Poseidón: Dios de los océanos y mares, así como de las criaturas marinas. Dios protector de la Atlántida.

Zeus: Dios del firmamento y los cielos. De atribuciones un tanto distintas al Zeus griego, a efectos del juego tiene la misma puntuación que Hera.

Evanor: Dios de la paciencia.

Leucipe: Diosa de la tolerancia.

Cleito: Diosa de la fecundidad y protectora de las mujeres embarazadas.

Atlas: Dios de la bóveda celeste.

Eumelos: Dios de los ríos y de los lagos.

Ometea: Diosa de la creación y la sanación.

Siroco: Dios del viento.

Atlchiuaco: Diosa protectora de la mujer.

Barirun: Diosa de las tierras lejanas y de los viajes.

Teotl: Dios superior de la Nueva Atlántida. Dios de los reyes y príncipes.

Styx: Diosa de la venganza.

Atlehe: Dios de las tempestades.

Sicam: Dios del fuego y de la forja de metales.

Coyol: Diosa de la luna.

Xipe: Diosa de la vegetación.

Tlaloc: Dios de la lluvia, manantiales y cosechas.

Teox: Dios de la guerra.

Tlacateotl: Dios del mal y de los infiernos.

Uto: Dios del vino.

Sicileo: Diosa de los metales y los volcanes.

Luso: Dios de la caza y los ganados.

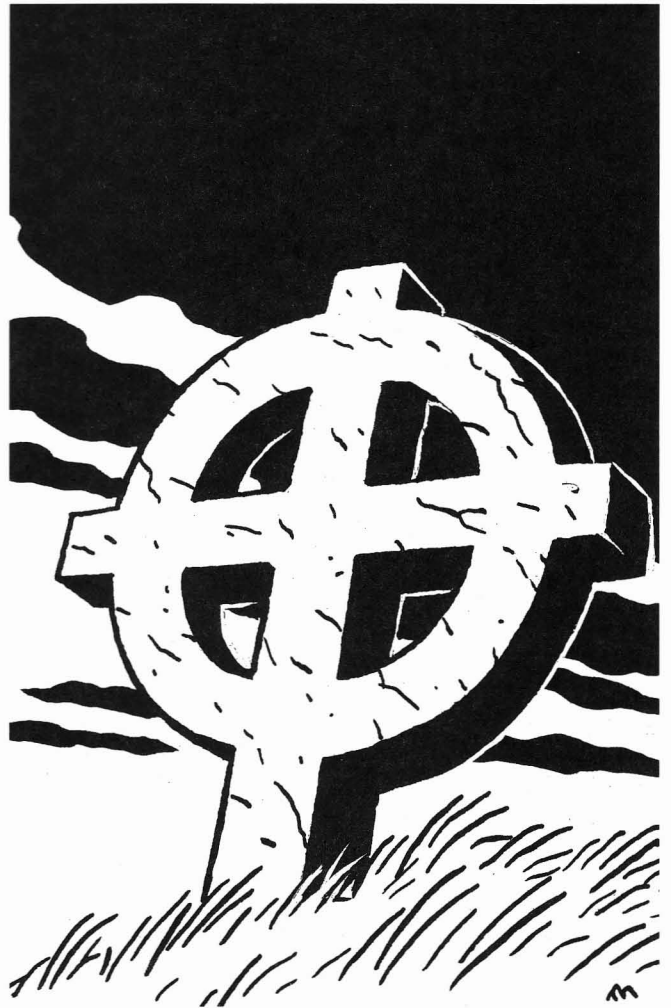
Aukakana: Diosa del sol.

Ulo: Dios de la alegría, el alborozo y la euforia.

Chelix: Diosa del amor y de las relaciones sexuales.

Atlanteo: Dios de la fuerza.

Chaltikue: Diosa de las aguas subterráneas.



4. PARA LA MOIRA

Seguramente, la Atlántida es uno de los temas que más llama la atención de la antigua civilización griega.

La aventura que te proponemos os llevará a ti y a los jugadores más allá de las Columnas de Herakles, donde tendréis que demostrar vuestro ingenio para poder salir con buen pie de multitud de situaciones de muy distinto signo.

Para ello los autores hemos considerado que el nivel de juego alcanzado en el Oráculo tendrá que ser considerable, ya que de lo contrario los PJ viajarán al Hades prematuramente.

En la 1ª aventura en grupo del Manual Básico de Oráculo, las posibilidades de perecer en el intento de lograr el destino de cada personaje eran mínimas, en la Atlántida esto no ocurrirá, mil peligros acecharán a los personajes y muchas veces una decisión precipitada, o una puntuación de características insuficiente, implicará un mal trago o incluso una muerte un tanto trágica.

Los episodios

Aunque muy parecidos, la estructura de los episodios de la Atlántida ha variado respecto a los de la 1ª aventura en grupo del Oráculo. En ellos intentamos dar la máxima información y descripciones sobre la acción, pero el que verdaderamente dará la salsa a la narración de la aventura tendrás que ser tú. Teniendo esto en cuenta recomendamos que el jugador al que le corresponda el rol de Moira tenga una experiencia previa como creador de aventuras, de este modo si durante el juego surge algún problema derivado de la imaginación de los participantes, será lo suficientemente hábil como para poder adaptarse a la nueva situación planteada. Recuerda que por más que intentes imaginarte todas las posibles salidas a una situación, seguro que no las has tenido en cuenta todas, siempre habrá alguien que te sorprenda.

Al repasar los episodios de acción verás que no existen los de caza, ni tampoco los de descanso para los personajes, ni siquiera los “habituales” encuentros con algún grifo u otro animal fantástico de poca monta. Este módulo es una iniciación para el modelo de “creación de acciones avanzado”, los autores hemos considerado que ya debes tener la suficiente habilidad como Moira, así que en la visita a la nueva Atlántida tendrás que utilizar tu imaginación para inventar, sobre

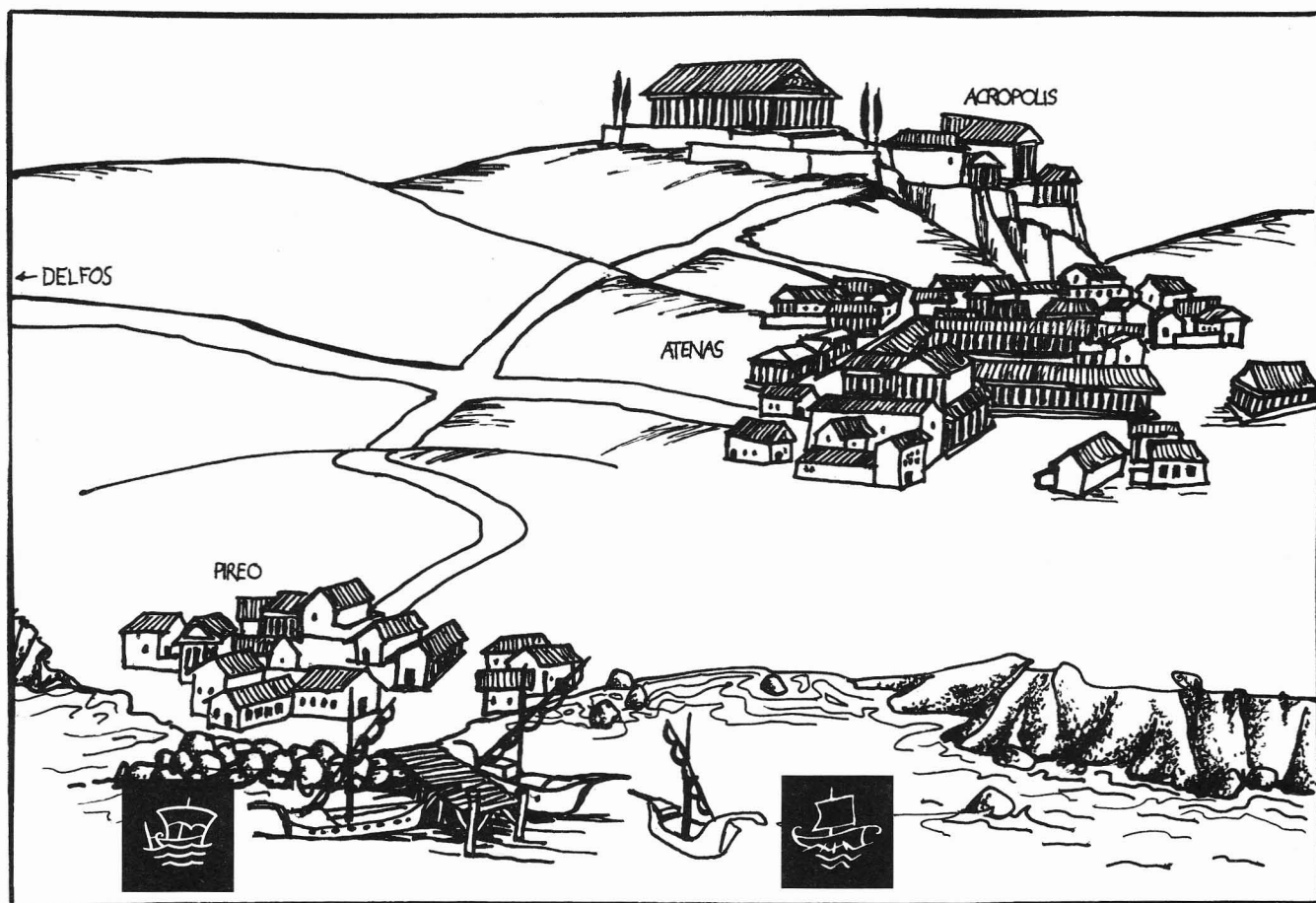
la marcha, algunos episodios para tal efecto. Piensa que si aún no te ves con la suficiente habilidad siempre puedes utilizar alguno de los episodios que seguro habrás preparado en aventuras anteriores. En la aventura propuesta en el mundo de la Atlántida sólo encontrarás los episodios imprescindibles para vivir una gran aventura, añadir algunos más de características más habituales depende de ti. Si creas los suficientes seguro que tú y tu grupo tenéis aventura en la Atlántida para varias sesiones de juego y de varias horas de duración cada una. No obstante, como podrás comprobar, con los episodios que aparecen en el módulo de la Atlántida hay diversión asegurada para un juego bastante largo. Si sólo tenéis dos o tres horas tal vez sería mejor dejarlo para otro día con más tiempo o jugarlo en dos o tres sesiones de juego. Pero no debes perder demasiado tiempo en pensar qué es mejor, al fin y al cabo el destino de los jugadores de ORÁCULO está en manos de los dioses del Olimpo y hace tiempo que ellos decidieron qué haría cada una de sus Moiras.

A lo largo de los episodios de acción hay innumerables situaciones en las que los personajes tendrán que decidir con una extremada rapidez, de lo contrario perderán su oportunidad de seguir en el juego. Pongamos un ejemplo, en uno de los episodios de acción los personajes se encuentran en el mar, víctimas de un naufragio, es evidente que estarán cargados de espadas, corazas, etc... Pues bien, si no se dan prisa en decirte que se quitan todo el peso, se hundirán en el mar sin remedio. Esta es una de las mejores maneras que hay para fomentar la agilidad en la narración y hacerla más verosímil, premiando al jugador rápido de reflejos y evitando las pausas exageradas que algunos jugadores provocan con su manía de pensarlo todo mil veces.

El inicio

La narración de la aventura comenzará en el ágora de Atenas, si puedes, intenta que el final de la anterior aventura coincida con esta localización, de este modo darás una continuidad a los personajes.

Los personajes pueden tener ya sus oráculos o bien puedes preparar unos episodios de acción en el monte Parnaso.



En el caso de que tengan que ir al Oráculo de Delfos, deberán pagar el pélanos que en esta ocasión será de 75 Dr. (Recuerda que pueden regatear). Después de pasear por el ágora y abastecerse de los productos y herramientas que crean oportunas para emprender la aventura, los jugadores se embarcarán en la nave mercante de Laertes, un robusto pero ligero navío que les llevará directos a una extraordinaria aventura.

Los días de navegación pasan con algún que otro tropiezo hasta que una imponente tormenta enviada por Poseidón los llevará hasta la desconocida tierra de la NUEVA ATLÁNTIDA. Una vez allí, los personajes se verán envueltos en una trama organizada por las tribus atlantes del norte para derrocar al rey Gadeiros II.

Esta es en sinopsis la trama de la aventura. Para mejorar un poco el juego hemos introducido algunas pequeñas variantes en los oráculos de los personajes, así podrás observar que el destino de la Sibila no es un mensaje escrito, sino que se trata de un conjunto de pictogramas. En las pruebas de este módulo copiábamos estos pictogramas en la ficha de la Sibila. Pero descubrimos una manera más interesante de darle el oráculo...

Imagina que cada noche mientras dura la aventura el personaje de la Sibila sueña con unos extraños dibujos, ¿cómo representaremos esto en el juego? Muy fácil. A la Sibila sólo le tienes que entregar la primera parte de su oráculo, que observarás que es común a todos; después cada una de las noches que transcurran de aventura, le enseñarás a la Sibila un papel con los pictogramas, pero sólo tres segundos cada vez. Esto representará que la Sibila sueña cada noche con una parte de su oráculo, ya que le será difícil copiarlo en su hoja tan rápidamente.

Los oráculos

Estos son los diferentes Oráculos que le tienes que dar a conocer a cada personaje, según sea su clase. No olvides echar una mano a los personajes si alguno parece muy perdido con su oráculo durante la aventura, pero sin regalar a nadie nada.

Asklepiada: Debes viajar en la casa del Tracio. El que cambia estados de material te ofrecerá su historia a cambio de tu riqueza. Helios y la transparencia de la roca producirán lenguas de fuego donde cientos de hombres visitarán el lado oscuro de la no vida.

Amazona: Debes viajar en la casa del Tracio. Una reina de tu pueblo dará el relevo a su sucesora en presencia de la diosa de la caza.

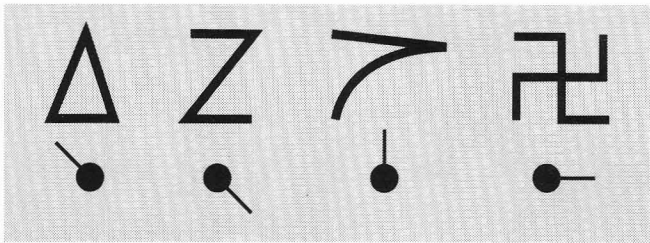
Colono: Debes viajar en la casa del Tracio. Una espada encontrarás en el mar para luchar contra la oscuridad de la profunda tierra del semicírculo.

Atleta: Debes viajar en la casa del Tracio. Una piedra en lo más alto de lo que fue un hormiguero de almas. La semi-luna tiene que ser tocada por el rayo exterminador, para precipitar el peso de lo que acontecerá.

Guerrero Espartano: Debes viajar en la casa del Tracio. Tu espada salvadora debe bañarse en rojo en la casa del isleño esposado con la griega, para luego devolverle a sus vástagos.

Sibila: Debes viajar en la casa del Tracio.

Recuerda que estos pictogramas los debes enseñar “en sueños”.



Aunque en cada episodio concreto se describe con más detalles, aquí tienes un recordatorio de los elementos reales que se encuentran detrás de cada oráculo y el lugar donde deben cumplirse estos elementos. Si hubiera más de una clase de personaje en una aventura, trata de “dividir” el oráculo correspondiente a esa clase de personaje o bien crea algunos nuevos con un sentido similar.

Asklepiada: EL ÁGORA. Comprar prisma al chalqueus. LA INVASIÓN. Colocarlo en la máquina.

Amazona: RUINAS DE MIRINA. Descubrir qué bajo relieve es el correcto, abrirlo y tomar posesión del arco de Hipólita.

Colono: EL BARCO. Conseguir la espada de Laertes. LA EFIGIE. Utilizar la espada en el derrumbamiento en el túnel.

Atleta: RUINAS DE TRITONIA. Conseguir la lanza de la semi-luna. LA EFIGIE. Cortar la cuerda del contrapeso con la lanza.

Guerrero Espartano: EL PALACIO DE POSEIDONIA. Salvar la vida a Gadeiros II en el ataque de Maneo y contribuir al rescate de sus hijos.

Sibila: LA EFIGIE. Posición de los venablos en los pictogramas.

Puntuaciones final de aventura

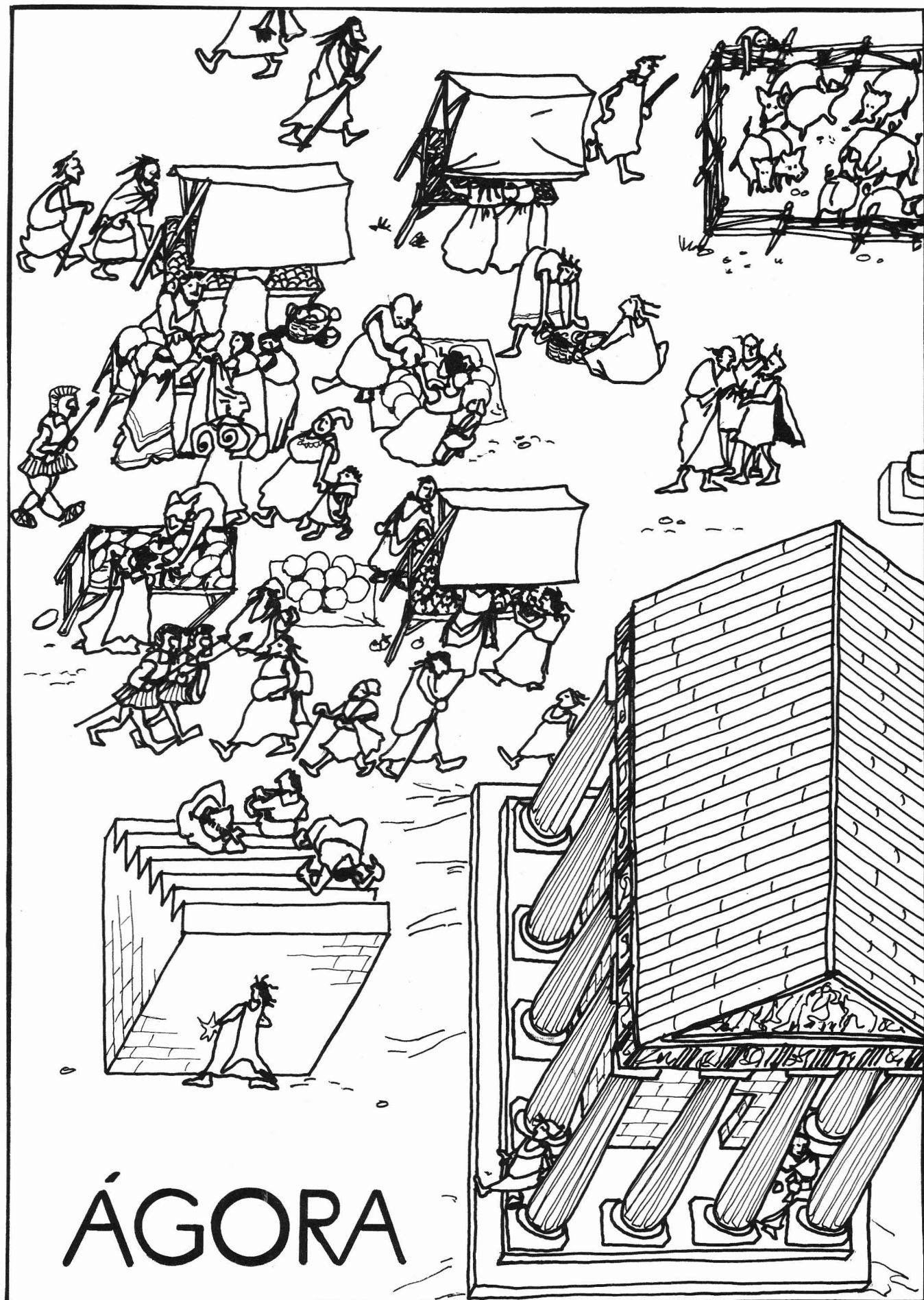
Los puntos de héroe por terminar con vida la aventura son 35 a repartir entre los supervivientes.
Los puntos de héroe por oráculo conseguido son 25.
Rechazar la invasión de atlantes del norte otorga 20 puntos de héroe a repartir entre los PJ que lo logren.

4.1. La aventura

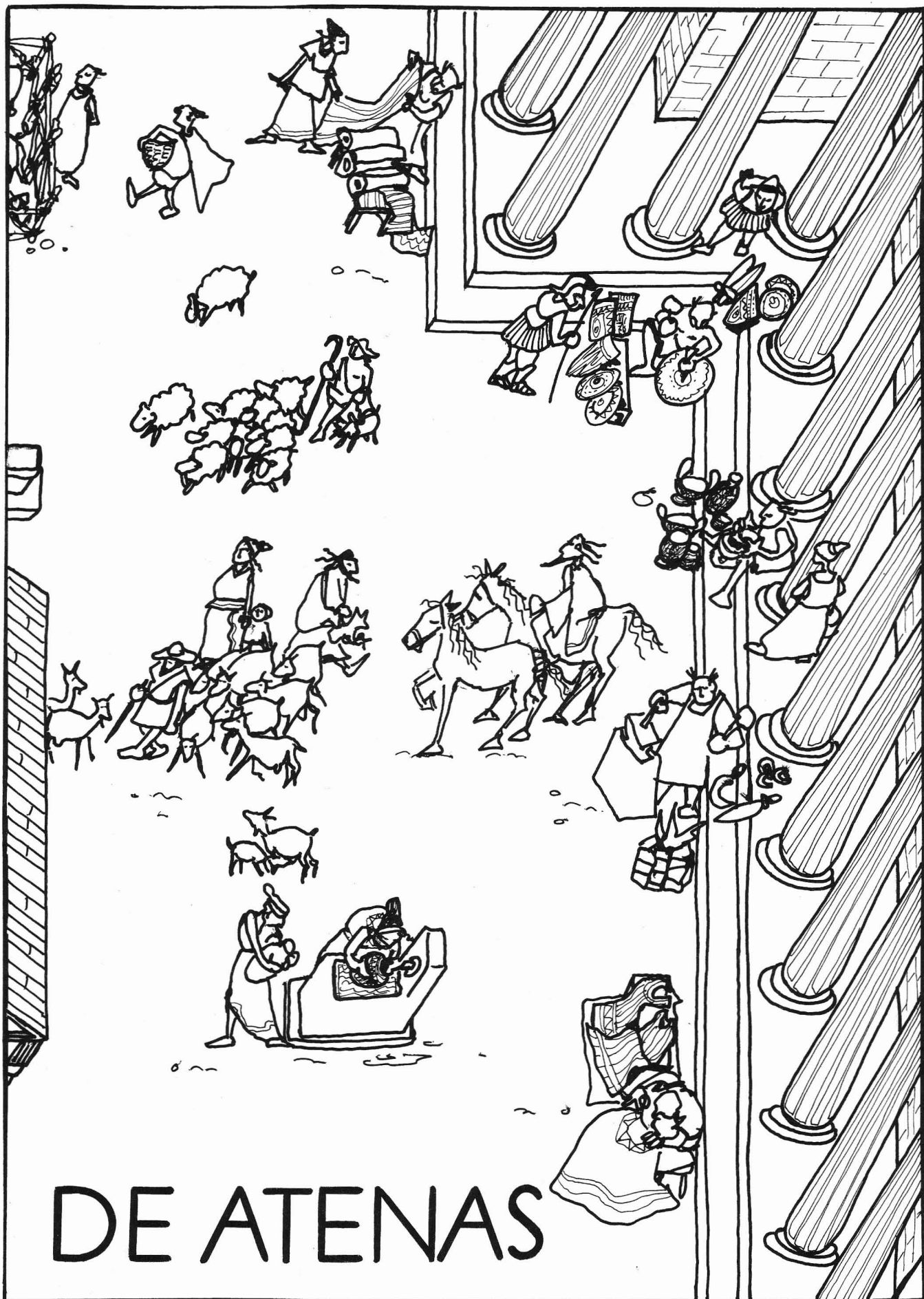
- TÍTULOS DE LOS EPISODIOS
- 1. ÁGORA
- 2. EL BARCO
 - 2.1. CANTO DE LAS SIRENAS
 - 2.2. VISITA NOCTURNA
- 3. NAUFRAGIO
- 4. LA DECISIÓN
 - 4.1. LOS DELFINES
 - 4.2. LA NAVE DE GUERRA
- 5. HACIA LA NUEVA ATLÁNTIDA
- 6. EL PALACIO DE POSEIDONIA
 - 6.1. HUIDA DEL PALACIO
 - 6.2. SECUESTRO DE ULO Y BATIEA
- 7. BUSCANDO LAS RUINAS
 - 7.1. RUINAS DE TRITONIA
 - 7.2. RUINAS DE MIRINA
- 8 LA EFIGIE
- 9. LA INVASIÓN
- 10. EL FIN

TABLA PNJ ATLANTES

	Capitán nave	Marino	Capitán Infant.	Soldado	Capitán caballer.	Soldado caball.	Guardia palacio	Esbirro
PUNTOS GOLPE	30	14	21	13	25	12	14	18
PUNTOS SALUD	23	12	17	12	22	10	11	16
DADOS TIRADA	10C	6C	10C	6C	10C	6C	6C	6C
HABILIDAD	18	14	15	13	18	12	11	10
FUERZA	19	16	15	14	15	13	14	15
INTELIGENCIA	16	12	14	11	14	13	11	8
AGILIDAD	11	13	14	13	16	14	12	12
VELOCIDAD	12	12	13	14	16	14	9	9
CONSTITUCIÓN	17	18	16	14	13	12	15	18
CARISMA	13	5	11	7	12	10	9	10
SABIDURÍA	16	8	13	7	12	9	10	8
ACTITUD	14	10	13	9	16	11	9	14
INTUICIÓN	12	10	12	8	13	9	10	6
APARIENCIA	16	11	12	10	19	14	12	9
PRESENCIA	22	12	16	11	20	16	18	15



ÁGORA





1. El Ágora

Narración:

El ágora, cercana a la acrópolis, está en plena ebullición, cientos de personas, procedentes de todos los puntos del Ártica, intentan comerciar con sus productos, compitiendo con sus voces para atraer a los posibles compradores.

En un extremo del ágora se encuentra el Pnyx, donde un grupo de rapsodas y aedos celebran una competición poética. (Ver capítulo 9.2. del Manual Básico).

Participar en ella os costaría 3 Dr. y hay interesantes premios. (1)

Un rítmico martilleo os llama la atención. Con la cara tiznada de negro, sentado en el suelo, un hombre ribetea lo que probablemente será un escudo. A su lado un viejo horno escupe constantes llamaradas, mientras en su interior, el metal recobra el aspecto incandescente de sus orígenes.

La mirada del chalqueus se fija en vosotros, tiene los ojos pequeños, dañados por las esquirlas del incandescente material que a lo largo de los años han impactado en su rostro.

En el interior de su tienda hay bellísimas espadas, escudos labrados, puntas de flechas y... un pequeño pero hermoso cofre... (2)

Un afable comerciante sale de su puesto para ofreceros alguno de sus productos. Parece que no cejara en su empeño hasta que le compréis vuestras provisiones al rollizo personaje. (3)

Desde que entrasteis en el Ágora una extraña mujer vestida de blanco os ha seguido, a cierta distancia. Finalmente se acerca hasta el/los discípulo(s) de Asklepio y le dice:

“Forastero, seguramente las Moiras están de tu parte pero no estaría de más que me compraras un poco de miel o cera de mis abejas, sólo de este modo, Laquesis puede que no corte su hilo prematuramente.” (4)

Observaciones:

1- Si alguno de los personajes quiere participar en el concurso debe seguir las reglas del episodio de acción “Enfrentamientos” (recuerda el Manual Básico).

Para vencer en el concurso de poesía deben superarse tres eliminatorias. Pasar la primera de estas eliminatorias se premia con 10 Dr., venciendo en la segunda 25 Dr. y si se vence también en la final se obtendrá 60 Dr.

2- En el cofre, el chalqueus guarda un trozo de un extraño metal transparente que hace dos generaciones su abuelo vio caer del cielo. Aunque símbolo familiar, nadie de sus predecesores pudo construir un horno con la suficiente temperatura para poder moldearlo. La venta de metal últimamente no da lo suficiente, por lo que el vencedor ha decidido deshacerse del regalo de los dioses, si es que alguien está dispuesto a pagar 40 Mi. Durante la aventura es posible que alguno de los jugadores encuentre el calor suficiente para poder fundir el metal.

Los precios de las armas del artesano son:

Espadas cortas	225 Dr.
Espadas largas	410 Dr.
Dagas	50 Dr.
Flechas	100 Dr. (20 unidades)

Hacha	320 Dr.
Escudo ribeteado	270 Dr.
Escudo común	175 Dr.
Venablo	95 Dr.
Puntas de metal para jabalinas	180 Dr.
Baño de niel	200 Dr.
Casco aqueo	250 Dr.
Coraza aquea	650 Dr.

El valor de arma para el escudo ribeteado es igual que el de escudo común, pero cuando se hace ostentación del mismo otorga una bonificación de +1 de prestigio por sus adornos de metal.

Recuerda que en el caso de comprar las puntas de jabalina, el arma no está completa y por lo tanto necesitarán algún trozo de madera y el conocimiento de la carpintería para poder completarla.

Es posible que alguno de los jugadores quiera afilar alguna de sus armas, el artesano le cobrará 10 Dr.

Todos los precios son susceptibles de regateo; recuerda que el artesano necesita urgentemente dinero por lo que, aunque será reticente a rebajar el precio de sus productos, no estará muy dispuesto a dejar escapar una venta.

3- Al comerciante le podrán comprar algunos de los productos que este posee:

Fruta variada	3 Dr cinco piezas
Odres de agua	2 Dr la unidad, 14 raciones
Odres de vino	4 Dr la unidad, 14 raciones
Cuerdas de cáñamo	2 Dr la unidad
Redes pequeñas	4 Dr la unidad
Kráteras	3 Dr la unidad
Hidria	5 Dr y 1 Ob.
Kráteras de sal	5 Dr
Sierra madera	40 Ob y 1 Ob.
Aparejos de pesca	20 Ob y 1 Ob.
Clavos	40 Ob (40 unidades)
Martillo de madera	10 Ob (40 unidades)

4- La miel es un producto de alto valor energético, si los jugadores están muy cansados después de una lucha podrán recuperar 2 puntos de golpe, siempre que no se excedan en su ingestión, es este caso -1 puntos de golpe. La cera es el único producto con el que podrán superar el ataque de las sirenas. Recuerda cómo Ulises mandó que todos los tripulantes de su embarcación se taparan las orejas con este producto para que los cantos de las sirenas no los hicieran sucumbir.

Para que Ulises pudiese escuchar a las Sirenas pidió a sus compañeros que lo atasen al mástil de la nave, de este modo pudo disfrutar de su canto sin peligrar su vida.

Los jugadores también pueden amarrarse al mástil, pero siempre tendrá que quedar alguno que pueda inmovilizar a los demás.

Miel	2 Dr.
Cera	5 Ob.
Tela de Lino	16 Dr.

Información:

El trozo de metal tiene forma de prisma y es transparente.

Recuerda que el ágora se encuentra en Atenas y el Pireo (puerto) está a unos kilómetros hacia el sur de la ciudad.

PNJ:

CHALQUEUS

Nombre: Néstor de Ambracia

Puntos de golpe: 10 (6c)

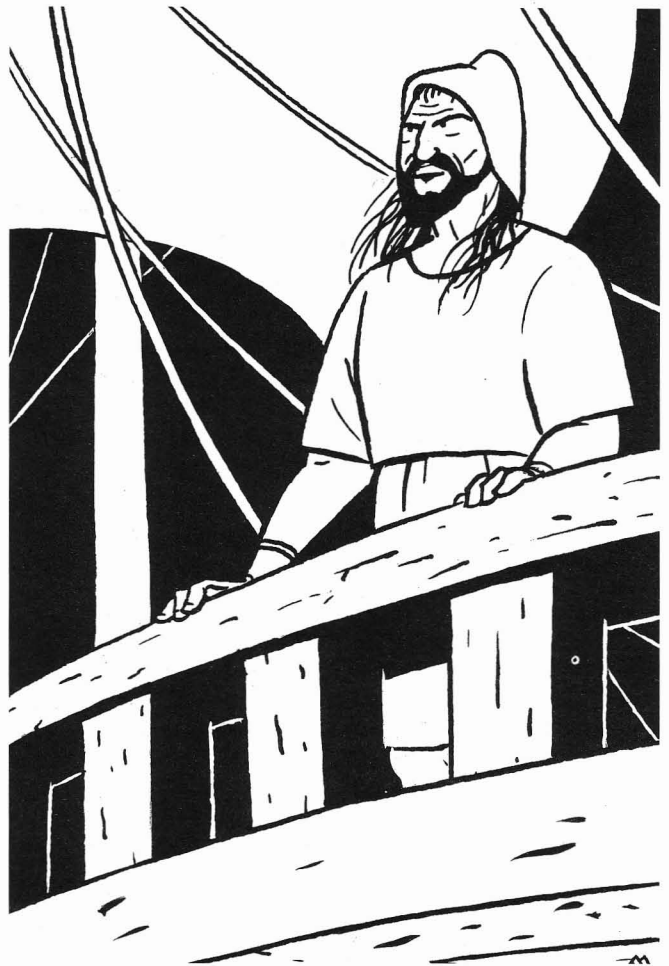
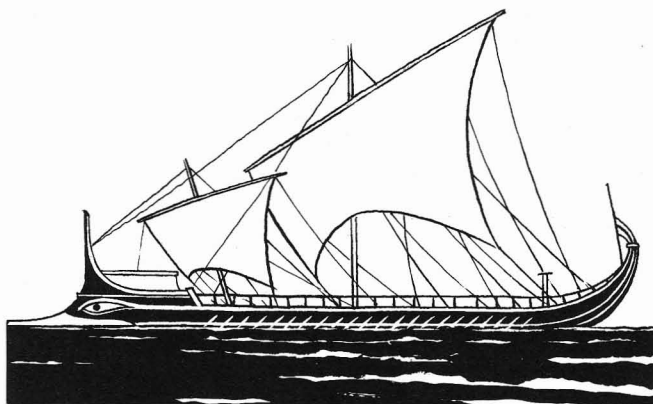
Puntos de salud: 11
 Habilidad: 16
 Fuerza: 11
 Inteligencia: 11
 Agilidad: 10
 Velocidad: 8
 Constitución: 8
 Carisma: 12
 Sabiduría: 11
 Actitud: 14
 Intuición: 11
 Apariencia: 7
 Prestigio: 18

COMERCIANTE:

Nombre: Crotón de Andros
 Puntos de golpe: 9 (6c)
 Puntos de salud: 12
 Habilidad: 10
 Fuerza: 15
 Inteligencia: 15
 Agilidad: 7
 Velocidad: 8
 Constitución: 17
 Carisma: 10
 Sabiduría: 12
 Actitud: 13
 Intuición: 11
 Apariencia: 13
 Prestigio: 11

MUJER:

Nombre: Febe de Argos
 Puntos de golpe: 8 (6c)
 Puntos de salud: 11
 Habilidad: 12
 Fuerza: 10
 Inteligencia: 14
 Agilidad: 6
 Velocidad: 5
 Constitución: 7
 Carisma: 11
 Sabiduría: 12
 Actitud: 10
 Intuición: 15
 Apariencia: 8
 Prestigio: 14



Puntos de percance:

Para intuir la importancia del cofre: 18

Tirada de carisma para que el artesano muestre el interior del cofre: 15

Para intuir la importancia de la cera y miel: 17

Puntos de Héroe: 2



2. El barco

El molos está totalmente desierto, sólo hay una gran nave en los amarres. Una ligera brisa os invita a la aventura. El salitre cubre las estachas que crujen ante el rítmico movimiento del barco. En la cubierta con la mirada perdida en el Pireo un viejo marino descansa.

Al acercaros al portalón se incorpora y con una dura mirada os observa.

—¿Qué deseáis?.. (1)

Subía a la nave, el capitán empieza a dar órdenes a la tripulación. Con un suave movimiento empezáis a alejaros del molos, la maniobra ha sido perfecta, cada gesto del capitán denota toda una vida dedicada al mar... (2)

Observaciones:

1- El Marino es Laertes de Tracia, capitán de la nave, un hombre rudo pero valiente y honorable, gran conocedor de la lucha con

espada. Se dedica al comercio con las islas. Una noche mientras dormía solo en la cubierta de la nave, escuchó una extraña voz que se identificó como Britomartis. “Dentro de tres días unos aventureros llegarán hasta tu nave, tendrás que llevarlos hasta las Columnas de Herakles. Este es el favor que te pido por todas las veces que me has implorado clemencia durante tus navegaciones”.

En uno de los viajes de Laertes consiguió a cambio de una extraordinaria suma de dinero una extraña espada de un material dorado, ésta se encuentra en un cofre en sus aposentos. Nunca la lleva al cinto para no tentar la codicia de los marineros.

2- Durante la navegación, recuerda que los protagonistas tendrán que comer y beber. El agua del mar no es potable, si calman su sed con ella tendrán -5 puntos de salud.

Información:

El navío de Laertes de Tracia es un mercante, de unos 20 m de eslora y 5 m de manga. Una gran vela cuelga plegada de su único mástil. Además tiene una hilera de remos a los costados con los que puede ayudarse para salir del puerto o si el viento no sopla lo suficiente como para mover la nave. La tripulación está compuesta por doce marineros. La cubierta de la nave se divide en dos partes, la proa y el centro de la nave reservadas para los marineros y la más alta en la popa, el puente de mando del capitán. En este lugar no acostumbra a invitar a nadie entre otras cosas porque hay un cofre, y en su interior la espada de Laertes.

Esta espada tiene poderes mágicos, además de tener 10 puntos de arma. Con ella cualquier personaje con una puntuación de habilidad de más de 16 podrá partir cualquier tipo de roca, un número de tres veces, después la espada perderá dureza y se romperá.

Pnj:

Nombre: Laertes de Tracia

Puntos de golpe:	12 (6c)
Puntos de salud:	13
Habilidad:	12
Fuerza:	17
Inteligencia:	15
Agilidad:	12
Velocidad:	10
Constitución:	15
Carisma:	12
Sabiduría:	10
Actitud:	14
Intuición:	10
Apariencia:	11
Prestigio:	16

Otros: En el transcurso de la navegación, como Moira puedes utilizar los episodios de acción VISITA NOCTURNA, y EL CANTO DE LAS SIRENAS, pero debes considerar que en estos episodios los personajes pueden salir muy maltrechos. Utilízalos, pero con moderación, si es necesario elimina alguno de ellos que podrás utilizar en alguna otra aventura.

Durante la travesía es posible que alguno de los personajes quiera conseguir la espada de Laertes. Para hacerlo tiene varias posibilidades, luchar con él, enamorarlo o bien salvar a la nave de algún peligro, así recibirá la espada como agradecimiento.

Puntos de perance:

Carisma para convencer a Laertes y entrar en sus aposentos: 16

Puntos de perance de enamoramiento para Laertes: 21



2.1. El canto de las sirenas:

Narración:

Mientras Laertes utiliza el gnomon, a lo lejos divisáis una extraña bruma azul que se acerca hacia vosotros. Al verla uno de los marineros se pone muy nervioso y dice:

—¡Esa niebla! Algunos viejos marineros me han hablado de ella. Según cuentan es la que precede a la aparición de las sirenas.

¡ Que los dioses nos protejan! Cuentan que el que una vez ha entrado en ella no sobrevive, siempre se acaba encontrando la nave a la deriva y sin nadie a bordo.

Hagáis lo que hagáis, que sea rápido. La niebla se acerca a una velocidad endiablada.

Observaciones:

Si los personajes no actúan rápido la niebla se cernirá sobre ellos. Pueden optar por un intento de huida o bien si han comprado cera en el ágora utilizarla en sus oídos para no escuchar el canto de las sirenas. Si no logran escapar de la nube y no han sido previsores con la cera, caerán irremediamente embrujados por el encanto de las sirenas y se lanzarán en el mar desapareciendo para siempre en el mundo del Hades.

El ataque es producido por un grupo de 8 sirenas.

Información:

El canto de las sirenas enloquecía a los navegantes, haciéndoles desaparecer, sólo el estar inmovilizado o taparse los oídos con algún material los podía salvar. La Moira debe decidir en el caso de no tener cera, si el sustituto escogido por los jugadores es útil, así creemos que con un trozo de tela metido en las orejas se puede ir muy bien a una fiesta de disfraces pero no ahogar totalmente el canto de tan agradables bestezuelas.

La mitología griega no es concluyente al hablar del efecto que produce el canto de las sirenas en las mujeres, dejamos este aspecto para que la Moira lo utilice según las necesidades de la narración.

PNJ:

Sirenas: Los puntos de sus características están en la pág. 80 del manual básico del Oráculo.

Puntos de perance:

Intuir si lo que dice el marinero es verdad: 16

Intuir si verdaderamente son sirenas y su peligro: 21

Puntos de Héroe:

Si salen con vida de la visita de las sirenas, usando la astucia y no las armas, +30 puntos de héroe a cada personaje.

En el caso de que luchen contra las sirenas, +6 puntos de héroe por cada una derrotada.



2.2. Visita nocturna

Narración:

Es de noche, sopla una ligera brisa, el mar está en calma y la luna llena os acompaña en vuestra travesía. Descansáis en la proa del barco y todo será fantástico si no fuera por una extraña presencia...

Repentinamente, un fuerte golpe sacude el barco, un enorme tentáculo surge por el lado de estribor, parece que la noche no será tan apacible como creáis.

Otro tentáculo atrapa a un desafortunado marinero. Si no actuáis con rapidez este terrible monstruo acabará con la nave y con vosotros.

La bestia intenta subir a la nave para hundirla, el hedor que desprende es insoportable, una masa amarillenta y blanca se abre ante vuestros ojos mostrándoos un enorme pico, la visión es horrible.

El capitán ha quedado inmovilizado por el miedo y por lo visto es vuestro turno.

Observaciones:

El pulpo sólo podrá ser vencido definitivamente si se le clava una espada, jabalina o lanza entre los ojos. Los cortes en los tentáculos o la amputación de estos disminuirá en 15 puntos de golpe su fuerza por cada uno. Cuando pierde 3 tentáculos deja de lanzar con el dado de 10c, si pierde los 8 sólo juega con 1d6c.

Información

El monstruo es un pulpo de gigantescas dimensiones, tiene más de 15 m. de largo. Sus tentáculos son terriblemente fuertes, por lo que se necesitará una más que aceptable agilidad para poder cortar alguno de ellos.

PNJ:

PULPO GIGANTE (2d6c+1d10c)

Puntos de golpe: 130 es la suma de 15 por tentáculo y 10 por el cuerpo.

Fuerza: 270

Inteligencia: 6

Agilidad: 4

Constitución: 130 es la suma de 15 por tentáculo y 10 por el cuerpo.

Puntos de percanche:

Para intuir la presencia del animal son 22.

Puntos de Héroe:

Si se vence al pulpo por agotamiento y cortándole los tentáculos uno a uno, se repartirán 20 puntos de héroe entre los participantes en la lucha. Si alguien consigue advertir la presencia del animal por medio de una tirada de intuición se le otorgarán 5 puntos de héroe, exceptuando a la sibila, ya que ella puede usar el Thambos.

En el caso de que un aventurero logre clavar su arma entre los ojos del animal se le concederán 8 puntos de héroe.

Por salvar al marinero 20 puntos de héroe, sólo si se logra cortar el tentáculo.



3. El Naufragio

Narración:

El mar cada vez está más encrespado, un fuerte viento sopla del este. El capitán está pensativo mirando unas oscuras nubes que se acercan. (1)



El mar está cada vez más encrespado, el viento corta la punta de las olas llenando la nave de espuma. El capitán está cada vez más nervioso...

—Nunca había visto una tormenta tan violenta, quizás hemos ofendido a Poseidón (2).

El barco cruje a cada embestida del oleaje, no podrá resistir durante mucho tiempo. De pronto, a lo lejos una pared de agua surge ante vuestros ojos, es una ola enorme y se dirige rápidamente hacia vosotros. Es demasiado tarde, el barco se parte bajo la presión del agua y sois catapultados por el aire, perdiendo el conocimiento...

Observaciones:

1- El capitán duda entre replegar la vela, con lo que la velocidad de la nave será más lenta, o seguir navegando con las mismas condiciones con el peligro de partir el mástil bajo la fuerza del viento.

2- El capitán recuerda el encuentro con el pulpo si este se ha producido, y duda si con el enfrentamiento habrán encendido la cólera del rey de los mares.

Información:

Aunque los aventureros intenten acciones desesperadas, no lograrán salvar la nave. El designio de Poseidón los ha llevado a naufragar, un gran peligro acecha a los hijos del dios Tlaloc y tus aventureros necesitan un pequeño empujoncito del rey de los mares para poder llegar a tiempo de salvarlos.

Puntos de percanje: 45 de habilidad para replegar la vela.
Puntos de Héroe: + 1 por comportamiento sereno.



4. La decisión

Narración:

La nave ha quedado totalmente destrozada a vuestro alrededor, los marineros y Laertes han desaparecido con la tormenta. El agua está muy fría, si queréis sobrevivir más vale que os deis prisa en hacer alguna cosa al respecto, de lo contrario algún marrajo usará vuestros huesos como mondadientes.

Observaciones:

Están totalmente rodeados de madera, no hace falta ser muy listo para utilizar alguna cuerda, clavos y martillo para poder mantener unidos algunos trozos de madera, y de este modo conseguir salir del agua. Si los aventureros han sido poco previsores pueden utilizar alguna otra cosa, como por ejemplo la ropa, con la problemática consiguiente. Déjales que utilicen lo que quieran, pero piensa que están en el mar y cargados como estarán de armas, cascos, escudos, y demás accesorios, no les será muy fácil moverse, si es que no se hunden. Este punto lo dejamos a tu criterio, pero recuerda que la solución tiene que ser creíble. Pueden deshacerse de algunas cosas o si son buenos jugadores bastará con dejarlas atadas a algún fragmento de madera suficientemente grande para mantenerlas a flote.

No les perdonas la vida demasiadas veces, si alguno lleva una coraza y no se la quita rápidamente, adviértele que se está

hundiendo, y si no se da por aludido, déjale que su personaje viaje prematuramente al Hades.

Si consiguen construir la improvisada nave podrán dirigirse al norte (BARCO DE GUERRA), sur (LOS DELFINES), oeste (HACIA LA NUEVA ATLÁNTIDA). Si se dirigen al este no les pasará nada, nada bueno queremos decir, ya que aunque logren comer, no encontrarán agua potable y a las tres jornadas morirán.

Información:

Hay unos quince tablones de unos dos metros por cuarenta cm. además de pequeños fragmentos de madera que pueden servir de remos. A treinta metros hay restos del mástil.

Puntos de percanje:

Para construir balsa: 90

Puntos de Héroe:

El que tenga la idea salvadora +5 puntos de Héroe.

+1 por comportamiento tranquilizador.



4.1. Los delfines

Narración:

Habéis decidido ir hacia el sur. Un refrescante viento os acompaña, empezáis a estar rendidos de remar, a lo lejos unos delfines saltan jugando en el agua. Parece que se dirigen hacia vosotros... (1)

Los delfines llegan hasta vuestra improvisada barca y parece que tienen ganas de jugar... (2)

Los delfines guían la nave, después de unos minutos divisáis en el horizonte una costa desconocida...

Los delfines se despiden de vosotros, tendréis que seguir remando hasta la costa. (3)

Observaciones:

1- Poseidón se apiada de los aventureros, esperemos que se den cuenta de esto...

2- Aquí los jugadores tienen varias posibilidades, tirarse al agua para jugar con ellos, ofrecerles algún regalo en forma de pescado, etc... Si logran contentar a los delfines de algún modo estos empujarán la barca o la remolcarán con ayuda de una cuerda, dejamos a tu arbitrio el considerar si los jugadores logran convencer a los delfines...

En el caso de que no lo lograsen después de varios intentos, y siguen con la intención de dirigirse hacia el sur, los aventureros tendrán una muerte segura...

3- Continúa la narración en el episodio HACIA LA NUEVA ATLÁNTIDA.

Información:

Los delfines son enviados por Poseidón para ayudar a los naufragos. La tripulación de Laertes de Tracia fue empujada, sin ninguna baja, por el vendaval hasta la costa de los Lotófagos, pero esto forma parte de otra aventura...

Puntos de Héroe:

Premia con 3 puntos de Héroe a quien creas que ha podido convencer a los delfines.



4.2. Nave de guerra

Narración:

Lleváis varias horas a la deriva y el calor es insoportable. Estáis sedientos y el mal humor hace mella en vosotros. En el horizonte una vela se dirige hacia vosotros.

Se trata de un extraordinario barco de guerra, sus costados están recubiertos de un metal tan brillante que sus reflejos ciega vuestros ojos. La magnífica nave se sitúa a vuestro lado y una escalerilla de cáñamo cae desde la cubierta. (1) (2)

Subís por la escalerilla y al llegar a la cubierta os encontráis con seis guerreros Atlantes y con el que parece su capitán.

—¿De dónde venís? Interroga con ímpetu el capitán. (3)

Observaciones:

1- Es evidente que se trata de una invitación a subir. Es posible que los jugadores te pregunten quién hay en la cubierta, no se lo digas, que decidan. Como explicación les puedes decir que la cubierta está muy alta y que no la pueden ver.

2- Si deciden subir sigue la narración, de lo contrario pueden entrar en un episodio de persecución (ver cap. 9.5. del manual básico del Oráculo), si logran escapar tienes que tener en cuenta que no tienen muchas posibilidades de sobrevivir a no ser que se dirijan hacia el oeste llegando así a las costas de la Atlántida.

3- Recuerda que de todas las clases de personajes, sólo el colono conoce la lengua Atlante. Si le contestan la verdad, o sea que vienen del este, serán detenidos por los guerreros. Recuerda la traducción del último fragmento incompleto que Zareos leyó a Astinia, la reina madre de la NUEVA ATLÁNTIDA. Si los detienen serán encadenados en la bodega. No creo que se les ocurra luchar contra 22 guerreros Atlantes ya que seguramente perecerían todos en el intento. Si lo hicieran y lograsen ganar (recuerda que pueden haber conseguido la espada de Laertes), dudo que tengan conocimientos de navegación.

Si mienten vilmente no serán encadenados y serán huéspedes de Gadeiros II donde se podrán recuperar del viaje.

Recuerda la famosa frase de Anquises de Illyria: “La mentira no sirve de nada, pero a veces te alarga la vida”, tal vez por eso fue tan longevo.

Resumiendo, sea como sea los jugadores serán llevados hasta la corte de Gadeiros II, para endulzarles la llegada un poco les puedes describir el puerto de Poseidonia a su llegada a la NUEVA ATLÁNTIDA.

Información:

El navío tiene unos 50 m de eslora por 12 de manga. Tiene una vela triangular situada en su único mástil. La proa y la popa son muy altas, seguramente la razón de este perfil sea para navegar en alta mar...

El bajel consta de dos compartimientos uno a proa y otro a popa, y bajo la cubierta hay una especie de bodega.

La tripulación Atlante está formada por 15 marinos, seis soldados y el capitán de la nave, llamado Janeo de Poseidonia.

Pnj: —

Puntos de percañe:

Intuir la actitud de los atlantes: 18

Puntos de Héroe: +2 por actuar con lógica y sin intentar luchar inútilmente.



5. Hacia la nueva Atlántida

Narración:

Después de un buen rato de remar hacia el oeste con vuestra precaria embarcación, divisáis a lo lejos tierra firme.

A medida que os acercáis unos gigantescos muros surgen ante vuestros ojos, recubiertos de un extraño material, reflejan los rayos del sol. (1)

Entráis en un túnel de unas dimensiones descomunales, aunque en un principio su interior estaba muy oscuro, vuestros ojos se han acostumbrado a una extraña claridad que se filtra por el techo. Ahora podéis ver los costados del túnel que están repletos de unos bajorrelieves. (2) Al finalizar el túnel os encontráis en el puerto interior de la ciudad de Poseidonia. Al llegar al molos unos soldados comandados por un capitán os reciben. (3)

—¿De dónde venís, extranjeros?

Observaciones:

1- Son muros ciclópeos y están revestidos de un extraño material llamado oricalco. Los jugadores pueden intentar escalarlos pero estos son demasiado lisos y altos como para intentarlo, ni siquiera con ayuda de una cuerda...

La única posibilidad de entrar es por una gran abertura que existe a la distancia de 1 estadio hacia el norte.

Si lo hacen, continúa la narración.

Considera la posibilidad de que los personajes no quieran entrar y bordeen los muros para desembarcar en la playa. Si esto ocurriese mira el mapa de la NUEVA ATLÁNTIDA y déjalos que se paseen por la isla.

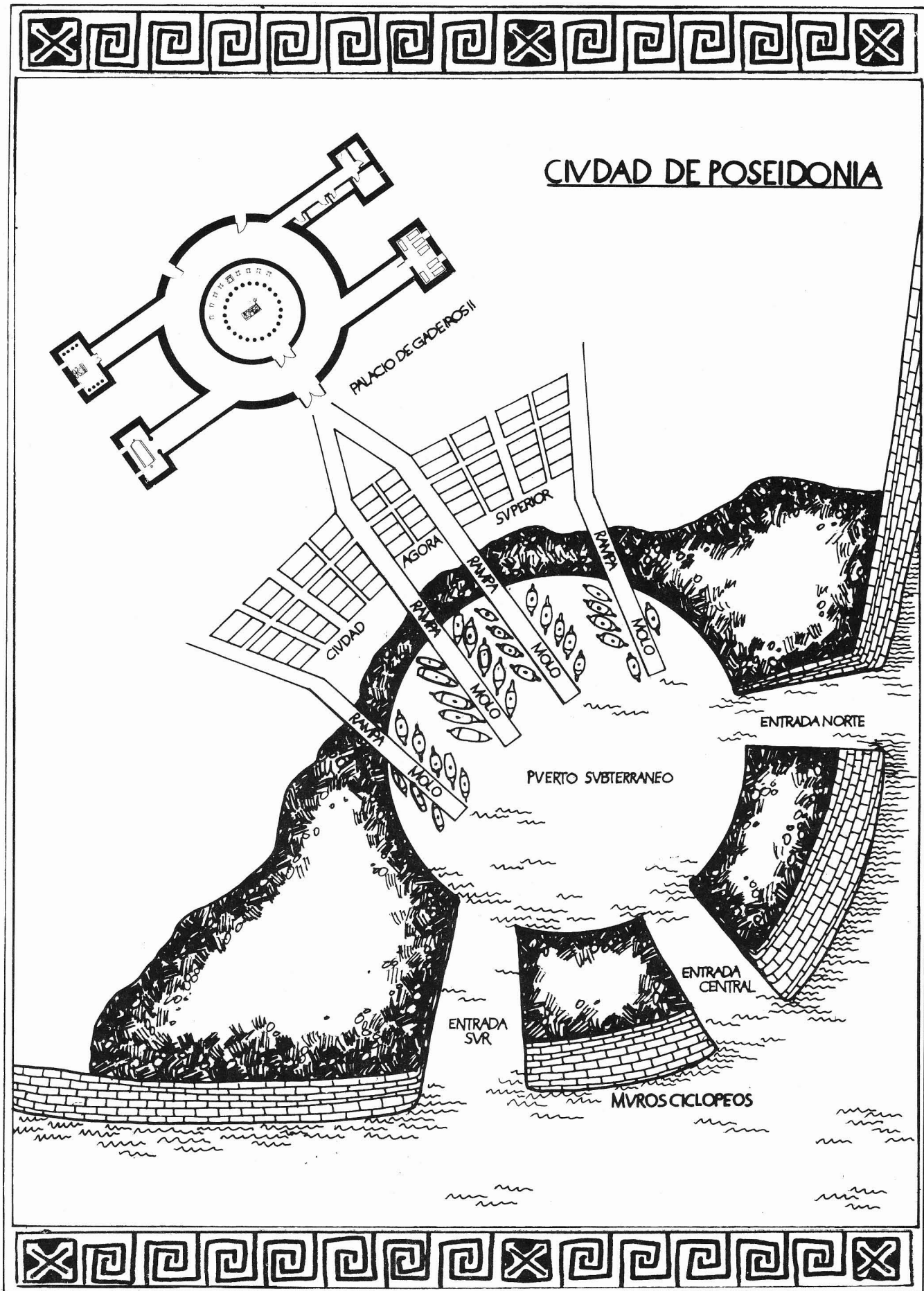
2- La entrada que describimos es la central, en ella no hay tráfico naval, pero si utilizan alguna de las otras dos es muy probable que sean aplastados, dado el tamaño de las naves atlantes y la fragilidad de la embarcación con la que navegan.

3- Serán invitados a acompañarles al palacio de Gadeiros II. Si se niegan pueden jugar, pero si son vencidos serán desarmados, atados y tratados como prisioneros.

Información:

Los muros ciclópeos tienen una longitud de 10 estadios (1800 m) y tienen tres entradas que confluyen en un puerto interior, única entrada marítima de la ciudad de Poseidonia. Cada entrada tiene un uso específico, la del norte está reservada únicamente al uso militar, la del sur al comercial, y la que se encuentra entre ambas es la entrada principal, reservada sólo para visitas de altos dirigentes y para la familia real.

Los bajorrelieves de la entrada principal describen la historia de la Atlántida: El hundimiento de la antigua civilización,





la huida de un grupo de habitantes, el florecimiento en otra tierra, y el regreso a la antigua patria.

PNJ: Ver tabla de Pnj humanos atlantes.

Puntos de perance:

Intuir intención de los soldados: 14

Pretender escalar el muro: 31 de agilidad.



6. El palacio de Poseidonia

Narración:

Sois conducidos por la guardia real hasta el palacio de Poseidonia y una vez dentro os conducen hasta el salón del trono del rey Gadeiros II y su esposa Penélope. (1)

Mientras Rotón intenta inculparos como parte de la profecía, observáis una extraña presencia en la parte trasera del trono, un hombre vestido con ropas griegas se acerca hacia la posición del rey Atlante. Súbitamente de sus ropajes descubre una espada y se abalanza hacia Gadeiros II. (2)

Observaciones:

1- En este punto tienen que ser interrogados por Gadeiros II y tú tienes que desarrollar la conversación según sea la posición de los personajes, recuerda que tanto pueden ser prisioneros, como invitados. Rotón intentará que Gadeiros crea que los personajes forman parte de “el terrible peligro que vendrá de levantar”, tal como predecían los papiros.

2- Los jugadores tienen que ser rápidos y salvar a Gadeiros II, si lo consiguen Rotón intentará convencerle de que Maneo asaltante está compinchado con el grupo de extranjeros, pero el rey no le creerá después de observar la noble acción que habrán protagonizado. Aún así algunos de los presentes dudan de las intenciones de los recién llegados y Gadeiros II les advierte:

“Vuestra acción os honra pero no es suficiente, necesitáis demostrar vuestra inocencia ante mi hermano Rotón, la única prueba válida para él es el fragmento no hallado del noveno papiro, que se encuentra en los retos de la ciudad de Mirina. En él se revela la amenaza que se cierne sobre nuestra tierra. Muchas han sido las veces que hemos intentado hallarlo sin éxito, si verdaderamente sois inocentes los dioses os ayudarán a encontrarlo y podréis despejar cualquier sospecha que se cierna sobre vosotros”.

En el caso de que los jugadores no sean lo suficientemente rápidos para caer en la cuenta de lo que pasa, el ataque de Maneo será detenido por uno de los soldados de la guardia personal de Gadeiros II. El rey creerá las palabras de Rotón y serán encarcelados en una de las mazmorras de palacio, entrando en el episodio “Huida del Palacio”. Mientras están encarcelados reciben la visita de Penélope que, apiadándose de vuestros personajes, os cuenta lo siguiente:

“Necesitáis demostrar vuestra inocencia ante mi esposo Gadeiros II y su hermano Rotón, la única prueba válida para ellos es el fragmento no hallado del noveno papiro, que se encuentra en los restos de la ciudad de Mirina. En él se desvela la amenaza que se cierne sobre nuestra tierra. Muchas han sido las veces que hemos intentado hallarlo sin éxito, si verdaderamente sois inocentes los dioses os ayudarán a encontrarlo y podréis despejar cualquier sospecha que se cierna sobre vosotros.”

Información:

El palacio se encuentra en la parte norte de la ciudad. La corte de Gadeiros II se encuentra reunida en el instante en que los jugadores llegan al palacio. La sala del trono se encuentra cubierta por una inmensa cúpula y presidida por una imagen de Poseidón bañada en oro.

Al rey atlante lo acompaña todo su séquito, su esposa Penélope, Rotón su hermano y la esposa de éste, Dulnia. Para más detalles sobre la sala del trono observa el plano que ilustra este capítulo.

A continuación dispones de una tabla con las características de los diferentes personajes protagonistas. En principio no se hace necesario conocer las puntuaciones de los hijos de Gadeiros II, Ulo y Batiea, pero si debes o deseas utilizarlas, puedes crearlas a partir de la Tabla de PNJ Humanos del Manual Básico, que recogía las puntuaciones medias tanto de niño como de niña. Recuerda que debes corregir al alza las características que influyen en su condición de príncipe y princesa, respectivamente, como por ejemplo el prestigio y la apariencia.

TABLA PNJ ATLANTES PROTAGONISTAS

	Gadeiros II	Penélope	Astinia	Rotón	Dulnia
PG	28	14	10	24	16
PS	25	16	9	19	14
DT	3D6C	2D6C	1D6C	3D6C	2D6C
HAB	16	17	11	15	16
FUE	14	10	6	15	6
INT	19	17	20	18	19
AGIL	7	9	5	7	5
VEL	6	10	5	7	6
CONS	12	7	6	11	7
CAR	20	22	25	10	9
SAB	15	16	17	14	16
ACT	17	18	18	11	9
INTU	12	13	15	12	12
APA	20	24	10	19	24
PRES	27	25	26	17	13

PG: Puntos de golpe

PS: Puntos de salud

DT: Dado tiradas

Puntos de Héroe:

Al que logre detener a Maneo +5 puntos de Héroe. (Siempre que no sea un guerrero espartano, porque en este caso, al formar parte de su oráculo no recibe puntos por este motivo).



6.1. Huída de palacio.

Narración:

Habéis recibido la visita de la reina Penélope en vuestra celda, que no es precisamente muy cómoda. Tendréis que ingeniáros-las para poder salir de aquí, de lo contrario serviréis de comida para unas ratas que ya hace un buen rato que os han perdido el respeto y cada vez se acercan más a vuestras piernas.

Observaciones:

A los jugadores sólo les han quitado las armas. Hay varias posibilidades de escapar de la celda, sea lo que sea lo que te propongan los jugadores recuerda que debe ser verosímil. Quizás sea hora de utilizar el brebaje de somnolencia...

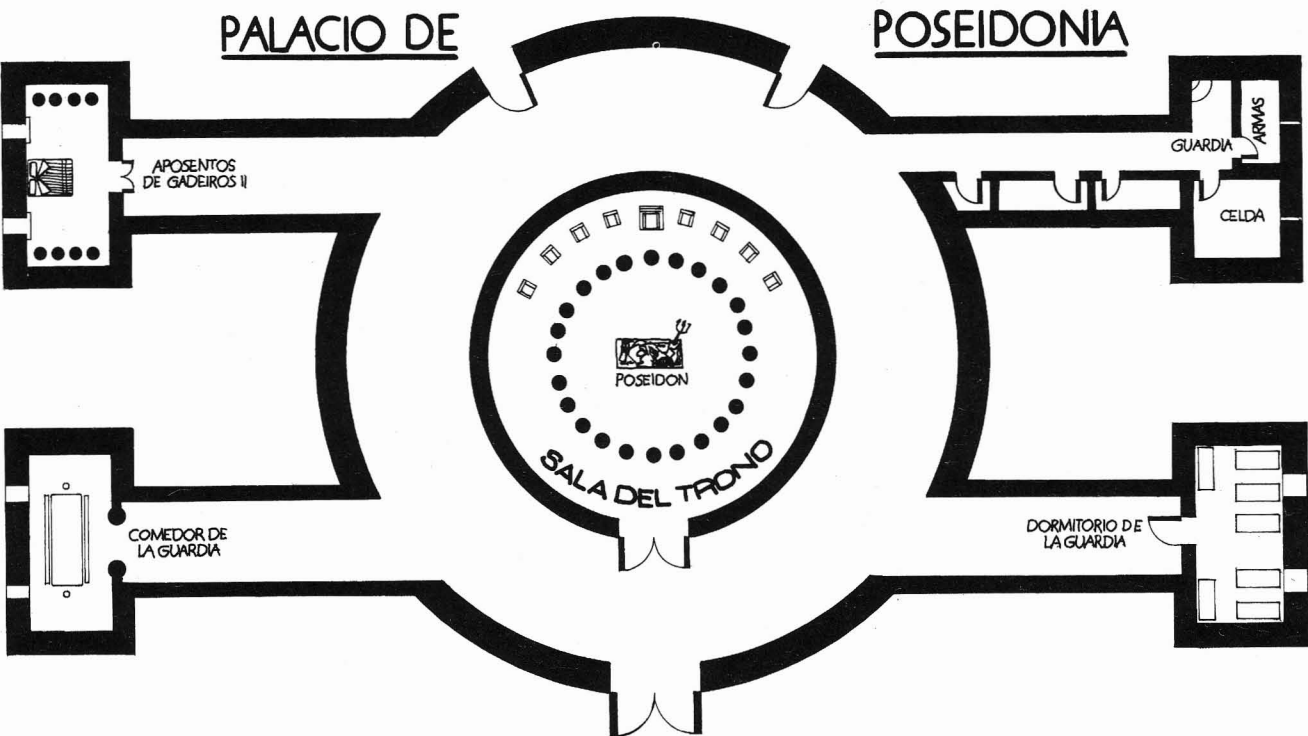
Información:

Las armas se encuentran en una habitación en frente de la celda. Sólo hay dos guardas que se encuentran jugando al Syq, un juego de habilidad que consiste en coger varias piedrecillas al vuelo, y una vez conseguido se lanzan al contrario para que éste haga lo mismo.

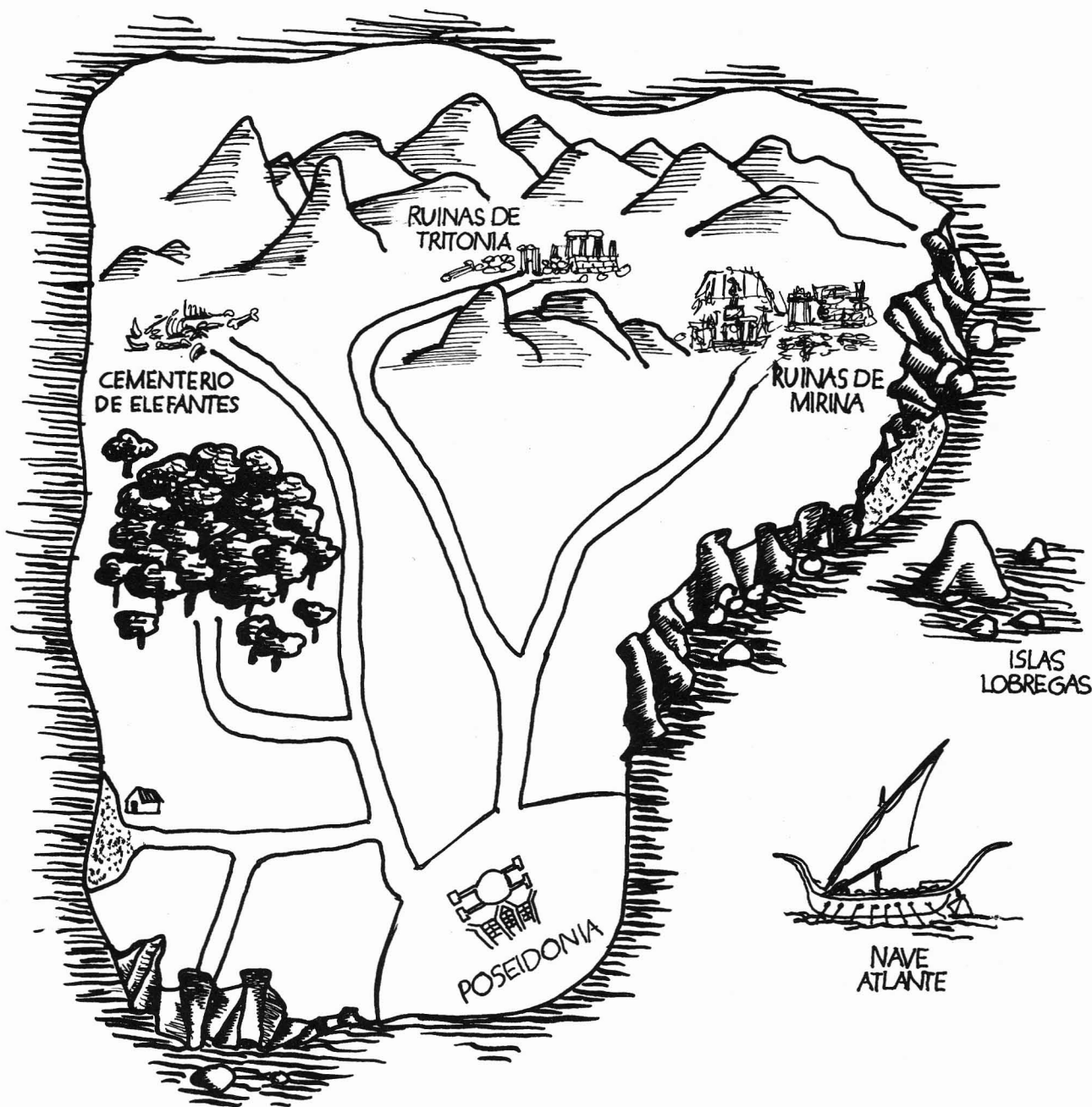
Ver mapa del palacio.

Pnj: Guardias del palacio. La Moira decide el número.

Puntos de perance:



LA NUEVA ATLANTIDA



Intentar forzar la cerradura: 18 de habilidad + 16 de sabiduría
Puntos de Héroe:

Por huir de la celda: 12 puntos de Héroe a repartir entre los que lo logran.

Por abrir la cerradura: 3 puntos para quien lo consiga.



6.2. Secuestro de Ulo y Baticia.

Narración:

Antes de vuestra salida del palacio escucháis cómo unos

guardianes hablan de la desaparición de los hijos de Gadeiros II. (1)

El camino finaliza en una playa, a lo lejos observáis una cabaña de adobe, vigilada por dos guardas de la guardia personal de Rotón. (2)

Observaciones:

1- Al salir del palacio si los personajes observan el suelo, podrán ver unas huellas frescas que se dirigen hacia el norte. Si continúan por este camino, llegarán a una bifurcación donde podrán dirigirse al norte o al oeste. Observa el mapa genérico de la NUEVA ATLÁNTIDA si quieres saber hacia dónde dirigen estos caminos, pero deja escoger a los personajes hacia



dónde quieren ir; al fin y al cabo siempre pueden volver sobre sus pasos. Si deciden continuar por el oeste, llegarán a un playa...

2- Si se desembarazan de los guardas de la puerta en silencio, los del interior no saldrán a repeler el ataque y por lo tanto no podrán recoger sus escudos cuando sean sorprendidos por los aventureros al entrar en la cabaña.

Información:

La cabaña está guardada por cuatro esbirros de Rotón, dos en su interior y dos haciendo guardia junto a la puerta. Recuerda que el guerrero espartano debe completar su oráculo colaborando activamente en el rescate con vida de los dos pequeños. Cuando los dos príncipes sean devueltos a sus padres, estos ofrecerán una opípara cena a los personajes, que otorgará +1 punto en constitución a cada uno de los comensales, pero les obligará a dormir por la pesadez de estómago, perdiendo seis horas por ello.

Pnj:

Ver "esbirros" en Tabla de PNJ Humanos Atlantes, los cuatro están armados con espadas atlantes y escudos comunes.

Puntos de percañe:

Para intuir el camino hacia la playa: 19

Para intuir la presencia de los soldados del interior: 21

Puntos de Héroe:

Si consiguen vencer a los esbirros y liberar a los hijos de Gadeiros II, +20 puntos de Héroe a repartir entre los participantes en el rescate, excepto el guerrero espartano que debió cumplir aquí con su oráculo.

También supondrá +1 punto de prestigio a cada aventurero, por salvar dos vidas tan importantes para la Atlántida.



7. Buscando las ruinas

Narración:

Habéis dejado atrás el palacio de Gadeiros II, camináis por el único camino que se dirige hacia las montañas.

Después de un buen rato el camino se bifurca, un sendero corre hacia izquierda adentrándose en las montañas, mientras el otro desciende hacia la costa. (1)

Observaciones:

1- El camino de la izquierda conducirá a los aventureros hacia las ruinas de Tritonia, si continúan por el de la derecha llegarán a Mirina.

Información:

En las ruinas de Tritonia se esconde un tesoro. Es necesario que el Atleta llegue hasta ellas si quiere cumplir su oráculo.

En el mapa de la isla podrás ver que existen unas localizaciones que no constan en los episodios de acción. En el bosque podrás preparar episodios de caza, en el cementerio de elefantes los personajes pueden encontrar marfil, que una vez vendi-

do (60 Dr. la pieza) les puede suponer un ingreso extra para sus bolsas, etc...

Puntos de percance:

Para intuir las ruinas de Mirina: 19

Para que el Atleta pueda intuir su camino: 16

Puntos de Héroe:

Conseguir el marfil, +2 puntos.

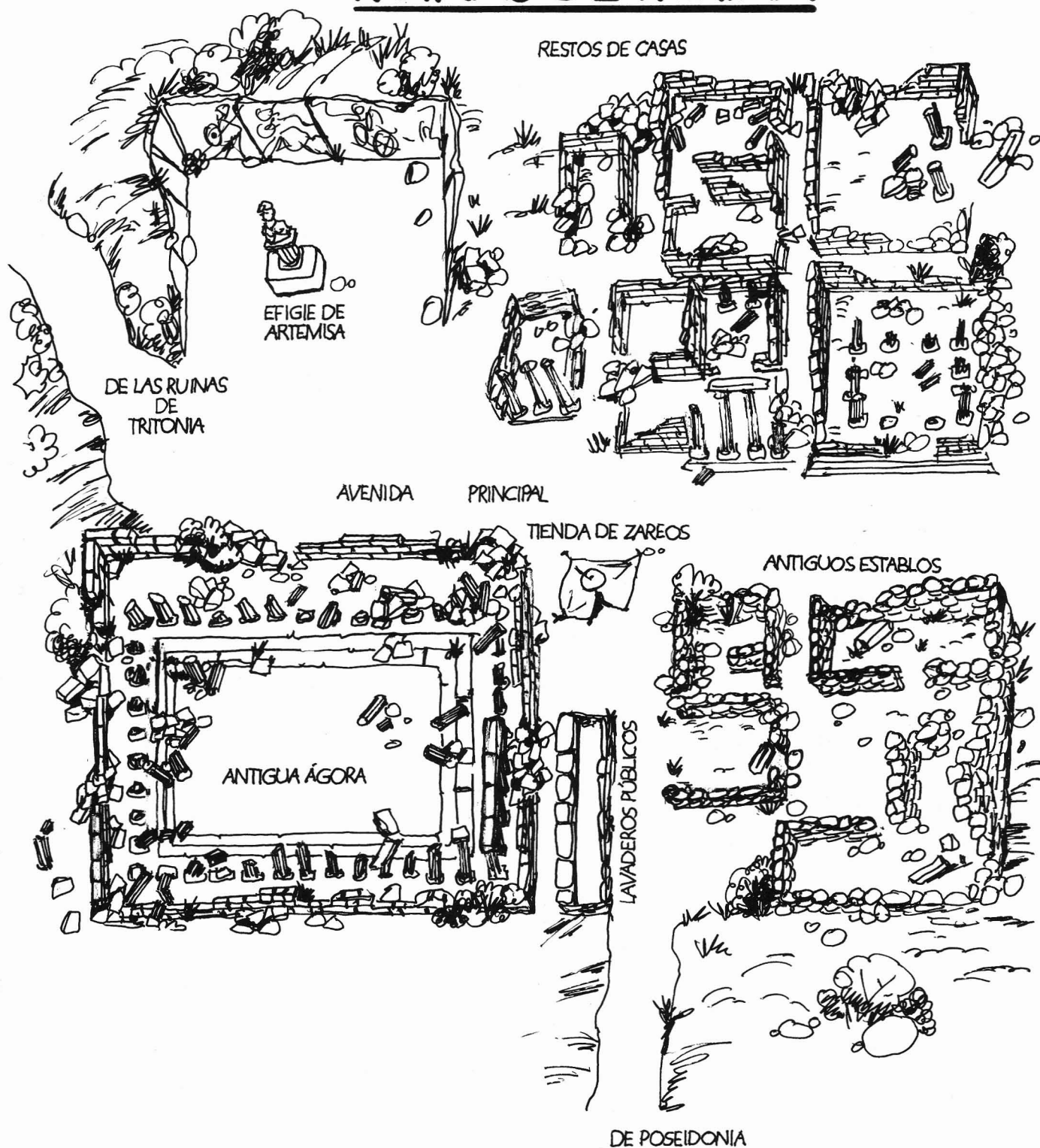


7.1. Ruinas de Tritonia

Narración:

Entre las montañas encontráis unas ruinas. (1) El cielo se está encapotando y empieza a caer una fina lluvia.

RVINAS DE MIRINA



En la parte más alta de los restos de la ciudad hay la estatua de un tritón, que en su mano derecha porta una extraña lanza. (2)

Observaciones:

- 1- Las ruinas son de una antigua ciudad llamada Tritonia, en ella el Atleta tendrá que conseguir parte de su oráculo.
- 2- El Atleta necesita la lanza para completar su oráculo, si al coger la lanza la eleva por encima de su cabeza, señalando al cielo, un rayo caerá sobre la hoja dándole un continuo esplendor azulado. Con esta luz no necesitarán teas si es que quieren entrar en alguna gruta o similar.

Información:

La ciudad de Tritonia está completamente destruida por las constantes tormentas. Al ser un terreno montañoso protegido por Atlehe, casi cada tarde se produce una, generalmente son terriblemente fuertes y van acompañadas de un fuerte aparato eléctrico.

La lanza que sostiene la estatua es de madera y en su punta hay una hoja de metal de unos 15 cm en forma de semi-luna. Las características y puntuaciones de arma de esta lanza son las mismas que las de un tridente común.

Entre las piedras que hay bajo la estatua, hay un pequeño tesoro de 20 Dr.

Puntos de percanse:

Intuir tesoro: 17

Puntos de héroe:

2 Puntos de héroe si alguien que no sea el atleta consigue la lanza.



7.2. Ruinas de Mirina:

Narración:

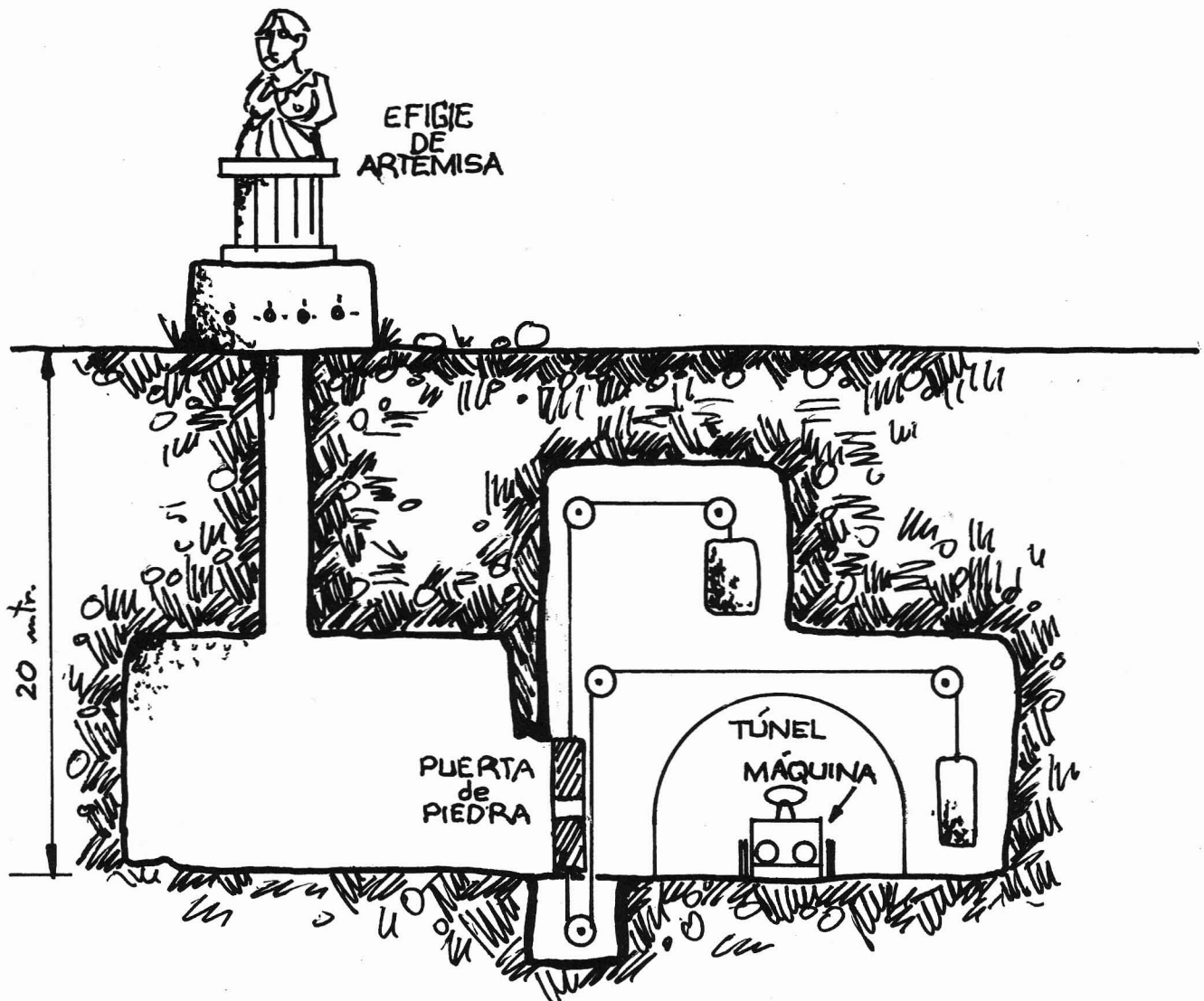
Llegáis hasta la ciudad de Mirina que se encuentra al Norte de Poseidonia. Lo que antiguamente fue uno de los centros más importantes de la Atlántida está ahora completamente en ruinas.

Y entre ellas una pequeña tienda de tela os llama la atención. (1)

En su interior un peculiar personaje os observa. (2)

Llegáis por fin al templo de Artemisa, Zareos empieza a hablar:

“Meristeio al salir precipitadamente de la Atlántida, recogió los papiros de los antiguos, donde se advertía de los sucesos que les depararía el futuro a sus habitantes, pero, o se olvidó de uno o simplemente no lo encontró. Según las notas de



Gamitrión los papiros estaban detrás de unos bajo­relieves que representaban la historia de la antigua Atlántida, el último fragmento supuestamente también lo estará, como veis sólo quedan 4 escenas por descubrir pero según cuenta la leyenda aquel que abra una errónea será muerto por el aliento de Artemisa”.

Observaciones:

1- La tienda es de Zareos el discípulo de Gamitrión. Ha consagrado el resto de su vida a la búsqueda del último fragmento del noveno papiro que contiene el resto de la profecía. Obsesionado intenta demostrar la traición de Rotón y Dulnia en contra de su rey Gadeiros II. Considerado como un loco por sus semejantes, se pasa día y noche intentando encontrar la prueba que pueda convencer a su rey.

2- Zareos se encuentra en la tienda a la llegada de los aventureros, su personalidad es un tanto estrambótica, pero si lo logran convencer les acompañará hasta el antiguo templo de Artemisa.

3- Si los aventureros abren uno de los bajo­relieves que no es el correcto, un extraño gas saldrá de su interior y matará a todo aquel que esté a menos de 3 m. El único personaje que conoce el verdadero es la amazona, ya que forma parte de su oráculo.

Información:

El templo de Artemisa está situado al sur de la ciudad de Mirina, aunque semiderruido aún conserva algunas de sus paredes.

En una de ellas hay una representación de Hipólita la reina de las amazonas, entregando un arco y un carcaj a Artemisa.

En otra se representa a los atlantes en su lucha contra las Górgonas.

La tercera representa la unión de Poseidón con Cleito.

La última representación pertenece a la repartición de la Atlántida entre los hijos de Poseidón.

Sólo el primero de los bajo­relieves es el correcto, en el que se encuentra el arco de Hipólita, cuatro extraños venablos y el último fragmento de la profecía. Una vez interpretado por Zareos se puede leer lo siguiente:

“Una traición se fomentará, de mano de una princesa. El hermano contra el hermano. Una flota de naves vendrá por levante. Ningún ejército los podrá detener, sólo un grupo de elegidos podrá poner en marcha la máquina destructora. La efigie de Artemisa contiene el poder.”

La cabeza de los venablos es cuadrada y en uno de sus lados hay una gema de color verde. La posición de las gemas tiene que coincidir con la ranura que hay en los dibujos del oráculo de la sibila, sólo así podrá abrir la puerta.

Otros: El arco perteneció a Hipólita, sólo lo podrá tener la amazona, ya que si alguien que no sea ella lo toca, se desmenuzará en sus manos para volver a rehacerse mágicamente, cuando la amazona toca sus restos. En el carcaj hay 20 fle-

INTERIOR DE LA EFIGIE DE ARTEMISA



chas de un material muy liviano y el arco se puede disparar a una distancia de 200 m con una considerable exactitud.

PNJ: Ver tabla de pnj atlantes

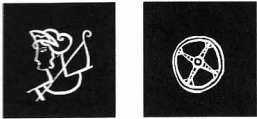
Puntos de pernance:

Abrir el bajorrelieve con habilidad: 24

Abrir el bajorrelieve con fuerza: 18

Con la espada de Laertes abertura directa.

Puntos de Héroe: +2 para quien aconseje a la amazona de manera útil y desinteresada.



8. La esfingie

Narración:

En lo que debería ser el centro del templo de Artemisa se encuentran los restos de una estatua dedicada a la diosa, encima de un enorme cajón de piedra. En él hay unos extraños símbolos (ver información), y debajo hay unos agujeros con cuatro posiciones.

Colocáis los venablos en los agujeros, según la posición de la sibila y con un ruido insoportable el cajón de piedra se desliza hacia un lado, descubriendo un agujero en el suelo. (2)

Os encontráis en una habitación de unos 90 m cuadrados y en una de las paredes hay una puerta de piedra, a su lado hay una cavidad del tamaño de una mano. (3)

En la habitación contigua hay una extraña máquina colocada en unas guías que permiten sin un gran esfuerzo empujarla por un túnel que hay delante suyo. (4) Lentamente empujáis la máquina por el túnel hasta llegar a un punto donde un desprendimiento de tierras lo ha obturado. (5)

Observaciones:

1- La Sibila tiene la clave para abrir la puerta de la máquina, si lo consigue continúa la narración, de lo contrario sólo tendrán la posibilidad de abrir la puerta con la espada de Laertes, que pertenece al oráculo del colono. Para abrir la puerta de la máquina es necesario e imprescindible colocar los venablos en la posición del oráculo de la sibila. Si no se consigue a la primera el mecanismo de abertura de la puerta se estropeará.

2- El agujero está a unos veinte metros del suelo, para bajar se tendrá que utilizar una cuerda. Recuerda que la cuerda se tiene que atar en un lugar sólido, de lo contrario se romperá, una caída desde esa altura será prácticamente mortal. Atención, la efigie se encuentra montada en un sistema móvil, si los aventureros amarran la cuerda en ella, es posible que ésta se mueva, cerrándose y cortando la cuerda. Todo depende del peso del personaje que descienda, si éste sobrepasa los 80 Kg, la efigie se moverá cortando la cuerda y produciendo la caída del personaje.

3- Si se mira por dentro de la cavidad se ve la habitación contigua y a unos 15 m hay una cuerda que sostiene un contrapeso. Si se corta la cuerda la puerta se abrirá, aunque también se puede utilizar la espada de Laertes. Para cortar la cuerda será necesario que el atleta lance la lanza, que debe encontrar en las ruinas de Tritonia. La punta de metal en forma de media-luna seccionará fácilmente la cuerda.

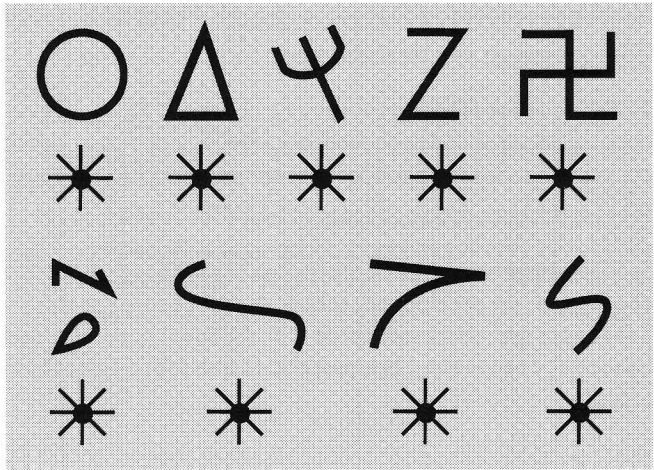
4- Delante de la máquina se abre un túnel por el que debe descender, siendo empujada por los aventureros.

5- El colono debe utilizar aquí la espada de Laertes ya que este es su oráculo, necesitará los tres golpes para despejar el camino, si lo consigue pasa al episodio LA INVASIÓN.

Es posible que en los anteriores episodios de acción el colono ya haya echo uso de la espada para abrir alguna roca, si esto es así tendrán que sacar las rocas con el esfuerzo físico.

Información:

La efigie de Artemisa está colocada en un cajón, en cuya base se encuentran unos extraños ideogramas, y en la base de cada uno de ellos un pequeño agujero donde encajan los cuatro venablos. Cada agujero tiene ocho posiciones.



Puntos de percanche:

Agilidad para bajar por la cuerda: 12

Si se cae algún personaje desde más de 15 m -4 puntos de salud.

Habilidad para cortar la cuerda de la habitación contigua: 20

Fuerza para empujar la máquina: 120

Fuerza para despejar el túnel: 140

Puntos de héroe:

El que consiga cortar la cuerda +2, a no ser que sea el atleta, en ese caso no le corresponde por tratarse de su oráculo.



9. La invasión

Narración:

Finalmente habéis despejado el túnel, la máquina se desliza suavemente por las guías, la brisa marina y una luz llega desde el fondo. Salís al exterior. Los antiguos debieron construir esta plataforma frente al mar, en la parte alta de un acantilado extremadamente abrupto para que no fuera descubierto. El sol está en su apogeo, en el horizonte cientos de naves se dirigen hacia Poseidonia. Son las tropas de invasión comandadas por los Pryst; ante vuestra llegada, Dulnia ha precipitado su ataque.

Súbitamente, un reflejo surge de la máquina, una superficie extremadamente pulida desvía los rayos del sol. Colocas el prisma en el soporte, los rayos del sol empiezan a acumularse en él. Un rayo de fuego surge del prisma perdiéndose en azulado cielo. (2)

Las lenguas de fuego alcanzan a las velas de las naves incendiándolas, el pánico y el terror se apoderan de las pocas naves que aún quedan en pie. Las naves invasoras se batien en retirada con más de media flota destruida, todos recordarán este día por mucho tiempo.

Observaciones:

1- Aquí el asklepiada debe cumplir su oráculo, colocando el prisma en la máquina. Si lo hace sigue la narración.

Si tardan mucho los Pryst desembarcarán en Poseidonia, destruyendo todo a su paso. Dulnia y Rotón serán proclamados reyes, y vosotros seréis apresados como bestias y encarcelados en las mazmorras de palacio, pudiendo entrar en un episodio de huida, pero eso es otra aventura en manos de la Moira.

2- En el caso de que el discípulo de Asklepio no le encuentre utilidad a este juguetito, la máquina seguirá disparando hacia el cielo.

Si alguien intenta retirar el prisma una vez se haya efectuado el primer disparo, se quemará irremediabilmente.

Si lo utilizan contra las naves invasoras, sigue la narración.

Información:

La máquina tiene en la parte superior una esfera de oricalco extremadamente pulida que refleja los rayos del sol, hacia un pequeño soporte donde parece que había alguna pieza, pero desafortunadamente cientos de pequeños cristales se encuentran en su lugar.

Cuando la máquina haya escupido quince lenguas de fuego, el metal del prisma se fundirá formando una extraña daga transparente. Esta daga tendrá la propiedad de cegar en una lucha al oponente, siempre que éste sea sólo uno.

Puntos de percanche:

Intuir el funcionamiento de la máquina: 34, menos para el asklepiada que será de 15.

Puntos de Héroe: +2 para quien logre poner en funcionamiento la máquina, si no es el asklepiada.



10. El fin

Tiempo después Gadeiros II diría en vuestra presencia: *“Corte de Poseidonia, dejad que os hable: Reconozco mi culpa por haber dudado de estos valientes aventureros. Pero mi posición no era fácil, considerando que mi propio hermano pretendía el trono que por descendencia directa me pertenece. Les pido disculpas, se han enfrentado a múltiples peligros, les tratamos ariscamente y sin embargo nos han prestado su desinteresada ayuda.*

Decreto cuatro días de fiesta en honor a este grupo de valientes hombres y mujeres que han luchado para que esta tierra continúe siendo una tierra de libertad, que a partir de ahora conozcan nuestra hospitalidad”.

A la salida del sol del quinto día, Rotón y Dulnia fueron desterrados, siendo abandonados en una barca en alta mar con agua y pan para tres días. Maneo fue ejecutado en una ceremonia pública, siendo descuartizado por dos bueyes que avanzaban en sentido contrario. (Eran durillos los castigos, ¿eh?.)

A Zareos se le otorgó el Venablo de la Sabiduría y aunque continuó con su peculiar personalidad, fue muy respetado por todo el pueblo de Poseidonia. Y Gadeiros II premió con un Talento de oro a cada aventurero, junto con la promesa de que ellos y sus descendientes siempre serían bien recibidos en la NUEVA ATLÁNTIDA.

5. GLOSARIO

A

Ánfora: Tipo de vasija alta de cuello largo y estrecha por debajo. También medida antigua de capacidad.

Arconte: Magistrado de muchas ciudades griegas, especialmente en Atenas. Nueve magistrados eran miembros del "arcontado".

Aedos: Poetas épicos de la antigua Grecia que improvisaban versos en honor a héroes y dioses. Se acompañaban con la cítara y participaban de los banquetes de los Aristoi.

Acrópolis: Ciudadela, templo, zona elevada y fortificada donde se ubicaba el palacio principal.

Ática: Región de Grecia centro-oriental, en la antigüedad políticamente unificada por Atenas.

Atleta Olímpico: Cada uno de los participantes en alguno de los Juegos Olímpicos.

Atlas: Hijo de Poseidón y Clito*. Fue el mayor de nueve hermanos. Reinó en la montaña central de La Atlántida*.

Akademia: Jardín cerca de Atenas que se creía había sido posesión del héroe Akademo; allí enseñó Platón* y otros filósofos. Por extensión, sociedad científica, literaria o artística.

Aristóteles: Filósofo griego, 384-382 A.C. Nacido en Estagira, Macedonia, ingresó a los dieciocho años en la Akademia de Platón, donde estuvo veinte años. Al abandonar Atenas, estuvo primero tres años en Acarnea y, posteriormente en la corte de Filipo de Macedonia, como preceptor de Alejandro Magno. Hacia el año 335 A.C., regresó a Atenas y fundó la Escuela peripatética. A la muerte de su alumno, los movimientos antimacedónicos lo obligaron a abandonar la ciudad y se retiró a Calcis de Eubea, donde murió. Siempre creyó que el relato de su maestro era una fábula metafórica.

Atlantes: Habitantes de la antigua Atlántida*.

Atlántida: Continente legendario que se supone habría existido diez mil años antes de que fuera mencionada por Platón*, basándose en fuentes egipcias. Para Aristóteles, por el contrario, se trata de una utopía alegórica y didáctica que Platón utilizaba para demostrar que las civilizaciones responden a un ritmo cíclico de nacimiento, esplendor y destrucción.

Átropo: Moira encargada de hilar el nacimiento y la vida de los hombres.

C

Cerne: Antigua ciudad atlante sitiada por las amazonas, al mando de Mirina*, donde sobre sus restos se construyó una nueva ciudad que recibió el nombre de la reina.

Cleito: Doncella que vivía en la Atlántida*, cuando ésta le fue asignada a Poseidón en el reparto del mundo.

Hija de Evenor* y Leucipa*, vivió sola en la montaña central de la isla desde la muerte de sus padres.

El dios de los mares se enamoró de ella e hizo construir en torno a la mansión un cerco de muros y fosos llenos de agua. Allí vivió con ella muchos años y tuvieron cinco veces gemelos, al mayor de los cuales llamó Atlas*.

Casco aqueo: Casco de cuero y colmillos de jabalí, rematado por un penacho.

Chalqueus: Artesano forjador de metales.

Cloto: Moira citada por primera vez por Homero que regulaba el destino de los hombres y la duración de su vida, a través de un hilo. Mientras que sus dos hermanas Atropo* y Láquesis* hilaban y cortaban los destinos, ella era la encargada de enrollar el hilo de la vida.

Coraza aquea: Armadura para combatir en carro; de gran protección y que dificulta la maniobra.

Critias el Joven: Poeta, orador y filósofo. Vivió noventa años (493-403 a.C.).

D

Denen: Pueblo de la coalición Atlante que habitaban en la zona del Peloponeso. Poseían los mejores y más buscados marinos.

E

Evenor: Padre de Cleito*, que resistió en la Atlántida* antes que le correspondiera a Poseidón en la distribución del mundo.

Erídanos: Río del Ática citado en el Critias*, para establecer los límites de la Atlántida*.

Eudoxio: Natural de Cizico, fue quien llegó a Egipto durante el reinado de Tolomeo Fiscón con la noticia de los supervivientes de la Atlántida.

G

Gnomon: Instrumento antiguo astronómico con el cual se determinaba la posición del sol.

Górgonas Atlánticas: Pueblo belicoso que habitaba en los confines de la Atlántida*. La batalla más destacada de esta raza es la derrota sufrida contra las Amazonas. También fueron atacadas por Perseo, y aniquiladas por Herakles.

H

Heraldo: Persona encargada de llevar mensajes y registros de la nobleza. También se designaba así a los oficiales que hacían público algún suceso como por ejemplo la muerte de un rey.

Hidria: Vasiija grande de barro, semejante a un cántaro o una tinaja.

I

Irminsul: Término utilizado por Platón para designar el monte sagrado sobre el que los reyes atlantes celebraban el ritual del toro y cuya sangre bebían.

Istmo: Trozo de tierra en medio del mar que unía la Achaia con el Peloponeso. Para algunos constituía una de las fronteras naturales de la Atlántida*. Actualmente designa la faja de tierra que enlaza a través del mar dos porciones de ella de mayor extensión.

K

Krátera: Nombre dado a ciertas vasijas griegas en forma de copa, con dos grandes asas que sobresalen cerca del pie.

L

Libia: Nombre con el que Platón* se refirió al actual conti-

nente africano. Para algunos autores sólo era el antiguo Egipto; otros la consideraban todo el norte occidental de África.

Labrys: Hacha bicéfala, de origen cretense, que se usaba como símbolo de autoridad.

Láquesis: Moira que cortaba el hilo de la vida.

Lucipa: Madre de Cleito* que vivió en la Atlántida*, antes que de ella tomara posesión Poseidón.

M

Muros ciclópeos: Muros de gran tamaño que rodeaban la mayoría de las principales ciudades de la antigüedad.

Mirina: Ciudad fundada por la amazona del mismo nombre, luego de que éstas vencieran a los atlantes*.

Mirina: Reina amazona que obtuvo grandes victorias. Declaró la guerra a los atlantes* frente a un ejército de tres mil Amazonas. Primero conquistó el territorio de una ciudad llamada Ceme*. Luego tomó la capital y mató a cuchillo a todos los hombres, llevándose consigo a las mujeres y a los niños. Aterrorizados, el resto de los atlantes capitularon inmediatamente. Fundó una ciudad a la que dio su nombre. Juntos, atlantes y Amazonas lucharon luego contra las Górgonas atlánticas*. Su nombre como mortal era Batiea.

Molos: Muelles donde atracan las naves.

N

Neosoikoi: Abrigos subterráneos donde los Atlantes guardaban sus naves de guerra.

Niel: Esmalte negro que hace resaltar el brillo de los metales preciosos. Algunas armas pueden estar esmaltadas con este producto.

O

Oricalco: Metal precioso que se supone existió en la Atlántida*. Actualmente se cree que no era una aleación, sino un mineral puro. Los Atlantes* lo usaron para recubrir sus armas y como cubierta exterior de la muralla que rodeaba la capital del imperio.

P

Pnyx: Plaza de Atenas donde se reunían las asambleas del pueblo y donde se realizaban otras actividades ciudadanas.

Pélanos: Tasa para la lectura del Oráculo de Delfos.

Phrst: Pueblo de la coalición atlante que invadió Egipto. Eran los

jefes de la coalición. Según algunas teorías, pudieron asentarse en la isla de Creta. A través del mar, dominaron toda la zona mediterránea. Se cree también que fueron los primeros en trabajar y forjar el hierro para perfeccionar las armas de combate.

Platón: Poeta y filósofo griego, (427-347 a.C.). Pertenecía a una de las familias más aristocráticas de Atenas. Durante ocho años fue discípulo de Sócrates*. Tras la muerte de su maestro, realizó numerosos viajes por Megara, Cirene y Egipto, y también al sur de Italia y Sicilia. Allí fue encarcelado por Dionisio* que lo vendió como esclavo. En el año 387 a.C. regresó a Atenas y fundó una academia* filosófica llamada Jardín de Akademo. Su alumno más famoso fue Aristóteles*, autor de las primeras obras científicas del período clásico.

Portalón: Abertura hecha en el costado de un barco para la entrada de personas o cosas.

Poseidonia: Capital del imperio de la antigua Atlántida*. Allí se erigía el templo al dios Poseidón.

Profetisa: Mujer que en la antigüedad predecía el futuro por inspiración de los dioses. Sus artes se llevaban a cabo a través de ritos mágicos por los cuales se debía pagar una determinada suma.

Q

Quitón: Paño cogido al cuerpo de tal manera que formaba una túnica.

R

Rapsoda: Cantor popular errante de la Grecia antigua, que cantaba o recitaba trozos de los poemas homéricos.

S

Sakar: Pueblo nórdico de la coalición atlante. Su nombre significa “gentes de mar”. Se caracterizaban por formar ejércitos marítimos con 11 navíos.

Sócrates: Filósofo y orador griego (470-399 a.C.). Fue acusado de herejía y condenado a morir envenenado.

T

Thambos: Percepción de una presencia sobrenatural.

Tela de lino: Tejido de preciado valor realizado por las mujeres. Se tejía cruzando los hilos en ángulo recto y formando un dibujo lineal.

Timeo: Famoso científico y astrónomo que es citado por Platón* en uno de sus Diálogos.

ATLANTIDA

UNA NAVE MERCANTE EN LA QUE VIAJÁIS DESAPARECE más allá de las Columnas de Herakles a causa de una gran tempestad. Cuando el mar vuelve a la calma descubrís con sorpresa que no hay nadie más en la nave. ¿Acaso alguna fuerza oculta ha protegido vuestras vidas? Una colosal nave de guerra os descubre y remolca hasta una gran isla desconocida. ¡Os encontráis en la ATLÁNTIDA, el continente perdido! Los atlantes os reciben con amabilidad, pero hay algo en el ambiente que no os acaba de gustar...

Un mensajero llega al palacio del rey de Atlantis anunciando un gran peligro: los Phrst atacan por tierra y los Sakar y Denen por mar, la ATLÁNTIDA está en peligro y tendréis que tomar partido, pero ¿por quién?

VIVE UNA GRAN AVENTURA COMPLETA DE ORÁCULO en el reino perdido de la ATLÁNTIDA, el continente protegido de Poseidón, dios del mar y de todas las criaturas marinas. Conoce los enigmas de una civilización superior y misteriosa. Descubre los secretos de una tierra lejana situada más allá del Océano. Cumple los designios de tu ORÁCULO y avanza hacia la inmortalidad destinada sólo a los grandes héroes.

Títulos publicados
ORÁCULO - El juego de rol mitológico.
ATLÁNTIDA

