

MEDITERRANEO



MITICO



CRÉDITOS



Escenario desarrollado y escrito por:

Nicomedes Guerrero Rodríguez y Juan Luis López-Ortega Ibañez

Campaña desarrollada y escrita por:

Juan Luis López-Ortega Ibañez

Maquetación

Juan Luis López-Ortega Ibañez y Francisco Castillo Segura

Ilustraciones

Mercedes Castillo y Juan Luis López-Ortega Ibañez

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: EL MEDITERRÁNEO

EN EL 350 A.C. - EL FIN DE UNA ERA

CAPÍTULO 2: CULTURAS DEL MEDITERRÁNEO

Escitas. Cultura nómada
Griegos. Cultura Civilizada.
Cartagineses. Cultura Civilizada.
Celtas. Cultura Bárbara.
Egipcios. Cultura Civilizada.
Íberos. Cultura Bárbara.
Nubios. Cultura bárbara
Persas. Cultura civilizada
Romanos. Cultura civilizada.
Las lenguas del Mediterráneo mítico.

CAPÍTULO 3: ECONOMÍA Y EQUIPO

CAPÍTULO 4: MAGIA

CAPÍTULO 5: AFILIACIONES

I Vestales. Culto teísta romano.
II Homoioi. Culto marcial espartano.
III Gaesataes. Culto marcial celta
IV Inmortales. Culto místico persa.
V Culto a los dioses manes.
Culto animista romano.
VI Hechiceros de Heliópolis.
Culto de hechicería egipcio

3	VII Orden druidica. Culto teísta celta.	61
	VIII Damas Jeneret. Culto místico egipcio	63
	IX Amazonas. Culto marcial escita	64
	X Hermandad de Argos.	
	Gremio de navegantes Griego	65
	XI Legión Romana. Culto Marcial Romano	67
	XII Honderos Baleáricos. Culto Marcial Íbero	69
	XIII Heitaroi. Hermandad Marcial Macedónica	70
	XIV Chamanes Medjay. Culto Animista Nubio	71
	XV Sacerdotes oscuros de Baal - Moloch.	
	Culto Teísta Cartaginés	73
29	CAPÍTULO 6: EL DESTINO DE LA ATLÁNTIDA	75
32	El destino de la Atlántida	80
	El gran templo de Poseidón	88
33	En el laberinto	92
39	El Sirviente	105
	De cíclopes y minotauros	113
53	Hijos de la Atlántida	118
54	El Molino	123
56	Las Ruinas de Tarsis	129
57	El Destino de la Atlántida	135
58	Apéndices a la Campaña.	154
59		
60		

CAPÍTULO 1: EL MEDITERRÁNEO EN EL 350 A.C. – EL FIN DE UNA ERA



Hacia el 350 a.C. la etapa clásica toca a su fin. La llegada de Alejandro Magno y su ideal universal lo cambiará todo. Las grandes potencias que han marcado la historia de los últimos siglos en el Mediterráneo: Grecia, Persia y Egipto han comenzado su declive. Nuevos actores como los cartagineses o los romanos han hecho su aparición y la hasta la hace poco ignorada región de Macedonia comienza a marcar el rumbo a tomar en el continente helénico.

En la Grecia continental, tras la sangría de las Guerras Médicas y del Peloponeso y el hundimiento de la hegemonía tebana, que con tanto éxito encabezó el ilustre Epaminondas, la aparición de la figura de Filippo II de Macedonia en la política helénica ha provocado una división entre opositores que ven a los macedonios como unos bárbaros más y aquellos que ven en él a aquel que devolverá a Grecia su gloria pasada.

Filippo ha rearmado al ejército con el oro de las minas del Pangeo arrebatadas a Anfípolis y ha irrumpido en Grecia buscando una salida al mar para la expansión de Macedonia. Con la excusa de liberar la tierra sagrada de Delfos, sumida en plena Guerra Sagrada, Filippo entró en Grecia contra los focenses y tomó Tesalia a continuación. Las Termópilas y la actuación de Esparta y Atenas han frenado

su avance hasta ahora. Planea tomar la península Calcídica y provocar revueltas para causar una distracción en Atenas. Atenas y Tebas terminarán por enfrentarse a Macedonia, pero la victoria en Queronea en el 338 a.C. con el joven Alexandros al mando de los hetaroi macedonios sellará el destino de Grecia.

Sicilia se ha convertido en el bullicioso centro del Mediterráneo y Siracusa en la ciudad más populosa y vibrante del mismo. La labor realizada, en sus casi cuarenta años de gobierno, por el tirano Dionisio I el Viejo, ha tenido muchas luces y sombras pero ha colocado a Siracusa en el centro del mapa y ha mantenido a los cartagineses a raya. Ahora, bajo el gobierno de su hijo, Dionisio II el Joven, los puertos siracusanos ven pasar a diario decenas y decenas de embarcaciones de toda procedencia y nacionalidad.

En las ciudades griegas de oriente como Mileto o Pérgamo se vive con un ojo puesto en Persia. Los griegos han llevado una política de funambulismo con el gigante persa desde el fin de las Guerras Médicas, alternando períodos de conflicto con otros de alianza. Mientras Persia esté ocupada con Egipto la paz continuará.

Al norte, desde las orillas del Ponto Euxino y hacia las desconocidas estepas septentrionales, los salvajes escitas viven una época



dorada de paz y prosperidad gracias a su comercio con los griegos. Una relación peligrosa debido a la naturaleza belicosa de los nómadas. Los persas ya vieron frustrados sus deseos de conquistar estas tierras y sus riquezas por las armas y los griegos intentan hacer lo propio mediante el dracma

Egipto y Persia viven una etapa de conflictos y luchas fronterizas sempiterna. Desde que los egipcios obligaran a retirarse a los persas de Egipto, estos últimos, encabezados por su Gran Rey, Artajerjes III, vuelcan todos sus esfuerzos en devolverle el golpe al faraón Nechtanebo II.

Nubia por su parte se ha replegado al sur, abandonando su capital en Napata y erigiendo una nueva en Meroe. Las antiguas tradiciones están volviendo poco a poco tras un período de distanciamiento con Egipto. Si los persas vuelven, Nubia estará del lado de Egipto.

En Iberia, fenicios y griegos pugnan por hacerse con el control del gran pastel de los metales preciosos. Los príncipes íberos han comenzado a darse cuenta de la gallina de los huevos de oro y acumulan más y más riquezas, asimilando las costumbres traídas por sus vecinos de oriente.

En el sur de Iberia Gadir sigue siendo la mayor potencia económica, aunque se ha visto obligada a hacer pactos para contener a la pujante Cartago. Al menos por un tiempo. En el norte Emporion controla el comercio desde Massalia. El interior de Iberia sigue siendo un territorio hostil y peligroso para griegos y fenicios. Más allá de las costas y los cauces de los grandes ríos decenas de pueblos íberos y celtas conviven y guerrear los unos con los otros para controlar las rutas interiores del comercio del metal.

Alejados de sus primos de Iberia los celtas galos hicieron una fulgurante aparición desde el norte barriendo las ciudades etruscas y poniendo a prueba Roma, que se vio obligada a capitular y entregar un cuantioso pago. En oriente la tribu de los gálatas se ha asentado en Anatolia convirtiéndose en una espina en el zapato persa. La tierra natal celta, la Keltike, seguirá siendo desconocida por mucho tiempo para las naciones civilizadas.

Por otro lado, la ciudad de Cartago continúa afianzando su control sobre el resto de colonias fenicias desde el caos provocado por la caída de Tiro y Sidón en manos de babilonios, asirios y persas. Controla un mayor número de territorios e islas que los griegos en el Mediterráneo central y occidental tras su victoria sobre los mismos en Alalia. Sus continuas batallas por el control de Sicilia han

perfeccionado su ejército y su flota, así como han modificado su forma de actuar. Cartago ha iniciado un imperialismo que sustituirá al ateniense hasta la llegada de Roma.

En la península itálica la antigua aliada de los cartagineses en Alalia, Roma, es ya la ciudad hegemónica del Lacio. Tras reformar el ejército y reponerse de la derrota ante los celtas, el senado romano piensa en hacer frente a sus molestos vecinos montañeses, los samnitas. A Roma aún le quedan muchas décadas para marcar el paso en la política mediterránea, pero es suficientemente poderosa como para convertirse en un aliado o rival a tener en cuenta para desequilibrar la balanza de uno u otro lado.

Mientras tanto, en la ciudad de Pella, un joven muchacho llamado Alexandros, hijo de Filippo y heredero al trono de Macedonia, continúa su aprendizaje de la mano de los mejores tutores de toda Grecia. En pocos años Alejandro el Grande conquistará un imperio que hará palidecer al persa. Persas, babilonios o egipcios hincarán rodilla ante él y verán llegar el amanecer de una nueva era, la era helenística, en donde Grecia, por un instante, volverá a brillar con la fuerza de los tiempos de Akiles.

CAPÍTULO 2: CULTURAS DEL MEDITERRÁNEO



En las siguientes páginas se presentan algunas de las culturas más sobresalientes del Mediterráneo en el 350 AC. Aunque se parte desde un respeto a la historia de cada una de las culturas, el propósito final de este documento es que aporte un trasfondo interesante y sólido para jugar a RuneQuest6, lo que significa que, aunque este apartado histórico es importante, tratamos de que en ningún caso sea un obstáculo para lo que consideramos principal: el juego.

En este sentido se les ha añadido el componente mítico sin alterar el estado de cada pueblo en esta época. Es decir, cada una de las culturas aquí descritas permanece idéntica a su contrapartida histórica pese a la existencia de la magia o los monstruos. A partir de este momento cualquier divergencia con la historia es perfectamente posible e incluso deseable. Puede que en tu campaña, Egipto vuelva a ser un gran imperio gracias a que una dinastía de faraones hechiceros se alza para llevar a su pueblo a una nueva era de esplendor. Es posible que los pueblos íberos se unan bajo el estandarte de un poderoso señor de la guerra e inicien una campaña de conquistas de sur a norte, o que Alejandro Magno, tras la batalla de Gaugamela, decida mirar hacia occidente en lugar de hacia oriente.

La barrera de la historia puede inducir a pensar que en un grupo de jugadores compuesto por íberos, un escita no tendría lugar

o resultaría demasiado forzado. Ni mucho menos. Cuando hablamos de romper la barrera histórica, nos referimos precisamente a que no han de haber límites que acoten la diversión en modo alguno. ¿Quieres introducir un guerrero oriental en tu campaña?, si todos os sentís cómodos con la idea, adelante.

Por supuesto, puede que tu mesa se encuentre en el otro extremo y que prefiera jugar de manera que se le preste especial atención a los hechos históricos reales. La época es lo bastante interesante como para ofrecer grandes oportunidades de juego dentro de un marco histórico.

Dentro de esta ambientación pseudo histórica, damos por sentado que todos los personajes serán humanos. Pero puede que tu no estés para nada de acuerdo con esta aseveración. Podría ser que, como excepción, alguno de los personajes pertenezca a una raza no humana, pero también podría ser que la excepción fuesen los humanos, que cada una de las culturas se asocie a una raza distinta, de modo que los griegos fuesen humanos, los egipcios hombres serpiente tal vez, los íberos, minotauros...

Al final, se trata de lo de siempre, de recordarte que esto te pertenece y que hagas tuyo el escenario y las culturas que él se presentan.

ESCITAS. CULTURA NÓMADA

Los auténticos señores de las estepas, los escitas, son para los ojos griegos, un pueblo de bárbaros de brutales ritos y grandes orfebres. Su país, Escitia, no tiene límites conocidos, aunque se extiende desde los límites del Ponto Euxino hasta lejanas tierras al oriente en donde en tiempos pasados chocaron contra el poder persa.

En combate son temibles y sus tácticas desconcertantes pues sus arqueros montados desaparecen de la batalla tan rápidamente como aparecieron, golpeando una y otra vez al enemigo sin dar tregua alguna. Sus guerreros

cercenan las cabezas de sus enemigos como bien pudieron comprobar los medos y su Gran Rey.

MITOS E HISTORIA

Los señores de los caballos dicen descender de un héroe de leyenda llamado Targitao, el cual acabó con la vida de un terrible demonio que asolaba los campos, con un solo disparo de su arco a las orillas del Mar Negro o Ponto Euxino, como lo denominan los helenos. Según su tradición oral, sus tres hijos gobernaron el extenso país hasta que cuatro piezas de ardiente oro cayeron desde el cielo; un yugo, un arado, un cáliz y un hacha. El menor de ellos, Colaxais, fue el único capaz de asirlos, convirtiéndose desde entonces en el soberano único del reino escita.

Los escitas se organizan en tribus, unidas por estrechos lazos de parentesco y herencia común. De entre todas ellas, las más importantes y numerosas son las de los *aucatas*, los *katiaros*, los *traspiés* y los *paralatas*, siendo estos últimos los más importantes ya que dicen descender por sangre del propio Colaxais. Herodoto los llamó “escitas reales” pues de entre ellos se elegía habitualmente al Gran

Rey de las estepas. De entre todas las tribus, son ellos los más belicosos y los que cuentan entre sus filas con los mejores jinetes y guerreros. Su emblema es el hacha *sagaris*.

La tribu de los *aucatas* descende del hijo mayor de Targitao, Lipoxais, al cual Colaxais entregó el cáliz de oro. Son los guardianes de la tradición y componen la casta sacerdotal escita.

Del segundo hijo de Targitao, Arpoxais, descienden las tribus de los *traspiés* y los *katiaros*. Son el yugo y el arado de los escitas, grandes ganaderos y





agricultores. Expertos en la caza y criadores de caballos.

Para los escitas el oro es el más noble y sagrado de los materiales del que dicen que lo recibieron de los cíclopes, a los cuales denominan *arimaspos*. Afirman ser aliados de dichos monstruos terribles quienes, tras robarle el oro a los grifos de las montañas, se lo donaron en agradecimiento al gran héroe Targitao por haberles librado del terrible demonio.

Otra leyenda muy extendida entre los escitas, reflejada por Hesíodo y Herodoto en el relato de las amazonas, es la de las mujeres guerreras, las *oiorpatas* o “asesinas de hombres”, cuyo reino parece situarse en algún lugar al sur del Ponto Euxino, en tierras de medos. Los escitas las temen ya que capturan a hombres para que les den hijas y acaban con sus vidas después.

Los *aucatas* son los encargados de las ceremonias y ritos dedicados a los dioses de los escitas. Siguen a siete dioses, parecidos a los griegos en atribuciones, aunque no en nombre. Esta heptarquía la componen Papiaios, el “Gran Padre” (Zeus); Tabiti, diosa del fuego y el hogar (Hestia); Thagimasadas, señor de los caballos (Poseidón), Goitósiyros, rico en posesiones (Apolo), Argimpasa (Afrodita), Api, señora de ríos y lagos, la “Gran Madre” (Gea) y el propio Targitao, dios de los guerreros e hijo terrenal de Papiaios y en el que algunos bárbaros creen ver al divino Herakles. Los sacerdotes devotos de Argimpasa, los *Enarei*, se visten como mujeres, en honor a esta particular Afrodita. Afirman que la diosa les dará forma de mujer a aquellos que demuestren mayor devoción (Don: Cambio de género). Lejos de creer este mito, lo cierto es que no hay sacerdotes varones en las más altas jerarquías del culto.

Entre el resto de tribus aún se adora a las antiguas fuerzas espirituales y de la naturaleza, mediante un ancestral chamanismo cada vez más minoritario entre los escitas centrados en el culto a tótems de animales sagrados de la cultura escita.

FORMA DE VIDA Y COSTUMBRES

El pueblo escita es el amo indiscutible de los caballos. Si bien son grandes agricultores (los mercados de Olbia y de toda la Hélade se abastecen de su excelente trigo), es en la ganadería, especialmente de caballos, en donde son consumados expertos.

Sus asentamientos son estacionales, moviéndose continuamente en sus caballos y carros en busca de los mejores pastos, con la excepción de aquellos establecidos en la colonia griega de Olbia, en donde se comercia con su grano y sus excelente orfebrería de oro, a la cual sólo pueden compararse los magníficos torques celtas o las más finas sortijas faraónicas.

Además de excelentes jinetes y orfebres son grandes cazadores y arqueros. Grandes uros, osos e incluso feroces smilodones de las estepas caen bajo sus arcos. Adiestran también a grandes águilas para la caza de liebres, animal sagrado para ellos y representación de su dios Papiaios. Para ellos la caza les mantiene preparados para la guerra.

En sus vestimentas, adornos y tiendas muestran un gran colorido. Rojos, azules, verdes y amarillos vivos son los más comunes en sus fieltros. Las bridas y guarniciones de sus monturas también son decoradas con esmero. Cabellos trenzados y joyas de oro, plata y bronce completan su vestimenta. Los hombres siempre lucen barba, en honor a Targitao, al igual que hacen los espartanos en recuerdo de su fundador Herakles.

Son amantes de los excesos, para alegría del dios Baco. Les encanta beber y bailar, y tocan tambores en sus reuniones. Los escitas son efusivos, de temperamento alegre, y fáciles de enojar. Se exceden con el vino y jamás lo toman diluido, como marca la medida.

Los pueblos bárbaros vecinos a ellos; *budinos*, *gelonos* e incluso los salvajes *neuros*, clan de terribles licántropos, los temen, pues cortan las cabezas de sus enemigos con sus hachas *sagaris* y las exhiben colgadas al cuello de sus monturas. El botín otorgado a cada guerrero en guerras e incursiones depende del número de cabezas que cercene. Se dice también que no muestran piedad ni hacen prisioneros a aquellos que muestran cobardía. El sigilo es considerado bueno para la caza y la guerra pero signo de cobardía en otras situaciones. No hay ladrones entre ellos.

Entre los escitas gobiernan, como es costumbre, los hombres. Son polígamos, poseyendo los más ricos entre ellos varias mujeres o esposas. Lo común es tomar una esposa por cada cien caballos que posea el escita. Al morir un escita, sus esposas pasan a sus hermanos o hijos. Los grandes caciques y reyes se entierran en grandes túmulos con sus armas, caballos y enormes riquezas. Sus mujeres son soberbias arqueras y cabalgan tan bien como los varones.



HABILIDADES

HABILIDADES BÁSICAS

Aguante, Bailar, Conducir, Montar, Músicula, Percepción y Región.

EJEMPLOS DE ESTILOS DE COMBATE CULTURALES

Cazador de cabezas (Sagaris, akinake, arco recurvado y pelta)

Incursor escita (Arco recurvado, akinake, lanza corta y pelta)

Lancero escita (Arco recurvado, lanza larga y akinake)

Rasgos de estilos habituales: Tirador, Montado, Temerario, Gritos intimidatorios y Lancero montado.

HABILIDADES PROFESIONALES

Artesanía (Cualquiera), Enseñar (Caballos), Idioma (Griego), Música, Orientación, Rastrear, Saber (Caballos) y Supervivencia.

PROFESIONES DISPONIBLES

Adiestrador de animales (caballos y águilas), Artesano, Cazador, Chamán (excepto tribu de los *aucatas*), Explorador, Guerrero (sólo tribu de los *paralatas*), Granjero (tribus de los katiaros y traspiés), Mercader, Minero, Pastor y Sacerdote (sólo tribu de los *aucatas*).

PASIONES CULTURALES

- ⇒ Lealtad a la tribu o al cacique tribal.
- ⇒ Odio a los persas, a los ladrones, a los *Neuros*, a una tribu rival, a algo que le asuste como las *Oiopartas* o el mar abierto.
- ⇒ Amor a un hijo, esposa o montura específica.

TRADICIONES MÁGICAS

Animismo. Existen cinco tradiciones totémicas: Oso (Espíritu de la Naturaleza y Cambiaformas), Águila (Espíritu de la Naturaleza y Guardián), Caballo (Espíritu de la Naturaleza y Guardián), León (Espíritu de la Naturaleza y Depredador). El espíritu del Lobo (Espíritu Cambiaformas y Depredador) es temido, por ser totémico entre los salvajes licántropos *neuros*, y únicamente los grandes chamanes lo invocan. Todos los chamanes escitas pueden despertar un Fetch totémico.

Teísmo. Los siete dioses escitas conceden a sus devotos sacerdotes milagros exactamente igual que a griegos y romanos (Ver

Tabla de Cultos teístas grecorromanos.). No disponen de templos propios, únicamente pequeños santuarios y altares.

Magia Común. Además de los hechizos menores concedidos por los siete dioses. Un escita puede elegir en su lugar venerar a uno de los espíritus totémicos escitas: Oso, León, Águila, Caballo o Lobo (Ver Tabla de Magia Común).

GRIEGOS. CULTURA CIVILIZADA.



Grecia es la luz del mundo conocido, el faro civilizador del Mediterráneo. Sólo los milenarios egipcios pueden igualar en conocimientos a los griegos. Su lengua y su moneda, el dracma, son los patrones que articulan las relaciones entre las distintas culturas del Mediterráneo. Grandes marinos y comerciantes, sus colonias se extienden desde Iberia hasta Egipto o el Ponto Euxino. Los escritos griegos en artes, ciencias y filosofía son famosos en todo el Mediterráneo y suponen el pilar sobre el que se asientan civilizaciones como la romana. Pero esta luz parece apagarse poco a poco.

venció al minotauro, mientras Tebas o Esparta llevan sus raíces hasta el poderoso Herakles.

La sociedad griega ha pasado por todo tipo de organizaciones políticas, desde la monarquía hasta la democracia, pasando por periodos de tiranía y despotismo. Si bien en todas ellas hay una máxima, su autonomía. Cada polis tiene entidad propia, con sus propias magistraturas y leyes, aunque conservando el sentido común de pertenecer a una gran civilización, la panhelénica. Este sentimiento de ser griego adquiere especial relevancia durante las olimpiadas o en momentos de agresión bárbara, como sucedió durante las

MITOS E HISTORIA

La mitología griega es, junto a la egipcia, la más rica en mitos y leyendas. Nos llevaría largo tiempo enumerar cada dios, héroe o epopeya del mundo helénico. Hesíodo, experto en tales lides, hizo un magistral ensayo en su Teogonía.

Recordaremos de forma escueta que, tras la derrota de los titanes y de su padre Cronos, Zeus se alzó como principal dios en el monte Olimpo desde donde gobierna con su esposa Hera y sus numerosos hijos, destacando por encima de todos, el radiante Apolo. Dejó Zeus los vastos mares a su hermano Poseidón y el inframundo a Hades, su otro hermano.

Herakles, hijo de Zeus así como los héroes de Ilion, Aquilao y Odiseo, son los héroes más venerados, aunque no los únicos. Se rinde culto también en la Hélade a Jasón, Perseo o Teseo, por sus gestas pasadas.

En Esparta, es el dios de la guerra Ares, junto a Herakles, el más reverenciado de todos los dioses, mientras que en Atenas es la bella Atenea la más amada. Cada polis griega tiene su dios protector pero el crónida Zeus es querido en todas ellas. A Hades no se le alzan altares ni templos, aunque son pocos los que en momentos de vida o muerte no le dedican plegarias, como hacen los guerreros que se encaminan a la batalla golpeando el suelo para que en el Inframundo el dios oiga su llamada y no se les lleve, o los óbolos pagados al barquero en los funerales. Funesto destino para aquel que no pague tal peaje.

Cada ciudad-estado o polis, tiene su propio mito fundacional, así por ejemplo Atenas fue fundada por el divino Teseo, quien



Guerras Médicas. Los griegos dejan entonces sus diferencias entre las diferentes polis y se unen bajo una misma bandera, la panhelénica.



Hacia el 350 a. C. las tres grandes ciudades-estado que han marcado la historia griega, Atenas, Esparta y Tebas, han visto menguado su poder e influencia en favor de una nueva potencia que muchos siguen considerando bárbara: Macedonia. Algunos en el corazón de la vieja Grecia ya han advertido sobre la amenaza macedónica, en especial el orador Demóstenes cuyos apasionados discursos contra Macedonia y su rey Filipo en la asamblea ateniense le han granjeado la fama de primer opositor al expansionismo macedónico. Muy pocos han prestado atención a sus palabras, hasta ahora.

Grecia está en decadencia, su glorioso pasado ha quedado atrás. Los grandes prohombres del siglo pasado como Pericles en Atenas o Leónidas en Esparta, ya no existen, y el poderío naval ateniense se apaga poco a poco ante la amenaza semita. Sólo Macedonia parece pujar por un futuro ambicioso. El pasado mítico es visto como una época dorada, mejor a la actual, marcada por los grandes héroes de antaño, espejo en el que se miran los griegos. Homero y sus grandes obras, la *Ilíada* y la *Odisea*, son los ejes morales que todo griego debe seguir, al menos en teoría.

FORMA DE VIDA Y COSTUMBRES

En Esparta, cuando un niño nace mal formado se le abandona a los pies del monte Taigeto, a expensas de lobos y aves de rapiña. En el resto de la Hélade, también es costumbre descartar a los niños imperfectos. La ley lo permite, el infanticidio es norma.

Cuando a un niño se le da un nombre, ya se le considera griego y no se le puede (o no se debe) “arrojar por la puerta”. Nombre de pila y una referencia al barrio, la ciudad, o el padre, es la costumbre. Nada de apellidos o nombres de familiares como hacen los romanos. Así por ejemplo, un tal Aristeo, puede llamarse Aristeo de Atenas, Aristeo del Pireo o Aristeo de Cimón, según se haga referencia a su ciudad, barrio o a su progenitor.

Hasta los seis años, en Atenas al menos, es costumbre que un griego viva y duerma con las mujeres, en el *gineceo*. Luego, hasta los catorce o dieciséis, se educa en cuerpo y mente. Todo aquel que afirme ser griego debe saber leer y contar mínimamente además de recibir educación física en palestras y gimnasios. El estado paga los gimnasios pero no el resto de la formación.

A partir de esa edad, el ya muchacho o *pais* se pone a trabajar como aprendiz en un oficio como el de artesano o, si puede pagárselo, continúa su educación y se especializa en oratoria, ciencias o filosofía con tutores privados. Debe además seguir su formación física, pues en Atenas, no se considera a alguien “educado” si no corre los cien metros en menos de doce segundos. La palestra se convierte en su segunda casa.

En cualquier caso, a los dieciocho, un griego se convierte en *efebó*, hace el servicio militar y se forma en estrategia, armas y política. A los veintiuno se licencia y se convierte en *aner*, hombre, pudiendo ya formar familia y participar de la vida política. En Esparta esto es algo diferente por su férrea educación, la *agogé*, más estricta y prolongada.

Se tiene por costumbre hacer vida en la calle, no tanto en el hogar, como los romanos. Pertenecen a la ciudad, no a la familia. Sus casas son por tanto sencillas y, por lo general, pequeñas, incluso entre los pudientes ya que sólo duermen en ella. Es habitual pertenecer a *cofradías*, lugares de reunión social para los ciudadanos en donde se charla de política, juegos o negocios. Son lo más parecido a partidos políticos y clubes selectos. Los griegos son, ante todo, animales políticos.

La mujer griega no recibe la misma educación que el varón y sólo se les enseñan las labores domésticas. Aquellas de clase media tienen una dote familiar que hace que su marido se lo piense dos veces antes de repudiarla, ya que perdería dicho capital. Debe ser fiel y tiene prohibido participar en política y poseer más riqueza que la dote mencionada. Las menos afortunadas, difícilmente se casan y terminan como meretrices de más o menos nivel en burdeles de barrios portuarios como el Pireo, son las llamadas *pornas* (o *aléutridas* si tienen buenos modales y saben tocar la flauta). Las más afortunadas son las *hetairas*, cortesanas de Afrodita de inmejorable educación y presencia que llegan a tener cierto poder o influencia sobre grandes hombres como fue el caso de Aspasia sobre el gran Pericles.

Los griegos son dados a los perfumes y a los óleos corporales y poco al agua, como los romanos. Los baños públicos sólo existen en grandes poleis como Atenas o Siracusa. Visten un *quitón* de lana blanca o teñido, en rojo o en azul principalmente, tanto invierno como en verano. Como mucho tienen un par de mudas y de sandalias. Visten polainas y botas para los viajes y peregrinajes y prefieren los anillos de entre otros abalorios, especialmente en



plata u oro, tanto hombres como mujeres. Los *efebos* no lucen nunca barba a diferencia de los *aner*. Es habitual llevar el pelo corto, salvo en Esparta, donde es costumbre llevarlo largo en honor a Herakles.

En lo referente al ocio, los teatros son lugares muy concurridos. Su precio es reducido, de dos óbolos en adelante, y funcionan durante todo el día. El programa suele incluir tres tragedias por la tarde, de Esquilo, Sófocles o Eurípides principalmente, y finalizan al anochecer con una comedia y un monólogo satírico, campo en el que suele brillar el genio de Aristófanes. La sátira política y los temas más obscenos o excesivos son del gusto griego. Dionisos, patrón de los actores, siempre está presente de algún modo en ellos.

El genuino ciudadano griego aspira a que su única ocupación profesional sea la política. De ella nada se cobra (o no debería cobrarse) y pocos pueden permitirse dejar todas sus fuentes de ingresos en manos de esclavos, es por esto que deben dedicarse a otros menesteres menos elevados, como el comercio, para hacer dinero y vivir cómodamente. Aquellos dedicados íntegramente a la política son hombres cuya renta les permite vivir holgadamente sin temor a los gastos que ella conlleva, pues es costumbre que el político sufrague de su propia bolsa monumentos y festejos para la ciudad. Por lo general se trata de grandes terratenientes como lo fue el gran Pericles.

En cuanto a los esclavos, los griegos suelen tener entre tres o cuatro, aunque los terratenientes pueden llegar hasta los cincuenta. No tener esclavos es signo de pobreza y todo griego suele tener al menos uno. En Esparta los esclavos son siervos campesinos que pertenecen al estado, no al ciudadano. Son los denominados *ilotas*, sin derecho alguno ante la ley espartana, la *Retra*.

A los extranjeros o bárbaros que viven en las poleis griegas se les denomina *metecos*. Deben pagar un impuesto anual de doce dracmas (las mujeres viudas sólo seis) y no pueden poseer tierras ni propiedades inmuebles como una casa, por lo que se dedican casi en exclusiva a la artesanía y al comercio, pagando alquileres por sus negocios y almacenes, además del impuesto ya citado, el *metekoion*. En raras ocasiones se concede a un meteco el permiso de propiedad sobre una casa o sobre unas tierras. A veces se concede la igualdad de derechos tributarios a un meteco, la *isostelia*. Por regla general, con la excepción del *metekoion*, un meteco tiene las mismas obligaciones que un griego, pero no

los mismos derechos, la política les está vetada, independientemente de su riqueza

El griego medio del siglo IV a.C. es educado y astuto pero utiliza sus conocimientos para su propio provecho lo cual incluye el engaño y las tretas, al modo del admirado Odiseo. Es un gran orador y “vendedor de humo”, poco dado al ahorro y mucho a los placeres y a los excesos; lejos queda la medida de tiempos anteriores. No hay en el mundo un pueblo más admirado y odiado que los griegos, sublimes y decadentes a partes iguales.

Platón, por ejemplo, contaba con cinco esclavos.

LOS JUEGOS OLÍMPICOS

El evento más importante del año para todo griego es el de las Olimpiadas, que se celebran entre mayo y junio. En ellas las diferencias entre *poleis* se dejan de lado y toda reyerta se aparcia para momentos posteriores. Los

NUEVA PROFESIÓN PARA GRIEGOS. ATLETA.

Los atletas son hombres cuya principal meta es el triunfo y la gloria en los grandes juegos griegos. Entrenan y cultivan el cuerpo durante todo el año en las pruebas más exigentes para alcanzar la gloria eterna en los estadios de la Hélade. Siguen el ejemplo de perfección física de Apolo y aspiran a tener la fuerza de Herakles y la velocidad de Hermes.

Habilidades básicas: Aguante, Atletismo, Conducir, Evadir, Músculo, Pelea y Primeros Auxilios.

Habilidades profesionales: Acrobacias, Cortesía, Enseñar, Estilo de Atleta (Disco, jabalina, lanza corta y arco corto. *Rasgos:* *Apresador, Tirador, Pericia sin armas o Temerario*), Juego, Leer/Escribir Griego y Meditación.

griegos muestran sus mejores galas y vienen peregrinos de todas partes de la Hélade. Más que un evento deportivo, es un evento social, económico y político. Tenderetes, sibilas, saltimbanquis y farsantes son habituales. No hay otro momento en que se fraguen más intrigas políticas que durante los juegos. Existen cuatro juegos que se repiten cada cuatro años: los de Olimpia en honor a Zeus, los de Nemea dedicados a Herakles, en Delfos a Apolo y en Corinto a Poseidón. Los de Olimpia son los más antiguos, solemnes e importantes y



marcan el inicio del calendario griego, que comienza en el 776 a.C.

Las mujeres tienen prohibido participar. Los atletas y entrenadores hacen desnudos el desfile inaugural para evitar infiltraciones. Los juegos comienzan con las carreras de doscientos y cuatrocientos metros, les siguen la carrera de fondo de catorce kilómetros, el *dólico*, luego la de carros y, tras ello, la lucha cuerpo a cuerpo y el pugilato. Finalmente tiene lugar la prueba más completa y que más gloria otorga, el *pentathlon*, que incluye salto, disco, jabalina, carrera y lucha. Los griegos se dividen entre hinchadas de una y otra ciudad-estado, y son aficionados empedernidos de determinados atletas.

Los campeones no reciben premios en metálico pero su nombre y fama les otorga mecenazgo y favores continuos por parte de los poderosos lo que, en ocasiones, se refleja en la consecución de algún cargo político o militar de gran relevancia.

HABILIDADES

HABILIDADES BÁSICAS

Atletismo, Bailar*, Influencia*, Nadar, Perspicacia* y Región; y una a escoger entre Conducir (Interior) o Remar (Isla o costa).

**Los lacedemonios o espartanos sustituyen las habilidades de Bailar, Influencia, Nadar y Perspicacia por Aguante, Músculo, Pelea y Sigilo debido a su educación, la agogé.*

EJEMPLOS DE ESTILOS CULTURALES

Ciudadano hoplita (Lanza corta, xifos y hoplón). *Muro de escudos o Lucha en formación*

Pelista jonio (Lanza corta, jabalina, pelta). Hostigador o Luchador cauto

Jinete macedonio (Kopis, xyston y pelta). *Lancero montado o Montado.*

Arquero cretense (Arco corto, espada corta y pelta). *Hostigador o Tirador*

HABILIDADES PROFESIONALES

Arte (Cualquiera), Artesanía (Cualquiera), Callejeo, Comercio, Cortesía*, Leer/Escribir Griego, Oratoria y Saber (Cualquiera).

**Los lacedemonios o espartanos sustituyen la habilidad de Cortesía por Supervivencia debido a su educación, la agogé.*

PROFESIONES DISPONIBLES

Todas las disponibles para las culturas civilizadas del RuneQuest 6 (Pág.38), excepto Chamán, Hechicero y Místico. Además pueden elegir Atleta (Ver cuadro superior).

PASIONES CULTURALES

- ⇒ Lealtad a la *poleis*, al rey de Esparta o a un culto u organización.
- ⇒ Odio a los persas, a un rival o enemigo o a un culto u organización.
- ⇒ Amor a un tutor, amigo, pupilo o amante.

TRADICIONES MÁGICAS

Teísmo. Los griegos son politeístas. Cada ciudad-estado griega tiene un dios tutelar o fundador. Existen 16 cultos teístas (15 dioses más el “ascendido” Herakles) disponibles para los personajes que opten por la profesión de Sacerdote.

Magia común. El resto de griegos, que no sean sacerdotes, pueden recurrir a dones menores u oraciones de los dioses y héroes griegos, desarrollando la habilidad Magia común como habilidad de desarrollo personal. Además de los 16 cultos anteriores, los grandes héroes Aquiles y Odiseo también pueden recibir oraciones y conceder dones. Al igual que Devoción, debe desarrollarse una habilidad de Magia común diferente para cada dios o héroe. Por ejemplo: Magia común (Herakles).

Nada impide tener dos habilidades de Magia Común en caso de rendir culto a diferentes deidades. No obstante si se tiene la habilidad Devoción, la primera habilidad de Magia Común debe pertenecer al mismo dios.



CARTAGINESES.

CULTURA CIVILIZADA.

La colonia fenicia de Cartago ha pasado a convertirse en el último siglo en una de las mayores potencias económicas y militares de todo el Mediterráneo central y occidental. Tras el declive y caída de la metrópoli de Tiro por los ataques de Asurbanipal y Nabucodonosor de Babilonia y la victoria naval sobre los griegos massaliotas en Alalia en el 535 a.C. Cartago se ha asegurado el control de gran parte de Sicilia y de Cerdeña, además de los territorios meridionales ibéricos y de las costas norteafricanas que ya estaban bajo su esfera de influencia.

Los cartagineses son los autoproclamados líderes de los pueblos y ciudades fenicias. La orgullosa Gadir se mantiene, gracias a su emporio comercial, como la única colonia fenicia independiente y libre de la supremacía cartaginesa en el ámbito fenicio.

MITOS E HISTORIA

Como fenicios, los cartagineses mantienen las tradiciones religiosas politeístas importadas desde las metrópolis de Tiro y Sidón antes de su caída. Mantienen un complejo de creencias religiosas que difiere en parte de los de otras ciudades fenicias como Gadir o Motya pero que comparte un mito cosmogónico común. En este mito ugarítico de creación el universo surge del caos primitivo a través de la formación de un huevo divino denominado Mot, que se divide en el cielo y la tierra representado mediante la lucha y victoria de Baal, el auriga de las nubes, sobre Mot, dios de la muerte.

A diferencia que en Gadir que mantiene el culto a la triada Baal-Hammon-Astarté-Melkart, es decir, Padre, Madre e Hijo, en Cartago el culto a Melkart es minoritario pues el héroe Herakles no pasó en sus viajes por la ciudad ya que aún no había sido fundada. Cartago mantiene un culto dual a Astarté, llamada aquí Tanit y a Él, el señor, Baal; tanto en su vertiente benévola como en la oscura, el culto a Baal-Moloch.

En Cartago se adora a otros dioses como el sabio Eshmum, dios de la curación o a Reshef, dios de la guerra, a veces confundido con Melkart, pero el culto a ellos no está institucionalizado y es minoritario. Otros dioses an-

tiguos como Yam, señor de las aguas devastadoras han desaparecido o han sido absorbidos por otros cultos.

Cartago fue fundada por los colonos de Tiro hace casi quinientos años. Se dice que la princesa Dido fundó la ciudad en el 814 a.C. tras huir de Tiro y alcanzar las costas africanas en donde se encontró con el pueblo de los gétulos. Con una piel de buey que le entregó el rey de este pueblo libio marcó los límites de Qart Hadāsh, la Ciudad Nueva, comenzando de este modo la historia de la ciudad.

Tras siglos de crecimiento a la sombra de antigua Gadir, controladora de las rutas comerciales occidentales, Cartago ha dado el paso hacia un control más directo y eficiente del territorio a través del ejército, comenzando un imperialismo militar cuyo apogeo llegará el próximo siglo con la llegada de la dinastía Bárquida y su más insigne representante, Hannibal, y que llevará a la ciudad a chocar frontalmente con sus antiguos aliados, los romanos, en una titánica lucha por el control del Mediterráneo. Hasta entonces los griegos seguirán siendo, como siempre han sido, un molesto escollo en el camino cartaginés.

FORMA DE VIDA Y COSTUMBRES

Los fenicios, y los cartagineses no son una excepción, han vivido desde tiempo remoto por y para el mar y han mostrado un olfato sin igual para los negocios y el comercio. Homero es uno de los primeros en hablar los fenicios en su Odisea; los llama textualmente “ladinos”, “falaces e intrigantes” o “vendedores de baratijas” lo cual no dista mucho de la realidad. Herodoto de Halicarnaso si le atribuye virtudes como la creación del alfabeto, indispensable para sus registros comerciales. Sea como fuere lo cierto es que poco antes del cambio de milenio la escasez de tierras en las costas del Líbano obliga al pueblo fenicio a volcarse hacia el mar en la búsqueda de nuevos horizontes. Con la madera de cedro de sus bosques fabricaron excelentes navíos y comenzaron su expansión comercial por todo el Mediterráneo. Tras Gadir, Cartago fue una de las primeras colonias fundadas por los



marinos tirios poco después de comenzar el primer milenio antes de nuestra era y desde entonces ha crecido siglo tras siglo en poder e influencia.

Los cartagineses no son un pueblo agrícola y el cultivo de la tierra, necesario para la producción de grano, está en manos de pueblos súbditos controlados por los cartagineses. La mayor parte del cereal cartaginés proviene de Libia, Sicilia o las tierras de Iberia, traído por mar para abastecer a la enorme Cartago. Tampoco destacan como criadores de rebaños. La pesca, en cambio, sí es una fuente tradicional de comida entre los fenicios debido a su tradición marinera. Son excelentes en la captura de atunes, apreciados en todo el mundo.

El comercio y las artesanías son las principales ocupaciones de los fenicios. Ningún pueblo, ni siquiera los griegos, controlan las rutas comerciales como los fenicios. Tanto Gadir como Cartago mantienen rutas de comercio por todo el Mediterráneo, trayendo y llevando todo tipo mercancías. Marfiles de Libia, huevos de avestruz de Egipto, plata y estaño de Iberia y un largo etcétera de bienes de lujo viajan de un lado a otro gracias a ellos, dejando un gran beneficio a los mercaderes. Los griegos y egipcios los tachan de saqueadores afirmando que profanan tumbas para vender su contenido en tierras lejanas.

Como artesanos son excelentes. El tinte púrpura, tan apreciado entre la nobleza griega y romana, sólo lo producen en las ciudades y colonias fenicias y alcanza elevados precios. Sus embarcaciones son las más rápidas y poderosas; los birremes cartagineses son temidos por todas las naciones.

La sociedad fenicia no es una excepción y está separada en castas. Existen tres castas: la aristocracia, la sacerdotal (incluyendo hechiceros) y el pueblo libre. La aristocracia controla el ejército pero los sacerdotes tienen un gran poder económico, además del espiritual, ya que los templos sirven como mercados y almacenes en las ciudades fenicias. Los esclavos quedan relegados a tareas pesadas de construcción de edificios principalmente. Toda la economía fenicia está en manos fenicias, nunca de esclavos.

Debido a que los cartagineses imponen tributos a los pueblos sometidos y los beneficios comerciales son altos, el pueblo llano fenicio no tiene que pagar tributos a sus señores salvo en caso de guerra para sufragar equipamiento y la construcción de navíos, por lo que suelen vivir más cómodamente que la mayoría de sus contemporáneos.

Los fenicios son dados a lujos y al disfrute. Aprecian el vino sin diluir y les gustan los sabores fuertes y especiados en las comidas. Prefieren las joyas de oro ya que destacan más sobre sus cetrinas pieles. Los amuletos en oro y marfil son comunes. Perfumes y costosas túnicas de vivos colores son muy del gusto cartaginés y suelen llevar tocados en la cabeza. A los hombres rara vez se les ve sin barba.

Son un pueblo muy religioso y supersticioso. En el día a día realizan pequeños ritos y hacen ofrendas y libaciones a Baal, Astarté o Melkart antes y después de emprender cualquier viaje por mar. El sacrificio de animales es la forma habitual de ofrenda en todo mundo fenicio pero en Cartago es común el sacrificio de niños a Baal-Moloch, costumbre que genera aversión entre los extranjeros pero es aceptada entre los fenicios. Además de los templos y altares de sacrificio tienen santuarios en lugares naturales como cuevas o cerros cerca del mar. Siempre, siempre, portan amuletos.

HABILIDADES

HABILIDADES BÁSICAS

Engañar, Influencia, Percepción, Perspicacia, Región, Remar y Voluntad

EJEMPLOS DE ESTILOS DE COMBATE CULTURALES

Marino sidonio (Espada corta, arco corto, hacha de mano y red). Rasgo de Juego de piernas o Temerario

Jinete libio (Kopis, jabalina, arco corto y pelta). Rasgo de Hostigador o Montado

Hoplita cartaginés (Espada corta, lanza corta, puñal y hoplón). Rasgo de Lucha en formación o Muro de escudos

HABILIDADES PROFESIONALES

Artesanía (Cualquiera), Callejeo, Comercio, Cortesía, Idioma (Cualquiera salvo Celta o Escita), Navegación, Orientación y Saber (Cualquiera)

PROFESIONES DISPONIBLES

Todas las disponibles para las culturas civilizadas del RuneQuest 6 (Pág.38), excepto Chamán y Místico.

PASIONES CULTURALES

- ⇒ Lealtad a la ciudad o a un determinado grupo como un gremio o culto religioso.
- ⇒ Odio a un determinado grupo rival como los marinos griegos o los sacerdotes egipcios.

- ⇒ Amor a la riqueza, al mar, a una determinada embarcación o a un familiar cercano.

TRADICIONES MÁGICAS

Hechicería: Aquellos personajes fenicios que opten por la profesión de Hechicero deben elegir entre dos cultos o sendas de hechicería herederos de la tradición teísta. La senda benévola de Baal-Hammon o la senda impía de Baal-Moloch. Esta última sólo debería estar disponible para personajes fenicios de la ciudad de Cartago.

Teísmo. Todos los personajes fenicios que elijan la profesión de Sacerdote deben elegir una deidad tutelar o patrona entre las siguientes seis: Baal-Hammon, el cielo y los vientos; Melkart, la ciudad y el comercio; Baal-Moloch, el fuego y la oscuridad; Astarté (Tanit), la vida y la fertilidad; Eshmum, la curación y Reshef, la guerra (Ver Tabla de Cultos Teístas III: Fenicios). Existen muchos más dioses fenicios pero sus cultos han desaparecido en el tiempo o bien han sido absorbidos por otros como el de Yam, príncipe de las aguas, integrado en el culto a Melkart.

Magia común. Todo personaje de origen fenicio que desarrolle la habilidad Magia Común debe escoger una de las listas de oraciones de entre los seis cultos teístas disponibles para personajes fenicios y cartagineses (Ver Tabla de Oraciones de Magia Común).





CELTAS. CULTURA BÁRBARA.

En las tierras de la costa atlántica y hacia el interior de las tierras de Europa, Hiperbórea, tienen su hogar los celtas. Más que un pueblo único se trata de una confederación de clanes y tribus que comparten una herencia común, un conjunto de tradiciones y leyendas, una lengua, y una serie de ritos y ceremonias que les otorga una identidad compartida y afín.

Los griegos conocen a las tierras de estos pueblos como la *Keltike*, la Céltica, cuyo corazón se halla en las tierras de Centroeuropa, en donde los *keltoi* doblegaron hace más de mil años la forja de hierro.

Hasta hace poco este pueblo de temibles guerreros y enigmáticos druidas han permanecido desconocidos para las naciones civilizadas pero las invasiones de las tierras itálicas desde los Alpes por estas tribus y la aparición de los gálatas a las puertas de Jonia hace sólo unas décadas los han situado por primera vez en el punto de mira.

MITOS E HISTORIA

Poco se sabe de la historia de los celtas ya que no conservan tradición escrita y son celosos con su pasado. Herodoto entre otros grandes historiadores han intentado arrojar algo de luz sobre sus costumbres e historia pero con no mucha fortuna.

Sus costumbres difieren de un pueblo a otro pero todos, desde a gálatas a britanos comparten lazos siendo su lengua el principal de ellos.

Rinden culto a un variado panteón de dioses, algunos de ellos con nombres e identidades diferentes de una tierras a otras, Entre ellos, por nombrar a algunos, está Dagda o Teutates, el gran Padre, sabio y guerrero, sanador y juez el cual es venerado particularmente entre los druidas. Le siguen Taranis, el dios guerrero del trueno, la temida Mórrigan o Mórrigu, la reina fantasma, diosa de los muertos y la venganza; el cazador astado Cernunnos; la diosa del fuego, Brigidd o Brigit; la diosa de los caballos, guerrera y protectora, Epona o Rhiannon, el sabio Oghma u Ogmios; el dios del mar Manaman o el luminoso guerrero Lugh entre otros.

Mantienen sus tradiciones a través de la herencia oral que sus bardos transmiten de fuego en fuego de las diferentes aldeas y castros celtas y mediante la una casta se sacer-

dotes y videntes, los druidas, que guardan celosamente los secretos del pueblo celta. Los celtas ven a sus druidas como hombres sabios y respetados y no con el temor por el que son vistos por los ojos de los extranjeros que no entienden las formas y maneras de la cultura celta.

El vínculo de los celtas con las fuerzas y espíritus de la naturaleza es grande y no ven con buenos ojos a los pueblos “civilizadores” que talan sus bosques o mancillan sus lugares sagrados en busca de oro u otras riquezas.

FORMA DE VIDA Y COSTUMBRES

Los celtas basan su economía en lo que la tierra les otorga. La agricultura y la ganadería son la base de su economía quedando relegado el comercio a un segundo plano el cual es, sobretudo, entre tribus vecinas. No utilizan moneda, utilizando el trueque. Con los extranjeros apenas hay intercambios, únicamente en Iberia hay un verdadero comercio siendo éste casi en exclusiva con los pueblos íberos indígenas y no con griegos o fenicios a los cuales se les ve demasiado extraños y ajenos a lo celta. La excepción es el intercambio de productos de lujo, especialmente de armas de hierro y productos de prestigio y escasos como el ámbar que en raras ocasiones intercambian con los extranjeros por bienes de lujo como vidrio, tintes o especias.

Los celtas son grandes herreros y orfebres. En sus fraguas se forjan excelentes cotas de malla y largas espadas latenienses construidas con el mejor hierro y que son muy apreciadas. Salvo en Iberia, en donde es más común, la plata es escasa y su orfebrería es en oro al igual que la de los escitas. Todos los guerreros llevan un excelente torque en su cuello que es, junto a sus armas, su bien máspreciado.

Las tribus celtas son patriarcales y tratan su linaje a través del varón aunque las mujeres son muy respetadas como guardianas del hogar y no dudan a la hora de empuñar armas si su hogar es amenazado a diferencia de las mujeres griegas o romanas más civilizadas.

Todos los celtas, con independencia de la región o tribu a la que pertenezcan, muestran un profundo respeto al mundo natural y es por ello que no toleran a aquellos que, como



griegos o persas, destruyen los bosques para la construcción de sus flotas de navíos.

Al igual que los otros grandes jinetes, los escitas, los indómitos celtas también cercenan las cabezas de sus enemigos y las cuelgan de los cuellos de sus caballos. Esto, unido a la costumbre de luchar desnudos y lanzar alaridos en la batalla ha granjeado al pueblo celta una reputación de terribles enemigos para los pueblos civilizados, lo cual agrada a los celtas pues así mantienen alejados de sus tierras a sus incómodos vecinos.

Algunas de las tribus más belicosas han entrado recientemente en conflicto con romanos y etruscos. Tras cruzar los Alpes y saquear varias ciudades, entre ellas Roma, los celtas tienen ahora un emergente enemigo que no olvida y que ha empezado a adaptar su armamento y ejército a sus nuevos enemigos. En pocos siglos Roma se convertirá en la potencia que terminará sellando el destino de los celtas en la conquista de las Galias por Cayo Julio César.

HABILIDADES

HABILIDADES BÁSICAS

Atletismo, Aguante, Cantar, Montar, Primeros Auxilios, Región y Voluntad.

EJEMPLOS DE ESTILOS CULTURALES

Guerrero de clan (Espada larga celta, lanza corta, puñal y scutum oval). Rasgo de Lancero montado o Machacar

Cazador de las Tierras Altas (Arco corto, lanza corta, jabalina y hacha de mano). Rasgo de Temerario u Hostigador.

Berserker celta (Espada larga celta, lanza corta, hacha de mango largo y scutum oval). Rasgo de Gritos intimidatorios, Machacar o Rompeescudos

HABILIDADES PROFESIONALES

Artesanía (Cualquiera), Curación, Idioma (Latín o Íbero), Música, Orientación, Rastrear, Saber (Cualquiera) y Supervivencia.

PROFESIONES DISPONIBLES

Todas las disponibles para las culturas bárbaras del RuneQuest 6 (Pág.38), excepto Chamán, Hechicero y Místico.

PASIONES CULTURALES

- ⇒ Lealtad a la tribu o al jefe tribal
- ⇒ Odio al Caos, a los fomorianos o a un enemigo específico como los romanos.
- ⇒ Amor a un hijo, esposa o montura específica.

TRADICIONES MÁGICAS

Teísmo. Todos los personajes celtas que escojan la profesión de Sacerdote tienen a su disposición diez cultos teístas desarrollados entre los que elegir (Ver Tabla de Cultos Teístas III: Celtas).

Magia común. Los celtas pueden recurrir a dones menores u oraciones que los dioses celtas conceden a sus devotos desarrollando la habilidad Magia Común como habilidad de desarrollo personal. Por cada uno de los grandes cultos de los dioses celtas existe un conjunto de oraciones a escoger para los jugadores celtas (Ver Tabla de Magia Común)





EGIPCIO. CULTURA CIVILIZADA.

El país del Nilo, el ancestral Egipto, es la nación más antigua de todo el Mediterráneo. Desde hace más de dos mil quinientos años sus faraones han reinado en esta

vajes y nunca han considerado a los griegos una amenaza pues entienden que no son una nación fuerte, sino un conglomerado de pequeñas ciudades que pasan la mayor parte del tiempo guerreando entre ellas. La llegada de Alejandro Magno lo cambiará todo en el país del Nilo.

MITOS E HISTORIA

Hace casi tres mil años el rey Menes, soberano del Alto Egipto, emprendió desde la sede de su poder, la mítica ciudad de Tinis, una campaña de conquista militar que le llevaría a conquistar todas las tierras al este y al sur, derrotando a los señores del Bajo Egipto y a las tribus del Sinaí para proclamarse faraón de todo Egipto. De este mítico rey poco conocemos hoy más allá de lo que Herodoto, el gran maestro de la historia, nos reveló. Herodoto afirmó que el rey Menes, también llamado Narmer o Men, se alió con la dinastía de Nakada por matrimonio y, tras someter con el poder de su maza al resto de Egipto, desvió el cauce del río Nilo para construir su nueva capital, Menfis, lo cual nos recuerda uno de los doce trabajos del venerado Herakles.

Tras Menes, las dinastías de faraones se han sucedido por decenas, ciudades han desaparecido en el polvo del desierto mientras otras se han erigido como nuevas capitales de los diferentes linajes de faraones. Asirios, persas, hicsos e incluso los faraones negros de Nubia han gobernado Egipto a lo largo de su larga historia. Todos han deseado poseer los secretos y riquezas del milenarismo país. Las minas de oro del Sinaí han sido a lo largo de la historia el principal motivo de disputa.

Egipto posee una riqueza cultural y una complejidad religiosa sin parangón. Sus dioses han intercambiado entre sí funciones y han mutado a lo largo de la historia dependiendo de la dinastía de faraones vigente. Dioses extranjeros, especialmente griegos y persas, son adorados en Egipto y se ha modificado su culto para acercarlo al modo egipcio, otorgándoles atribuciones que no tenían en su origen. Egipto es el lugar del mundo conocido donde mayor peso tiene la religión y donde más poder ostenta la casta sacerdotal; la religiosidad impregna todo el país y es difícil abstraerse de ella pues en cada ciudad egipcia colosales estatuas, obeliscos y templos recuerdan la presencia de los dioses.



inmutable y legendaria tierra como dioses vivos, ajenos al devenir del occidente mediterráneo. Con su mirada orientada hacia Asia desde donde llegaron asirios, hicsos o persas a desafiar su poder, los egipcios tienen a celtas, iberos o romanos como poco más que sal-



En Egipto el ciclo de la renovación, de la muerte y la vida, rige el día a día. La crecida del Nilo es el principal eje vertebrador del país, dependiendo de ella para alimentar a todo el país. Osiris, el dios de la renovación, y su mensajero el buey Apis, son adorados en todo Egipto ya que simbolizan dicha fertilidad. En algunos lugares el propio río Nilo es venerado como deidad.

El mito del viaje de Osiris por el Inframundo o Duat tras ser asesinado por Set y su vuelta al mundo de la luz mediante su viaje en la barca solar simboliza, no sólo la renovación cíclica de la vida, sino también la lucha del bien contra el mal, representada en la lucha del hijo de Osiris, Horus contra el terrible Set. El Libro de los Muertos narra estos hechos que son tomados al pie de la letra por la mayor parte de los egipcios.

Símbolo de la importancia de la idea de eterna renovación y de inmortalidad es el la enorme voluntad de egipcios de permanecer más allá de la muerte. Los grandes señores egipcios, sus faraones, nomarcas (gobernadores) y grandes sacerdotes, han erigido monumentos colosales para que su nombre perdure a lo largo de los siglos.

De todos los faraones que han gobernado Egipto, Ramses II, hijo de Seti fue el que mayor gloria dio a Egipto. Ramsés llevó a Egipto a una grandeza que jamás ha vuelto a alcanzar. Derrotó a los hicsos en Qadesh y a los filisteos que invadieron el delta del Nilo y alcanzó su máxima expansión territorial, además de construir grandes templos y obeliscos que hoy día son objeto de alabanzas en todo el mundo. Todos aquellos que los sucedieron han pretendido de uno u otro modo igualar sus gestas.

Hacia el 350 a.C., tras tres mil años de historia treinta dinastías han gobernado en Egipto, algunas de ellas extranjeras. Poco queda de la gloria de los tiempos de Ramsés el Grande. Egipto no es a día de hoy la gran potencia que en un día fue. Nubios, babilonios y persas derrotaron sucesivamente a los faraones derrocándolos de sus tronos y ocupando su lugar. Otras naciones como la griega o la persa han sido las protagonistas de los últimos siglos, relegando a Egipto a un lugar secundario. La luz de Egipto se apaga poco a poco pero los egipcios se resisten a que les ocurra lo mismo que a sus antiguos aliados minoicos a los que el paso del tiempo los borró de la historia. Tras años de sometimiento al poder persa, hace menos de treinta años que la dinastía de Sebennitos consiguió expulsar a los invasores. El actual faraón Nectanebo II ascendió al trono hace algunos años derrocando

al anterior faraón Teos gracias a la ayuda de las fuerzas griegas de Esparta, tras firmar un acuerdo con su rey Agesilao II, por lo que actualmente la presencia griega en Egipto se ha acrecentado. Los persas, por su parte, esperan pacientemente un signo de nueva debilidad en Egipto para volver a lanzarse sobre él como un león que acecha a su presa.

FORMA DE VIDA Y COSTUMBRES

La sociedad egipcia se divide en castas y está profundamente jerarquizada. En lo más alto de la pirámide se encuentra la nobleza de sangre, formada por los nomarcas y la familia del faraón, incluyendo esposa e hijos, los príncipes. En la cima se encuentra el faraón. Por debajo de príncipes y gobernadores regionales se encuentran los pertenecientes a la casta sacerdotal, que incluye a sacerdotes, escribas y hechiceros. Sólo artes nobles como la medicina, la astronomía o la arquitectura son apropiadas para los pertenecientes a dicha casta. Por debajo se encuentra la inmensa mayoría del pueblo egipcio. Artesanos, soldados, mercaderes o campesinos se encuentran en este heterogéneo grupo, si bien, aquellos que saben leer y escribir son tenidos en mayor estima que aquellos que no lo hacen.

La esclavitud en Egipto no es, a diferencia que en Grecia, algo común ni continuo, ni tampoco es la base de su economía. La mayor parte de los esclavos de Egipto son prisioneros de guerra y su principal función son los trabajos más duros, como la construcción de grandes monumentos o trabajos forzados en canteras y minas. La producción de alimentos siempre está en manos de egipcios libres.

Los egipcios son hospitalarios aunque celosos de sus tradiciones. Aprecian las artes y la música y tienen en alta estima a aquellos que atesoran sabiduría por encima de fuerza. En este sentido, los griegos, debido a su elevada cultura, son bien considerados pero recelan del resto de extranjeros de los que poco conocen. De los semitas, persas y cartagineses, piensan que son pueblos ambiciosos y despotas y se guardan de ellos, pues han tenido a lo largo de su historia continuos roces con ellos.

Tanto hombres como mujeres son muy cuidadosos con su higiene y aspecto. Se protegen del sol con óleos que untan en su piel y jamás se asean en aguas turbias o sucias como los bárbaros. Además de la higiene los egipcios prestan especial atención a la vestimenta,



pues es signo de pertenencia a una determinada casta social. Los sacerdotes, por ejemplo, viste finas togas de lino blanco y rapan sus cabezas, mientras que la nobleza utiliza pelucas de fina crin. Aprecian las joyas, en especial de oro y lapislázuli, siendo brazaletes, anillos y tiaras comunes entre los pudientes; utilizan el maquillaje para asistir a las reuniones sociales.

El río Nilo es la savia de Egipto. De él depende la agricultura, la pesca, la ganadería y el comercio de todo Egipto. El ciclo de crecidas del río marca el calendario y las festividades de todo el país. De sus aguas también se extrae el papiro, vital para sus escritos y una de las principales materias de exportación. De las canteras de Nubia se extrae piedra para las grandes construcciones y de la península del Sinaí el oro y el lapislázuli, tan apreciados por los egipcios. Por su parte, Egipto importa madera de cedro de fenicia, estaño y plata de Iberia o hierro del Ponto Euxino. En Egipto la plata puede llegar a ser más cara que el oro.

En esta tierra la palabra escrita tiene una especial consideración. El nombre de cualquier cosa tiene poder si se escribe. La inmortalidad y la magia (o Heka) se sustentan en su plasmación mediante la escritura. Todo en Egipto debe ser puesto por escrito para que tenga fuerza: las leyes deben ser escritas y leídas en voz alta, las victorias militares deben ser recordadas en obeliscos, los monumentos y templos deben tener escritos el nombre de aquel que los alzó. Egipto tiene un auténtico ejército de funcionarios y escribas que se encargan de que cualquier transacción o ley importante sea escrita y perdure.

La mujer egipcia tiene una buena posición y goza de casi los mismos derechos que el varón, aunque tiene cerradas las puertas de algunos cultos religiosos como el de Ptah o Ra, siendo admitida en otros como el de Isis o Hathor.

Especial mención merece el tratamiento que en Egipto se les da a los animales. Muchos de ellos sirven como carcasa de un tipo u otro de voluntad divina. Animales como el gato, el escarabajo o ciertos bueyes con una determinada coloración en la piel se consideran sagrados en Egipto. Otros como el chacal, la serpiente o el escorpión albergan significados de gran importancia para ellos y los egipcios son cautelosos al tratar con ellos. Los extranjeros que visiten Egipto deben de tener cuidado en este asunto o pueden terminar violando alguna ley del país y pagar por ello.

HABILIDADES

HABILIDADES BÁSICAS

Bailar, Conducir, Influencia, Primeros Auxilios, Región, Remar y Voluntad

EJEMPLOS DE ESTILOS DE COMBATE CULTURALES

Auriga (Arco recurvado, lanza corta y gran spara)

Infante egipcio (Gran spara, khopesh, lanza corta y jabalina)

Arquero de Sais (Arco recurvado, lanza corta y pelta)

Rasgos de estilos habituales: Lucha en carro, Lucha en formación, Mentalidad defensiva y Tirador.

HABILIDADES PROFESIONALES

Artesanía (Cualquiera), Arte (Cualquiera), Curación, Cortesía, Idioma (Cualquiera), Ingeniería, Música y Saber (Cualquiera).

PROFESIONES DISPONIBLES

Todas las disponibles para las culturas civilizadas del RuneQuest 6 (Pág.38), excepto Chamán y Místico.

PASIONES CULTURALES

- ⇒ Lealtad al faraón o a un determinado culto.
- ⇒ Odio a los persas, a los profanadores o a determinados animales y fenómenos naturales como los escorpiones o las tormentas de arena.
- ⇒ Amor a un hijo, esposa o un determinado objeto de especial significado o poder.

TRADICIONES MÁGICAS

Hechicería. Existen seis tradiciones o sendas de hechicería en Egipto. Las sendas, así como las deidades patronas de las mismas son: Ra (Senda del Sol), Ptah (Senda de la Creación), Thot (Senda del Conocimiento), Osiris (Senda de la Vida), Isis (Senda del Cielo) y Anubis (Senda de la Muerte). Existe una séptima senda profana e impía para aquellos que veneren a Set, el señor del desierto, pero esta no debería estar disponible para jugadores.

Teísmo. Existen 13 cultos teístas disponibles para personajes egipcios que decidan seguir el camino sacerdotal (Ver Tabla de Cultos teístas egipcios).

Magia común. Todos los egipcios, incluso aquellos que no sean sacerdotes, pueden recurrir a dones menores u oraciones que los dioses egipcios conceden a sus devotos desarrollando la habilidad Magia común como ha-

bilidad de desarrollo personal. Por cada uno de los trece grandes cultos de los dioses egipcios (Amón y Ra se considera a dichos efectos un único culto) existe un conjunto de oraciones a escoger para los jugadores egipcios.



ÍBEROS. CULTURA BÁRBARA.

Más que un pueblo en sí mismo, los íberos son un conjunto de pueblos que comparten una raíz y herencia

como poco más que bárbaros, albergan en su memoria el recuerdo de una etapa anterior situada entre el mito y la historia, la edad dorada de Tartessos y su fabulosa capital, Tarsis, a la que los textos orientales hacen referencia como una nación de gran poder y riqueza que gobernaba esta tierra hace quinientos años.

Ahora, hacia el siglo IV a.C., los íberos, descendientes en parte de los míticos tartesios tratan de encontrar su lugar en el escenario mediterráneo y de recuperar su gloria pasada. Han transcurrido ya unos siglos desde que fenicios y griegos descubrieran las riquezas de esta tierra y comenzaran a colonizar sus costas y ríos. Sin embargo las tierras del interior de Iberia, territorio de gigantes, siguen siendo peligrosas y poco conocidas.

MITOS E HISTORIA

Aunque los egipcios afirman conocer Iberia mucho antes que fenicios o griegos, fueron estos últimos los primeros en situar a Iberia en el mapa. El marino focense Kolaïos, de la ciudad de Samos, relató su viaje a la mítica Tartessos y habló en su historia de sus maravillosas riquezas en metales. Sin embargo, Tartessos es más conocida en el Mediterráneo gracias a los viajes del gran Herakles, ya que allí realizó increíbles gestas y proezas.

Se cuenta que Herakles, con la ayuda de su primo Yolao, tuvo que hacer frente a Gerión, un terrible gigante de tres cabezas que gobernaba estas tierras con puño de hierro. Herakles robó su inmenso ganado, derrotó a su guardián, un terrible perro de varias cabezas hermano de Cerbero, el can Ortro, y finalmente mató a Gerión con una flecha envenenada con la sangre de la hidra de Lerna. También fue Herakles quien separó estas tierras de las de África y levantó unas columnas para que los límites del mundo fueran evidentes para todos.

Del antiguo esplendor de Tartessos poco queda y poco se conoce tras la derrota de Gerión. De los reyes tartesios Gárgoris y su hijo Habis, pertenecientes al linaje de los Curetes, apenas queda constancia escrita, pues se cree que gobernaron hace más de ochocientos años, pero sí hay datos del último y más famoso de los reyes de Tarsis, Argantonio, el “hombre de plata”, al que se le atribuye una incommensurable riqueza en plata y de quien se dice que vivió más que cualquier otro hombre

común que arraiga en los más antiguos mitos y leyendas de esta tierra situada en los confines del mundo. Considerados por algunos





mortal; algunos llegan a decir que superó los dos siglos de edad. Argantonio murió hace ya dos siglos y su recuerdo, junto al de la mítica Tarsis, sólo queda en la memoria de unos pocos sabios y de aquellos que dicen ser descendientes por sangre de los últimos tartesios, el pueblo turdetano.

Decenas de pueblos y tribus forman hacia el siglo IV a.C. la “nación” íbera. Turdetanos, Edetanos, Maštienos, Bastetanos, Oretanos, Cessetanos, Indiketes, Ilergetes, Ausetanos y un largo etcétera de pueblos que comparten una misma raíz lingüística y unas costumbres afines que son herederas de un pasado común y cuyas raíces hermanas se pierden en las brumas del tiempo.

FORMA DE VIDA Y COSTUMBRES

En general, los íberos mantienen una economía agroganadera. En las llanuras fluviales, como las del río Tartessos, plantan cereales y leguminosas como habas o lentejas, a la vez que apacientan sus rebaños en lomas y montes. Son también grandes apicultores y su miel es muy apreciada. Se dice que el rey Gárgoris inventó este arte y lo enseñó a su pueblo. Cultivan además la vid y el olivo como los fenicios y griegos.

Pero los íberos son más conocidos en el Mediterráneo por su minería. Sus recursos metalúrgicos no tienen parangón en el mundo y son la principal fuente de riqueza de sus dirigentes. Oro, estaño y plata abundan en Iberia y tanto fenicios como griegos concentran sus esfuerzos comerciales en la obtención de estos preciados recursos.

A diferencia de los celtas, los íberos sí mantienen una relación comercial fluida con sus vecinos de ultramar. Este comercio ha enriquecido notablemente a las élites dirigentes íberas, que han comenzado a erigir tumbas principescas para su linaje. Vasijas griegas y joyas egipcias pueden verse adornando las casas y los ropajes de los príncipes íberos. No utilizan moneda pues ya están servidos de metales.

Por debajo de estos príncipes íberos y sus familias, la sociedad íbera se organiza de forma bastante ordenada. Tanto agricultores y campesinos, como los artesanos poseen un estatus igualitario. No obstante, existen hombres y mujeres de confianza del príncipe que reciben mayores favores y que están unidos a él por juramentos y lazos de fraternidad, conformando así una élite de carácter guerrera.

Tanto el príncipe como sus leales realizan un sagrado rito de fidelidad.

Las élites íberas basan su poder en el control de las minas y el metal; dedican guerreros bien pertrechados a defender sus intereses y se aseguran de fortificar sus asentamientos ante posibles incursiones de pueblos rivales.

Los íberos, en cambio, son austeros a la hora de edificar sus poblados y casas. En muchos casos viven en poco más que chozas, prestándose más atención al emplazamiento y defensa del mismo más que a los lujos y comodidades del hogar. Los íberos suelen construir en lomas y cerros fácilmente defendibles ubicados en lugares estratégicos que amurallan para su mejor defensa. A estos poblados se les denominan Oppidum.

Al ser una sociedad evidentemente guerrera los íberos han desarrollado eficazmente sus tácticas y técnicas de guerra. Manejan bien tanto armas de proyectiles, como hondas y faláricas, como de cuerpo a cuerpo. El arma íbera por excelencia, la Falcata, tiene un terrible filo y puede perforar las corazas de bronce. Únicamente los celtas forjan el hierro con igual maestría.

Con la excepción de los turdetanos, no utilizan el arco, pues lo consideran un utensilio de caza más que un arma, a cambio son expertos en el uso de la honda. Aunque no desdennan el enfrentamiento cuerpo a cuerpo, los íberos son dados a utilizar tácticas de guerrilla, aprovechándose del abrupto terreno y son, además, hábiles lanceros y jinetes.

Los íberos son, quizás, el pueblo menos religioso y devoto del Mediterráneo. Si bien su día a día está impregnado de pequeños ritos, estos no suelen tener el carácter solemne y oficial presente en otras culturas. En aquellos poblados limítrofes con colonias griegas o púnicas han adaptado las costumbres y los cultos extranjeros a su propia cultura.

Los íberos rinden culto a una antigua deidad a la que llaman Diosa Madre, la cual simboliza los preceptos de fecundidad de las cosechas y los animales. Encarna también el paso de las estaciones y es a la vez señora de la muerte y diosa de la vida. A ella los íberos le dedican esculturas y ofrendas. Por su similitud con esta deidad, la diosa púnica Tanit (Astarté), y la Afrodita griega son también veneradas.

Existen otros cultos minoritarios, dedicados a deidades menores del pastoreo y la ganadería, a las que los íberos también dedican esculturas. Son divinidades protectoras del ganado y los caballos muy similares al culto celta de Epona (Rhiannon), señora de los ca-



ballos. Melkart (Herakles) es venerado en el sur, especialmente entre los turdetanos, quienes mantienen vivo el recuerdo del paso del hijo de Zeus por estas tierras de leyenda.

HABILIDADES

HABILIDADES BÁSICAS

Atletismo, Aguante, Evadir, Montar, Percepción y Región y Sigilo.

EJEMPLOS DE ESTILOS DE COMBATE CULTURALES

Hondero baleárico (Honda, falarica, espada corta y pelta). Rasgo de Tirador u Hostigador

Arquero turdetano (Arco corto, falcata y caetra). Rasgo de Hostigador o Luchador cauto

Guerrero bastetano (Falcata, puñal, soliferra y caetra). Rasgo de Montado o Gritos intimidatorios

HABILIDADES PROFESIONALES

Artesanía (Cualquiera), Cultura (Griega, Céltica o Cartaginesa), Curación, Idioma (Fenicio, Celta o Griego), Orientación, Rastrer, Saber (Cualquiera) y Supervivencia.

PROFESIONES DISPONIBLES

Todas las disponibles para las culturas bárbaras del RuneQuest 6 (Pág.38), excepto Chamán, Hechicero y Místico.

PASIONES CULTURALES

- ⇒ Lealtad al Príncipe.
- ⇒ Odio a un pueblo rival, a un enemigo o a un monstruo específico como los Gigantes.
- ⇒ Amor a un hijo, esposa o montura específica.

TRADICIONES MÁGICAS

Teísmo. Todos los personajes íberos que escojan la profesión de Sacerdote deben elegir a la Diosa Madre como deidad. Aquellos personajes íberos que tengan al menos un 51% en las habilidades de Idioma y Cultura griega, celta o cartaginesa pueden rendir culto a deidades propias de estas culturas.

Magia Común. Además de la Magia Común que otorga la Diosa Madre es posible escoger oraciones de deidades griegas, celtas y fenicias, incluyendo a Herakles, si se tiene al menos un 51% en el Idioma de dicha cultura.



NUBIOS. CULTURA BÁRBARA

Al sur de Egipto, bajo las cataratas del Nilo, se extiende Nubia, la tierra de los Nubai. Este combativo pueblo de oscura piel fue en sus inicios un pueblo de cazadores y pastores nómadas que poco a poco fueron fijando sus hogares en esta tierra hostil y desarrollando su cultura a la sombra de la gran civilización egipcia.

La relación de los nubios con los egipcios ha sido tensa a lo largo de toda su historia, con continuas guerras fronterizas entre unos y otros. En continuas ocasiones se han visto sometidos al poder de los faraones egipcios pero también llegaron a gobernar sobre el país del Nilo, instaurando una dinastía de faraones negros.

Tras siglos de difícil convivencia, los nubios han visto cambiar su lengua y su cultura a la manera de su poderoso vecino del norte. Los gobernantes de Nubia rigen ahora su nación a imagen y semejanza de Egipto, adorando a sus mismos dioses y edificando como ellos espléndidos monumentos y tumbas para hacer perdurar su linaje ante el devenir del tiempo.

MITOS E HISTORIA

En sus orígenes el pueblo nómada de los nubios lo componían dos grandes grupos o tribus, los Kerma y los Medjay. Los primeros llegaron los primeros a Egipto hace casi dos mil años y estaba compuesto por un pacífico grupo de pastores nómadas que no tardaron en verse sometidos a Egipto. Los kerma se asentaron con rapidez y se desarrollaron como agricultores y han ido adaptándose mejor a los cambios, adoptando la lengua y cultura egipcia con normalidad.

Los medjay, en cambio, eran grandes cazadores y guerreros y no aceptaron a los egipcios, luchando con ellos sin descanso. Se han ganado una reputación de grandes guerreros y sus servicios como mercenarios son muy valorados en Egipto, a pesar de lo difícil que es lidiar con este belicoso pueblo.

Durante el Imperio Egipcio Antiguo y Medio Egipto sometió Nubia en varias ocasiones con la intención de controlar sus fuentes de riqueza, especialmente de oro. Egipto fortificó la región y desplazó numerosos contingentes de tropas a la zona. Miles de nubai fueron convertidos en esclavos y obligados a trabajar en grandes construcciones y templos

por la mayor gloria de Egipto bajo el reinado de Ramsés II el Grande.

Siglos después, los señores de Nubia se vengaron. Hacia el año mil a.C. Nubia se había alzado ya como una nación fuerte, convirtiéndose en el reino de Kush. La ciudad de Napata se convirtió en su principal baluarte y capital. Tres siglos más tarde Nubia marchó sobre Egipto y la sometió. Tras tomar Menfis y durante más de cincuenta años los nubai gobernaron Egipto.

Tras ser expulsados del trono de Egipto hace más de doscientos años los nubios sufrieron expediciones de castigo contra su capital. Los nubios se replegaron y su capital Napata se fue abandonando poco a poco, instaurándose una nueva capital dos cataratas más al sur, en Meroe. A pesar de su despooblación, la antigua gran ciudad de Napata aún mantiene el prestigio del pasado y los señores nubios siguen coronándose y enterrándose en ella. Los guerreros napatienses defienden celosamente estas sagradas tumbas.

Nubia intenta mantener su independencia desde entonces de los señores extranjeros. Egipto es ahora un aliado más que un enemigo. Otros pueblos como asirios o persas han demostrado ser mucho más crueles y menos respetuosos con su cultura y sus gentes que los egipcios en el pasado. Nubia seguirá alerta como el pueblo de cazadores y guerreros que siempre han sido.

FORMA DE VIDA Y COSTUMBRES

Los nubios son principalmente ganaderos. Desplazan a sus grandes rebaños de manera estacional en busca de las fuentes de agua. También aprendieron de los egipcios la agricultura y en las regiones de la Baja Nubia, por encima de la tercera catarata, supone la base de su economía. Las grandes ciudades de Kerma y Napata y se levantaron en tierras fértiles. La caza completa la base de su alimentación.

El oro es la principal fuente de riqueza y también de disputa del país. Los faraones negros mantienen el control de las minas con numerosas tropas de guerreros. Tal es la fama del oro de Nubia en Egipto que el propio nombre de Nubia parece provenir del antiguo nombre egipcio de oro, nebu.



A pesar de haberse sedentarizado, el pueblo nubio mantiene su tradición de caza. Entre los medyaiu el uso de la lanza y el arco se enseña de padre a hijo desde edad muy temprana. De hecho, los egipcios llaman a Nubia Ta-Seti, la “tierra de la gente del arco”. Al llegar la pubertad los medjay deben hacer honor a esta herencia y abatir a una gran presa como rito de iniciación a la edad adulta. Las mujeres no suelen guerrear aunque saben utilizar el arco para casos de necesidad como defender el hogar.

Son polígamos y tratan el linaje a través del varón, como los egipcios, y consideran la homosexualidad una aberración propia de pueblos ambiciosos y degenerados como los persas. Mantienen una estructura familiar amplia, con primos y tíos viviendo en cercanía unos a otros.

En la guerra desdennan las pesadas armaduras de metal, prefiriendo la ligereza de las pieles y confiando en su habilidad con el escudo y en la ligereza de movimientos. Tampoco se cargan de pesados ropajes, vistiendo prendas de lino o pieles ligeras como taparrabos. Trenzan sus cabellos, adornan sus pieles con escarificaciones simbólicas y se engalanan con oro y tintes de vivos colores.

Los nubios no son muy religiosos pero si terriblemente supersticiosos. Han adoptado el panteón egipcio tras más de mil años de influencia y adoran a los mismos dioses aunque variando algunos de sus nombres y atribuciones. El politeísmo de origen egipcio es la principal forma de religiosidad en Nubia, especialmente en los grandes centros de población y entre las élites nubias pero no el único. Las antiguas tradiciones animistas nubias basadas en el culto a los espíritus de los animales y en la lucha contra espíritus malignos de la enfermedad o la plaga siguen aún muy presente en las regiones más apartadas de Nubia, especialmente entre los cazadores del desierto medjay.

HABILIDADES

HABILIDADES BÁSICAS

Aguante, Atletismo, Músculo, Percepción, Primeros Auxilios, Región y Sigilo

EJEMPLOS DE ESTILOS DE COMBATE CULTURALES

Arquero kushita (Arco recurvado, lanza corta, puñal y pelta). Rasgo de Tirador o Recarga rápida

Cazador del desierto (Lanza corta, jabalina, arco corto y gran spara). Rasgo de Bestia amaestrada u Hostigador

Guerrero napatiense (Khopesh, lanza corta, hacha de mano y gran spara). Rasgo de Lucha en formación o Machacar

HABILIDADES PROFESIONALES

Artesanía (Cualquiera), Curación, Cultura (Egipcia), Música, Orientación, Rastrer, Saber (Cualquiera) y Supervivencia

PROFESIONES DISPONIBLES

Todas las disponibles para las culturas bárbaras del RuneQuest 6 (Pág.38), excepto Marinero y Místico.

PASIONES CULTURALES

- ⇒ Lealtad al poblado o al jefe de la tribu.
- ⇒ Odio a una persona o cosa que les provoque temor como los espíritus oscuros o los hechiceros.
- ⇒ Amor a la caza, a la familia o a la tribu.

TRADICIONES MÁGICAS

Animismo: Los chamanes nubios pueden seguir la tradición chamánica ancestral medjay de culto a las fuerzas de la naturaleza y espíritus animales como el antílope, el chacal, la hiena o el león.

Teísmo: Los personajes nubios que elijan la profesión de Sacerdote deben escoger como deidad tutelar una de entre la lista de deidades egipcias (Ver Tabla de Cultos Teístas II: Egipcios).

Magia común: Además de entre las listas de oraciones de Magia Común disponibles para personajes egipcios los personajes nubios que sigan las antiguas tradiciones animistas pueden escoger la lista de pastor, cazador o chamán.

Listas de Magia Común:

- ⇒ Cazador: Brío, Aumentar, Coordinación, Cuchilla afilada, Dardo veloz, Flecha afilada, Movilidad, Preservar, Sendero y Vigor
- ⇒ Chamán: Buscar (Veneno o Enfermedad), Calmar, Curar, Contramagia, Fantasma, Frescor, Pantalla espiritual, Sueño, Traducción y Vista mágica
- ⇒ Pastor: Alarma, Buscar, Garrotazo, Movilidad, Protección, Preservar, Perforar, Reclamo (Ganado), Reparar y Vigor



PERSAS. CULTURA CIVILIZADA

Desde las mismas puertas de la Hélade en las costas de Jonia, hasta los confines de Asia se extiende el mayor imperio del mundo conocido, el Imperio Persa. Desde su palacio real en Persépolis y escoltado por sus diez mil Inmortales el Rey de las Cien Naciones gobierna un inmenso imperio cuyos límites apenas llega él mismo a imaginar.

En el siglo pasado los griegos hicieron frente a esta gran civilización y a sus vastos ejércitos y consiguieron derrotarla contra todo pronóstico en las batallas decisivas de Platea y Salamina, en el corazón de la misma Grecia. Décadas después, los persas, tras ser derrotados y expulsados en Grecia, Escitia y Egipto esperan una nueva oportunidad para recuperar la gloria pasada.

MITOS E HISTORIA

La historia de Persia es larga y extensa pero no es hasta el siglo VII a.C. cuando los medos, aparecen con fuerza al derrotar a los asirios en coalición con los babilonios. Reinaba entonces el medo Ciaxares.

Un siglo después Ciro II “el Grande” funda la dinastía Aqueménida, de origen persa, desplazando a los medos del poder. La dinastía Aqueménida perdura aún hasta nuestros días. Ciro trajo la grandeza a Persia con la toma de Babilonia en el 539 a.C. y fue divinizado por ello.

El rey Darío quiso castigar la insolencia de los griegos que se habían rebelado con Mileto al frente en las colonias jonias preparando una expedición punitiva contra el corazón de la misma Grecia. Su hijo, Jerjes, fue el encargado de llevarla a cabo tras morir su padre. El final de esta larga guerra es bien conocido y los héroes que en ellas murieron, como el gran rey Leónidas y sus trescientos en las Termópilas. Grecia pagó un alto precio por su victoria.

Han pasado cien años desde entonces y Persia ha tenido que soportar rebeliones diferentes satrapías y la independencia de Egipto. El actual Gran Rey, Artajerjes III, tiene un solo objetivo en su cabeza, recuperar Egipto para su Imperio y que vuelva a ser una satrapía persa. Para ello debe derrotar a su principal enemigo, el faraón de Egipto Nectanebo II.

Aunque Persia se nutre de numerosos mitos y panteones, el politeísmo arcaico persa de tiempos anteriores basado en dioses como

el babilonio Marduk ha desaparecido poco a poco. Desde Darío, el Imperio Aqueménida ha institucionalizado el culto monoteísta extendido por Zoroastro siglos atrás de Ahura Mazda (Ormuz) como única y elevada deidad de la Verdad y la Justicia. El libro sagrado de Ormuz, el Avesta, incluye los dieciséis himnos o gathas que conforman los principios morales de esta nueva forma de religiosidad. Ahura Mazda es el único dios representado en escritos y relieves oficiales. El propio Gran Rey es la cabeza del culto religioso y los Inmortales son sus mayores defensores.

FORMA DE VIDA Y COSTUMBRES

Una infinidad de pueblos y culturas componen el imperio persa, tantos que sería imposible nombrarlos a todos. No obstante, dos pueblos, el medo y el persa, componen la clase dirigente y aristocrática del imperio, ocupando la mayor parte de los puestos de importancia en la administración y el ejército. De estos dos pueblos, los persas se sitúan un escalafón por encima de los medos ya que la familia real Aqueménida es persa.

La economía del imperio engloba todo tipo de productos, incluidos los esclavos, llegados de tierras distantes gracias a una gran red de caminos y rutas comerciales tanto por mar como por tierra. La satrapía de Babilonia es especialmente importante, pues engloba los fértiles valles del Tigris y el Eufrates, el granero del imperio.

La articulación de este vasto imperio es posible gracias a una inmensa burocracia y una compleja administración territorial que divide el imperio en más de una veintena de satrapías administradas militar y económicamente por gobernadores regionales llamados Sátrapas (similares a los nomarcas egipcias aunque con mayores atribuciones y un mayor territorio). Una red de vías reales que van desde Susa hasta Sardes, en Jonia, y un gran sistema de comunicación con postas de caballos medos permite una celeridad razonable en las comunicaciones.

El Gran Rey controla a los sátrapas locales gracias a la lealtad de un selecto cuerpo de burocratas reales que ejercen como secretarios de los sátrapas y se encargan de informar al Rey, son sus ojos y sus oídos, los Auditores.



Los persas son uno de los pueblos más abiertos y educados del mundo. Jamás un extranjero verá a un persa vomitar u orinar en público, por muy beodo que esté. El mayor pecado para ellos es la mentira. Los niños son educados desde pequeños a no mentir. No toleran a los morosos ya que aquel que debe algo suele cobijarse en la mentira. Son excelentes aurigas y jinetes, además de buenos con el arco. La caza del león con arco es el pasatiempo favorito de la nobleza.

Aceptan a los extranjeros y sus aportaciones sin recelo si es mejor que lo suyo propio. En Persépolis la moda en los ropajes es de corte medo, pues los persas, incluido el Gran Rey, consideran estas vestimentas coloridas más distinguidas y de mejor lino. Igual ocurre con la orfebrería escita o el arte egipcio.

La ley persa varía según las satrapías pero hay ciertas leyes comunes. Es costumbre persa perdonar siempre el primer menor, como el primer robo o la primera desobediencia al señor. El mayor crimen para un persa es matar a los padres de uno mismo, por encima incluso de matar a un Rey, pues ellos encienden la llama de la vida.

Tanto persas como medos suelen tener varias esposas y tanto hombres como mujeres gozan de amantes. La homosexualidad, como en Grecia, es aceptada.

La religiosidad persa no es estricta y no son dados a construir grandes templos sino más bien pequeños altares. Guían su vida más por la moral que por la religión; un hombre debe decidir entre el Bien y el Mal por sí mismo, entre la luz de la vida de Ahura Mazda y la oscuridad de la muerte de Angra Mainyu, decidiendo si vivirá para la creación o para si lo hará para la destrucción, esa es la dualidad del mundo persa.

HABILIDADES

HABILIDADES BÁSICAS

Bailar, Idioma (Arameo)¹, Influencia, Perspicacia, Región, Voluntad y deben escoger una entre Conducir (Persas) o Montar (Medos).

¹La Lengua Materna es el Persa o Medo (Iranio). El Arameo es la lengua comercial utilizada como vehículo en los intercambios debido a la multiplicidad de lenguas en el Imperio Aqueménida. Los personajes persas pueden desarrollarla como habilidad básica añadiendo un +20% a la habilidad.

EJEMPLOS DE ESTILOS CULTURALES

Guardia real persa (Akinake, lanza corta, arco recurvado y gran spara). Rasgo de Lucha en formación o Tirador

Jinete medo (Sagaris, lanza corta, akinake y pelta). Rasgo de Lancero montado o Montado

Sparabara (Lanza corta, arco corto, akinake y gran spara). Rasgo de Luchador cauto o Muro de escudos.

Incursor filisteo (Kopis, arco corto, red y pelta). Rasgo de Juego de piernas o Apresador.

HABILIDADES PROFESIONALES

Arte (Cualquiera), Artesanía (Cualquiera), Comercio, Cortesía, Cultura, Idioma (Egipcio, Fenicio o Griego), Música y Saber (Cualquiera).

PROFESIONES DISPONIBLES

Todas las disponibles para las culturas civilizadas del RuneQuest 6 (Pág.38), excepto Chamán.

PASIONES CULTURALES

- ⇒ Lealtad al Rey, a un determinado sátrapa o a un culto específico.
- ⇒ Odio a los griegos, a los escitas, a los mentirosos o a una fuente de miedo como el mar abierto o la oscuridad.
- ⇒ Amor a una ciudad o lugar único, a los caballos, a la riqueza o a las obras de arte.

TRADICIONES MÁGICAS

Misticismo: Los personajes de origen medo o persa pueden seguir el camino místico de Ahura Mazda (Ormuz), la senda del fuego sagrado como hacen los Inmortales (Ver capítulo de Afiliaciones: Inmortales).

Hechicería: Aquellos personajes persas que opten por la profesión de Hechicero deben elegir entre dos cultos opuestos entre sí. La senda luminosa seguidora del fuego sagrado, la Senda de Ormuz o la senda del mal y de la destrucción, la Senda de Ahriman (Angra Mainyu).

Teísmo: Todos los personajes persas o medos que elijan la profesión de Sacerdote deben elegir a Ahura Mazda como deidad tutelar. Es el único dios oficial del Estado Aqueménida.

Magia común. Todo personaje de origen persa o medo que desarrolle la habilidad debe escoger una de las dos listas de oraciones de Magia Común disponibles: Ahura Mazda o Angra Mainyu

ROMANOS. CULTURA CIVILIZADA.



En las plácidas campiñas del Lacio y al amparo de sus siete colinas la ciudad de Roma prosigue paulatinamente su expansión por la península itálica desde su fundación en el 753 a.C. por el mítico Rómulo. El sometimiento de la confederación de ciudades etruscas sellado con la toma de su ciudad más importante, Veyes, hace menos de cincuenta años y la posterior destrucción de muchas de ellas por las invasiones de los celtas ha situado a Roma como principal potencia de la zona a pesar de la humillante derrota sufrida contra los galos, quienes saquearon la ciudad en el 387 a. C. tras derrotar a los romanos en Alia. El resto de los numerosos pueblos itálicos como los samnitas, los oscos, los volscos o los umbros hacen ya preparativos para hacer frente a la inevitable expansión de este nuevo actor principal del escenario Mediterráneo.

MITOS E HISTORIA

Según cuenta la leyenda hace cuatrocientos años el rey Numitor, descendiente de Eneas, reinaba entre los latinos desde su capital Alba Longa, ciudad a la orilla sur del río Tíber. Su ambicioso hermano lo expulsó del trono y confinó a su hija al culto de Vesta. Marte se enamoró de la joven y de ese amor nacieron dos varones, Rómulo y Remo, por derecho herederos del rey Numitor. El tirano quiso arrojarlos al río pero un sirviente los depositó en un cesto salvándoles la vida. Tras ser criados por una loba los jóvenes crecieron fuertes y derrotaron al usurpador, devolviendo el trono al rey Numitor. Tras ello fortificaron la colina vecina del Quirinal, fundándose de este modo Roma y comenzando la monarquía romana. Los quirites pasarían a ser conocidos más adelante como “el pueblo de Roma” o romanos, nombre que ha perdurado hasta hoy día. Roma se integró en la Liga Latina tras absorber a los sabinos y tras destruir la oposición de ciudades vecinas fue creciendo a la sombra de los etruscos hasta convertirse al siglo pasado en la mayor ciudad itálica.

En su origen los quirites formaban uno de los numerosos cantones etruscos liderados por reyezuelos que gobernaban de forma independiente sus territorios al modo de las ciudades-estado que los griegos habían ido estableciendo al sur de la península, en la Magna Grecia, al sur de Campania. Durante más de tres siglos la huella etrusca en Roma ha sido

incontestable. Desde el propio nombre de la urbe hasta el origen de sus últimos tres reyes Tarquinio Prisco, Servio Tulio y Tarquinio Superbo derivan del mundo etrusco.

La mezcolanza de los cultos ancestrales a los antepasados y a la muerte heredados de los etruscos con las aportaciones de la religión y el simbolismo de los colonos griegos del sur han dado como resultado una cultura única en cuanto a sus creencias y costumbres. Los romanos tomaron prestado de los griegos de Cumas el alfabeto y también su mitología, es por ello que el panteón romano es en esencia el mismo que el helénico. A los griegos y a su epopeya, la Ilíada, los romanos entroncan su pasado a través de Eneas, otro de los grandes héroes romanos junto a Rómulo, el cual trajo desde la propia Troya el fuego que arde en el corazón de Roma y que con tanto celo guardan las vírgenes vestales.

Los romanos tienen muy en cuenta los vaticinios y augurios, tradición heredada de griegos y etruscos. Roma mantiene un ancestral colegio de aurispices en incluso el último rey de Roma, Tarquinio “el Soberbio”, recibió de las manos de la pitonisa de Cumas, la Sibila, tres libros de profecías que se guardan en el templo de Júpiter y sólo se consultan en tiempos de desastres como epidemias o terremotos.

Los sacrificios son habituales: palomas a Venus, cerdos a Ceres, bueyes blancos a Júpiter o ciervos a Diana son comúnmente sacrificados. A los animales se les lleva al altar con flores y guirnalda, se les rocía con una salsa mezcla de sal y harinas para purificarlos y el sacerdote lo degüella. A continuación los aurispices leen las entrañas y si los vaticinios son buenos la carne se asa y se comparte entre los devotos. En tiempos de los reyes etruscos los sacrificios humanos no eran extraordinarios.

Hacia el 350 a.C. Roma prepara su próxima etapa expansionista, esta vez hacia el sur, hacia Campania, en donde el choque con los samnitas será inevitable. Hacia el norte, los celtas y los Alpes cierran el paso a Roma la cual no cuenta aún con poder naval alguno para hacer sombra a cartagineses y griegos, quedándole únicamente el sur como vía de escape. Roma ha incorporado mejoras a su equipamiento de guerra tras su choque con los celtas pero serán las inminentes guerras samnitas las que reorganizarán el obsoleto ejército de falange romano adoptando formaciones más pequeñas,



independientes y maniobrables como la centuria, más eficaces en las abruptas tierras que deberán someter.

FORMA DE VIDA Y COSTUMBRES

A diferencia de sus vecinos y rivales los samnitas que viven en escarpadas lomas y se dedican al pastoreo, los romanos viven en fértiles llanuras fluviales y onduladas colinas por lo que el principal sustento de su economía es la agricultura. De hecho, se considera la forma más honrosa de ganarse la vida y es la principal fuente de riqueza de los terratenientes, los patricios. En la ciudad de Roma, con casi cien mil almas, se encuentran todo tipo de oficios especializados como orfebres o tejedores y es en ella en donde tiene lugar la actividad política y religiosa. La posesión de la tierra está limitada a 325 acres por cabeza de familia.

El comercio no goza de la misma consideración que el cultivo de la tierra y no es una actividad de peso en Roma. El trueque es la forma más habitual de intercambio aunque la moneda griega es aceptada. Los grandes comerciantes asentados en la ciudad siguen siendo, por lo general, helénicos.

La minería tiene gran importancia, siendo vital para la fabricación de armas. De ella se ocupan los esclavos, prisioneros de guerra celtas por lo general. Es un trabajo durísimo y los esclavos suelen durar unos pocos años.

El pueblo romano se divide en patricios y plebeyos, quedando al margen los esclavos que no se consideran personas sino un bien jurídico. Al margen de este ordenamiento se encuentran los libertos; esclavos que han conseguido obtener la libertad y que suponen una minoría. El número de esclavos en Roma es aún bajo por lo que, aunque importantes, no son todavía imprescindibles para la economía latina.

Al igual que entre los griegos los romanos no tienen obligación legal de aceptar a los hijos legítimos, es decir, los nacidos de las denominadas “justas bodas”. La Ley de la XII Tablas incluso manda abandonar a los nacidos deformes o enfermizos. En aquellos hogares con escasez de medios o miseria lo habitual era abandonarlos, aun cuando no presentasen deformación alguna. La mayoría se abandonan en el templo de la Pietas, o columna lactaria de Roma. La esclavitud, la explotación, la prostitución pero sobretudo la muerte es el destino de estos desdichados.

La adopción es habitual y se espera que aquellos patricios que no tienen hijos los adopten pues la ley romana establece privilegios a los Pater Familia. Un hijo adoptado es a todos los efectos un hijo legal para Roma en tanto reciba los apellidos del padre o tutor. Lo normal en Roma es tener tres hijos, ni más ni menos, pues la ley romana beneficia a aquellos quienes tienen ese número exacto de hijos.

Si un niño es aceptado recibe su nombre o nomen a los ocho días si es varón o a los nueve si nace niña. También recibe el nombre familiar o praenomen y el de la gens, el cognomen. En Roma, una nodriza es la encargada de criar al niño en las casas nobles mientras un pedagogo se encarga de su instrucción, incluyendo enseñarle la lectura hasta que alcance la pubertad. Los hijos se dirigen al señor de la casa o domus como Domine y no existe una mayoría de edad. El cabeza de familia da esa condición de adultez al darle la toga virilis a su hijo.

Hacia los dieciséis años los jóvenes de buena familia suelen comenzar su carrera en las instituciones públicas romanas, el denominado cursus honorum, o bien en el ejército. Hasta que un Pater Familia no muere, su hijo no puede instituirse como tal, recibiendo una paga o peculium hasta entonces. Las hijas están siempre bajo la potestad de su padre o bien de su marido si se casan, son eternas menores de edad. La única excepción son las vírgenes vestales.

El matrimonio en Roma es bastante ritual pero no está institucionalizado. Se distinguen entre “justas bodas” si se hacen al modo romano de aquellas que no los son. Los divorcios son habituales ya que lo único que requieren es el abandono del hogar. Los hijos se quedan siempre bajo la potestad del padre.

El vestuario común en Roma es la toga de lana blanca y bajo ella la túnica. Los esclavos y humildes visten únicamente una túnica sin toga mientras que las mujeres llevan un vestido largo llamado stola sobre la túnica en lugar de la toga portada por los varones. Las romanas suelen llevar un manto que cubre los cabellos. Los hombres dejan crecer su cabello y la barba. El corte de cabello llegará en tiempos posteriores y únicamente suelen afeitarse al brotar las canas. Afeitarse es un símbolo de madurez y vejez.

Los romanos son, por lo general, incluso los plebeyos más humildes aseados para su tiempo. Lavan cara, brazos y piernas una vez al día y suelen bañarse completamente cada diez. Entre los patricios perfumes y óleos son de uso diario y adoran los tonos claros de piel

y los cabellos rubios por cual está a la orden del día tener un esclavo amante de origen celta entre la nobleza romana. Un juego muy peligroso con un pueblo poco dado a doblegarse.

HABILIDADES

HABILIDADES BÁSICAS

Atletismo, Influencia, Engañar, Perspicacia, Región, Voluntad y elegir una entre Conducir (Plebeyos) o Montar (Patricios).

EJEMPLOS DE ESTILOS CULTURALES

Équites (Espada larga celta, venablo, puñal y scutum oval). Rasgo de Lancero montado o Montado. Sólo patricios.

Vélites (Honda, puñal, venablo y pelta). Rasgo de Hostigador o Luchador cauto

Legionario romano (Espada corta, lanza corta, pilum y scutum oval). Rasgo de Lucha en formación o Muro de escudos

HABILIDADES PROFESIONALES

Artesanía (Cualquiera), Callejeo, Comercio, Cortesía, Idioma (Celta o Griego), Juego, Música y Saber (Cualquiera)

PROFESIONES DISPONIBLES

Todas las disponibles para las culturas civilizadas del RuneQuest 6 (Pág.38), excepto Hechicero y Místico. La profesión de Chamán deberían escogerla aquellos que deseen representar el papel de Pater Familiaie y encabezar el culto a los antepasados, a los dioses manes y lares, permitiéndoles tener valores altos de porcentaje en las habilidades propias del culto.

PASIONES CULTURALES

- ⇒ Lealtad a la tribu o gens o a un determinado grupo como a una centuria o legión.
- ⇒ Odio a un determinado pueblo rival como los celtas, los cartagineses o los umbros
- ⇒ Amor a la familia, a los antepasados, al hogar o la tierra patria.

TRADICIONES MÁGICAS

Animismo: El culto a los dioses manes está disponible para todos los personajes romanos que deseen desarrollar las habilidades propias de Trance y Meditación. Cómo excepción a la reglas de creación si un personaje escoge una de estas habilidades como habilidad de interés personal para gastar en ellas puntos gratuitos puede también gastar puntos gratuitos en la otra.

Teísmo. Los romanos mantienen el mismo panteón de dioses que los griegos Existen 16 cultos teístas, incluyendo a Hércules disponibles para los personajes que opten por la profesión de Sacerdote. Los sometidos etruscos suelen venerar a Tinia (Júpiter) como dios principal.

Magia común. Los romanos comparten los mismos dioses que los griegos. Los personajes romanos que desarrollen la habilidad Magia Común con puntos gratuitos pueden escoger entre 18 listas de oraciones entre los diferentes dioses y héroes romanos.



LAS LENGUAS DEL MEDITERRÁNEO MÍTICO.

La complejidad lingüística del mundo mediterráneo es tal que sería imposible reflejarla en el escenario de juego con fidelidad histórica. En busca de una mejor jugabilidad se ha optado por simplificar los idiomas en una decena de lenguas fácilmente identificables.

De este modo idiomas como el celta o el íbero conjugan toda una serie de lenguas y dialectos de tronco lingüístico afín. También en el Griego se han ignorados dialectos como el jonio o el eubeo, mientras otras lenguas como el etrusco o el umbro se han dejado de lado por minoritarias.

Eres libre como DJ para decidir si quieres un mayor realismo en tu campaña y añadir un mayor número de idiomas pero ten en cuenta que complicaría la jugabilidad de los grupos de personajes y la interacción de los mismos (No hay puntos para tantos idiomas).

Los diez principales idiomas del escenario mediterráneo son: Arameo, Celta, Egipcio,

Escita, Fenicio, Griego, Íbero, Latín, Nubio y Persa.

El Griego es sin duda el idioma más importante y debería ejercer en la mayoría de los casos como lengua común en los grupos de nacionalidades mixtas. Casi todas las culturas tienen la habilidad Idioma (Griego) como opción entre la lista de habilidades profesionales.

El Arameo es una lengua comercial disponible como segundo idioma para los personajes persas. En partidas ambientadas en oriente podría tener un importante peso específico, especialmente en aquellas de corte urbano o de trasfondo comercial.

Los personajes de origen nubio comienzan el juego con dos Lenguas Maternas, Egipcio y Nubio, al mismo porcentaje (Base más 40%), reflejando su proceso de aculturación por Egipto.

Señalar para terminar que tanto el escita como el nubio no cuentan con forma escrita.



CAPÍTULO 3: ECONOMÍA Y EQUIPO



El Mediterráneo tiene dos economías diferenciadas, una monetaria y otra basada en el trueque. Entre los pueblos bárbaros como celtas, nubios o íberos el trueque supone la principal forma de intercambio. Entre romanos y latinos, así como en algunas ciudades íberas del sur y levante peninsular la moneda griega de plata es admitida en los trueques, especialmente la ateniense, por su valor y peso fijo. Los escitas sólo admiten estáteras de oro, mientras que entre nubios o celtas el valor que a ellas se les da puede oscilar mucho. En el gran imperio persa, aunque la economía habitual es de trueque, en las costas de Asia menor y Fenicia se utiliza sobre todo el shekel de plata (equivalente a dos dracmas griegos) para el comercio, especialmente para el comercio exterior. Ésta moneda se admite, como el dracma, en casi todos los lugares salvo en la Hélade continental, donde el recuerdo de las Guerras Médicas es suficiente para que cualquier griego reúse de aceptarla en sus tratos.

El patrón monetario es el dracma, especialmente el ateniense. Atenas, gracias a las minas de plata del Laurión controladas por la poleis, y al control que ejerce el propio estado, no ha devaluado el valor de su moneda en siglos, lo cual le otorga una enorme fuerza y aceptación.

La moneda de uso más común, no obstante, es el óbolo, también de plata, equiva-

lente a un sexto de dracma, y que a su vez se divide en ocho calcos de cobre. Atenas también acuña tetradracmas de plata, aunque son menos comunes. Otras ciudades acuñan otros múltiplos y divisores del dracma que no tendremos en consideración por su menor difusión como, por ejemplo, los didracmas. Alejandro Magno adoptará el sistema ateniense.

Pese a que rara vez se acuña el oro, en Grecia tenemos la estátera de veinte dracmas y en Persia su equivalente, el Dárico. También se utilizan lingotes de 436 gramos de plata equivalentes a cien dracmas (mina) y lingotes de oro equivalentes a seis mil dracmas (talentos) para grandes transacciones.

Cartago acuña shekels, a imagen de los acuñados en Tiro, aunque no son tan aceptados.

En términos de juego un óbolo de plata equivale a una pieza de plata (PP) de RQ 6.



TABLA DE EQUIVALENCIA MONETARIA.

Moneda (abrev.)	Material	Equiv. RQ 6
Calco (cal)	Cobre	1/8 PP
Óbolo (ob)	Plata	1 PP
Dracma (dr)	Plata	6 PP
Tetradracma (tdr)	Plata	24 PP
Estátera (est)	Oro	120 PP
Lingote		
Mina	Plata	600 PP
Talento	Oro	36000 PP

DRACMA DE EMPORIÓN



ÓBOLO



ESTÁTERA DE NECTANEBO II





ARMAS A UNA MANO

Armas a una mano	Daño	Tam	Alc.	Efectos de combate	CAR	PA/PG	Rasgos	Coste	Culturas
Akinake	1d4+2	P	C	Desangrar, empalar	1	6/8	-	60	Escitas y persas
Daga o puñal	1d4+1	P	C	Empalar	1	6/8	Arrojadiza	30	Todas
Espada corta	1d6	M	C	Desangrar, empalar	1	6/8	-	100	Todas
Espada larga celta	1d8+1	M	L	Desangrar, empalar	2	6/12	-	250	Celta
Falcata	1d6+2	M	M	Desangrar, empalar	1	6/12	-	200	Íberos
Garrote	1D6	M	C	Aturdir localización, Empujar	1	4/4	-	5	Todas
Hacha de mango largo	1d8	M	L	Desangrar	2	4/10	-	125	Celtas
Hacha de mano	1d6	P	C	Desangrar	1	3/6	Arrojadiza	25	Todas
Khopesh	1d6+1	M	M	Desangrar	2	6/10	-	140	Egipcios y nubios
Kopis o Makhaira	1d8	M	M	Desangrar	2	6/10	-	175	Griegos y persas
Lanza corta (Dory)	1d8+1	M	L	Empalar	2	4/5	Arrojadiza, contracarga	20	Todas
Maza	1d8	M	C	Aturdir localización, empujar	1	6/6	-	100	Todas
Red	1d4	P	L	Atrapar	3	2/20	Arrojadiza, atrapadora	20	Todas
Sagaris	1d6+1	M	M	Desangrar, romper	2	4/8	-	125	Escitas y persas
Soliferra	1d6+1	M	L	Empalar	2	6/9	Arrojadiza	50	Íberos
Tridente	1d8	M	L	Empalar	2	4/10	Arrojadiza, barbada	155	Griegos y romanos
Xifos	1d6+1	M	C	Desangrar, empalar	1	6/10	-	125	Griegos
Xyston	1d10	G	ML	Empalar	3	4/10	Caballería ¹ , doble	100	Griegos

¹ NdC: Se ha optado por cambiar el rasgo de Contracarga tal como aparece en RQ 6 por el de Caballería, más adecuado a la historiografía. El xyston era la lanza por excelencia de la caballería macedónica y no se empleó como lanza de infantería. El conocido mosaico de la batalla de Issos de Alejandro contra Darío es una clara muestra de ello.

AKINAKE

FALCATA

KHOPESH

MAKHAIRA




ARMAS A DOS MANOS

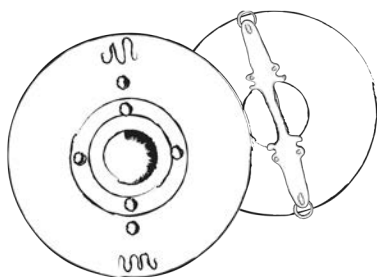
Armas a dos manos	Daño	Tam	Alc.	Efectos de combate	CAR	PA/PG	Rasgos	Coste	Culturas
Gran clava	2d6	E	L	Aturdir localización, empujar	3	4/10	-	50	Todas
Gran martillo	1d10+3	E	L	Aturdir localización, empujar, romper	3	4/10	-	250	Todas
Hacha de mango largo	1d10	G	L	Desangrar, romper	2	4/10	-	125	Celtas
Lanza larga (kontos)	1d10+1	G	ML	Empalar	2	4/10	Contracarga	30	Todas
Sarissa	1d10+2	G	I ¹	Empalar	4	4/12	Contracarga	90	Griegos
Vara	1d8	M	L	Aturdir localización	2	4/8	Defensiva	20	Todas

¹ NdC: Se ha optado por cambiar el alcance de la sarissa de Muy Largo (ML) como aparece en el RQ 6 a Inalcanzable (I), más acorde con el alcance real de esta "pica" de entre 4,5 y 6 metros. No parece adecuado que un combatiente armado con armas de alcance L como grandes clavos o martillos puedan superar este alcance sin realizar una maniobra de Cambiar Distancia e ignorar así la ventaja táctica que ofrece la sarissa sobre otras armas de menor alcance como la lanza larga.

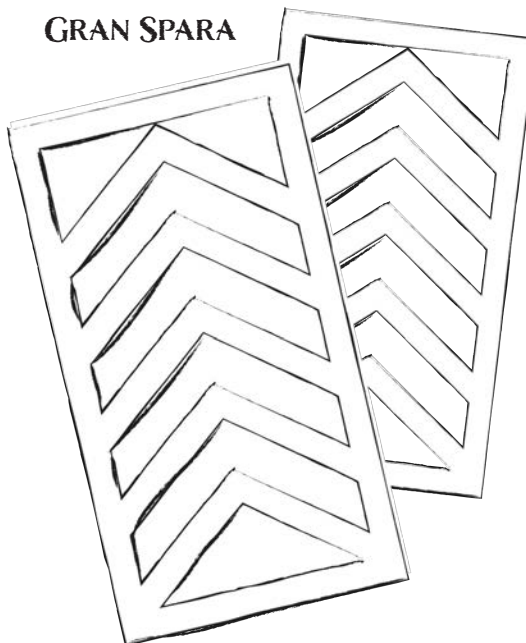
ESCUDOS

Escudo	Daño	Tam	Alc.	Efectos de combate	CAR	PA/PG	Rasgos	Coste	Culturas
Caetra	1d3+1	G	C	Aturdir localización, empujar	2	5/12	Parar proyectiles, parada pasiva 3	200	Celtas e íberos
Gran Spara	1d4	E	C	Aturdir localización, empujar	4	3/18	Parar proyectiles, parada pasiva 5	250	Egipcios, nubios y persas
Holpón	1d4	E	C	Aturdir localización, empujar	3	6/15	Parar proyectiles, parada pasiva 4	300	Cartagineses y griegos
Pelta	1d4	G	C	Aturdir localización, empujar	2	4/12	Parar proyectiles, parada pasiva 3	150	Todas
Scutum oval	1d4	E	C	Aturdir localización, empujar	3	4/15	Parar proyectiles, parada pasiva 4	250	Celtas y romanos

CAETRA



GRAN SPARA



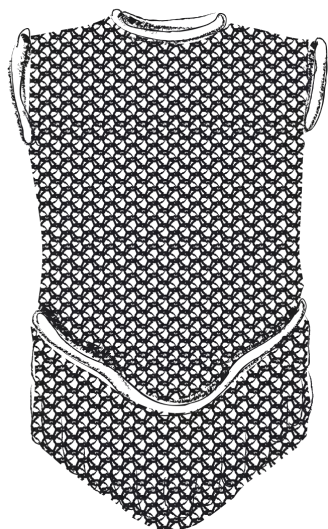


ARMAS A DISTANCIA

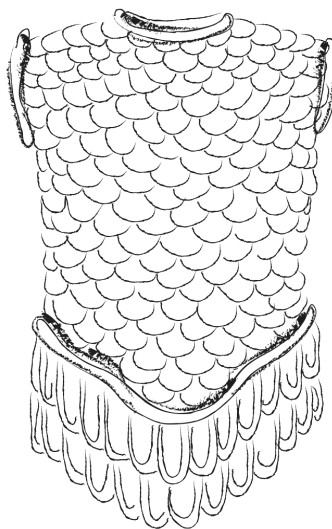
Armas a distancia	Daño	MD	Pot.	Distancia	Rec.	Efectos de combate	TAM emp.	Carga	PA/PG	Coste	Culturas
Arco corto	1d6	S	G	15/100/200	2	Empalar	P	1	4/4	75	Todas
Arco recurvado	1d8	S	E	15/125/250	2	Empalar	P	1	4/8	225	Egipcios, escitas, nubios y persas
Boleadoras	1d4	S	-	10/25/50	-	Atrapar	-	1	2/2	10	Todas
Daga	1d4	S	P	5/10/20	-	Empalar	p	1	6/8	30	Todas
Disco	1d4+1	S	G	5/20/40	-	Aturdir loc.	-	-	2/3	30	Griegos
Falarica	1d6+1	S	G	10/30/60	-	Empalar, inmovilizar arma ¹	M	1	3/6	20	Íberos
Honda	-	S	G	Según bala	3	Según bala	-	-	1/2	5	Todas
<i>Bala de piedra</i>	1d6	-	-	15/100/200	-	Aturdir loc.	-	-	-	-	Todas
<i>Bala de plomo</i>	1d8	-	-	15/150/300	-	Aturdir loc, romper	-	1 cada 20	-	-	Íberos
Jabalina	1d8+1	S	E	10/20/50	-	Empalar, inmovilizar arma ¹	M	1	3/8	20	Todas
Lanza corta	1d8	S	G	10/15/30	-	Empalar	M	1	4/5	20	Todas
Pilum	1d10	S	E	10/20/40	-	Empalar, inmovilizar arma ¹	M	2	4/8	30	Romanos
Red	-	N	-	3/5/10	-	Atrapar	-	3	2/20	20	Todas
Soliferra	1d8+2	S	E	10/15/30	-	Empalar, inmovilizar arma ¹	M	2	6/9	50	Íberos
Tridente	1d8	S	G	10/15/30	-	Empalar (barbada)	M	2	4/10	155	Griegos y romanos
Venablo	1d6	S	M	10/15/30	-	Empalar	P	-	2/4	15	Romanos

¹ NdC: Cuando se lanza, esta arma permite escoger la maniobra Inmovilizar arma contra escudos sin la necesidad de obtener un resultado crítico en la tirada de ataque..

LÓRIGA HAMATA



LÓRIGA SQUAMATA





ARMADURAS

TABLA DE ARMADURAS

Tipo de material	Tipo de armadura	Localización	PA	CAR	Coste	Culturas
Flexibles	Cuero	Cualquiera	2	1 ²	80 ²	Todas
	Linotórax	Abdomen y torso	3	4	360	Cartagineses, egipcios, griegos, persas y romanos
	Cota de escamas, <i>Lóriga squamata</i>	Abdomen y torso	4	6	640	Escitas, persas y romanos
	Faldar de escamas	Ambas piernas	4	6	640	Escitas y persas
Rígidas	Coraza de disco	Torso	5	4	500	Íberos
	Cota de malla <i>Lóriga hamata</i>	Abdomen y torso	6	10	1800	Celtas y romanos
	Coraza hoplita	Abdomen y torso	5	8	1000	Cartagineses y griegos
	Espinillera de bronce	Pierna	4	3	320	Íberos y romanos
	Greba de bronce	Pierna	5	4	500	Cartagineses y griegos
	Cnémida	Pierna	5	4	500	Cartagineses y griegos
	Casco frigio	Cabeza	4	3	320	Escitas, griegos y persas
	Casco montefornino	Cabeza	5	4	500	Celtas, íberos y romanos
	Casco beocio	Cabeza	6	5	900	Griegos
	Casco corintio ¹	Cabeza	7	6	1400	Cartagineses y griegos

¹ El casco corintio dificulta seriamente la capacidad de audición. Aumenta en un nivel de dificultad las tiradas de Percepción basadas en el sentido del oído.

² El coste y la CAR dados aquí son para una pieza de armadura para una única localización.

CASCO BEOCIO



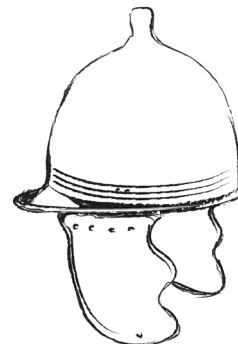
CASCO FRIGIO



CASCO CORINTIO



CASCO MONTEFORNINO



CAPÍTULO 4: MAGIA



MAGIA COMÚN

Las principales religiones politeístas de Mediterráneo antiguo, la egipcia y la grecorromana, asociaban los hechos de la vida cotidiana, la fortuna y el infortunio, a la complacencia o el descontento de los dioses. La Magia Común es la forma en la que un mortal participa en esa voluntad del Dios, por tanto “en esencia” es magia divina; se trata de pequeñas oraciones del día a día que la gente realiza a los dioses sin que un sacerdote les haga de intermediario. La Magia Común queda, por tanto, asociada a un dios específico y no a una determinada profesión. Si bien casi todo el mundo dedica plegarias a los dioses, sólo aquellos que hayan desarrollado la habilidad de Magia Común han aprendido las palabras exactas y con la cadencia precisa para ser escuchados.

Únicamente chamanes, druidas, hechiceros, místicos y sacerdotes tienen Magia Común como habilidad profesional pero nada

impide a un PJ de otra profesión aprender Magia Común como habilidad de desarrollo personal.

Hay disponibles 18 listas disponibles de Magia Común para personajes griegos y romanos, otras 13 para egipcios, 9 para los celtas y 6 para los fenicio-púnicos, además de una específica para el culto íbero a la Diosa Madre y dos para los persas: Ahura Mazda y Angra Mainyu. Los escitas comparten siete dioses grecorromanos (Ver descripción en el capítulo de Culturas) mientras que los nubios pueden elegir entre las propiamente egipcias o tres listas de su tradición: cazador, chamán y pastor.

FLECHA AFILADA

NUEVO ENCANTAMIENTO DE MAGIA COMÚN.

Funciona como Cuchilla afilada pero sobre flechas. Afecta a una flecha por cada 10% que el lanzador tenga en la habilidad de Magia Común.

Toque. El lanzador debe tocar el carcaj o flechas para que surta efecto.



TABLA DE CULTOS EGIPCIOS DE MAGIA COMÚN

Nombre del Dios	Oraciones de Magia Común
Amón-Ra	Voz, Contramagia, Aumentar, Descarga, Vista mágica, Cuchilla ígnea, Inflamar, Vigor y Luz
Anubis	Buscar (Enfermedad o Veneno), Agotar, Curar, Desmoralizar, Oscuridad, Preservar, Repugnancia, Vista mágica y Vigor.
Bastet	Alarma, Cuchilla afilada, Brío, Vigor, Coordinación, Movilidad, Vista Mágica, Fanatismo y Protección
Hathor	Afinar, Coordinación, Glamour, Limpiar, Fanatismo, Perfume, Voz, Desvío y Calmar
Horus	Aumentar, Calmar, Curar, Calidez, Glamour, Luz, Vista mágica, Vigor y Voz
Isis	Contramagia, Buscar, Calmar, Sueño, Aumentar, Vista Mágica, Protección, Comunicación Mental y Curar
Min	Buscar (Ganado), Movilidad, Sortear, Curar, Vigor, Reclamo (Ganado), Garrotazo, Preservar y Sendero
Neit	Aumentar, Dardo Veloz, Movilidad, Perforar, Sendero, Buscar (Flechas), Curar, Vigor y Flecha afilada
Osiris	Buscar (Enfermedad o veneno), Curar, Calidez, Contramagia, Vigor, Limpiar, Preservar, Vista mágica y Calmar
Ptah	Alarma, Buscar (Piedra o gemas), Cola (Piedra), Contramagia, Cerrar, Manos de hierro, Protección, Llave y Reparar
Set	Agotar, Desmoralizar, Disrupción, Calentar, Perforar, Mellar arma, Vista mágica, Fantasma y Secar
Sobek	Aliento, Extinguir, Calidez, Perforar, Vigor, Reclamo (Peces y reptiles acuáticos), Buscar (Cosas bajo agua), Preservar y Desvío
Thot	Buscar, Calcular, Vista mágica, Contramagia, Tasar, Traducción, Comunicación mental, Reparar y Organizar

TABLA DE CULTOS FENICIOS DE MAGIA COMÚN

Nombre del Dios	Oraciones de Magia Común
Astarté o Tanit	Calmar, Curar, Contramagia, Desvío, Frescor, Glamour, Preservar, Protección y Vigor
Baal - Hammom	Aliento, Calidez,, Contramagia, Dardo veloz, Extinguir, Fanatismo, Luz ,Vista mágica y Voz
Baal - Moloch	Agotar, Cuchilla ígnea, Desmoralizar, Inflamar, Maldición, Manos de hierro, Mellar arma, Oscuridad y secar
Eshmum	Buscar (Veneno o Enfermedad), Calmar, Calidez, Contramagia, Curar, Frescor, Limpiar, Preservar y Vigor.
Melkart	Alarma, Aliento, Brío, Coordinación, Garrotazo, Movilidad, Protección, Tasar y Vigor
Reshef	Brío, Cuchilla afilada, Dardo veloz, Fanatismo, Flecha afilada, Garrotazo, Movilidad, Protección y Vigor

TABLA DE CULTOS PERSAS DE MAGIA COMÚN

Nombre del Dios	Oraciones de Magia Común
Ahura Mazda (Ormuz)	Calentar, Calidez, Calmar, Cuchilla ígnea, Curar, Flecha ígnea, Luz, Vigor y Voz
Angra Mainyu (Ahriman)	Agotar, Balbucear, Confusión, Desmoralizar, Disrupción, Enfriar, Fanatismo, Maldición y Oscuridad.



TABLA DE CULTOS CELTAS DE MAGIA COMÚN

Nombre del Dios	Oraciones de Magia Común
Brigit o Brigandu	Calentar, Calidez, Cuchilla ígnea, Curar, Extinguir, Flecha ígnea, Inflamar, Luz y Manos de Hierro
Cernunnos	Buscar (Flechas), Brío, Dardo Veloz, Flecha afilada, Garrotazo, Movilidad, Preservar, Sendero y Vigor.
Dagda o Teutates	Afinar, Buscar (Enfermedad o Veneno), Contramagia, Curar, Frescor, Garrotazo, Preservar, Vigor y Vista Mágica
Epona o Rhiannon	Brío, Cuchilla afilada, Curar, Fanatismo, Movilidad, Preservar, Reclamo (Caballos), Sendero y Vigor
Lúgh	Calidez, Coordinación, Cuchilla afilada, Cuchilla ígnea, Fanatismo, Glamour, Luz, Movilidad y Protección
Mórrigan o Morrighu	Agotar, Desmoralizar, Fanatismo, Fantasma, Maldición, Pantalla Espiritual, Oscuridad, Sueño y Vista Mágica
Nuada o Nodens	Aliento, Brío, Coordinación, Cuchilla afilada, Fanatismo, Manos de Hierro, Protección, Vigor y Voz
Ogmios y Oghma	Afinar, Calmar, Contramagia, Coordinación, Garrotazo, Imitar, Tasar, Traducción y Ventriloquía
Taranis	Brío, Cuchilla afilada, Descarga, Fanatismo, Inflamar, Luz, Mellar arma, Perforar y Voz

TABLA DE CULTOS GRECORROMANOS DE MAGIA COMÚN

Nombre griego	Nombre romano	Oraciones de Magia Común
Afrodita	Venus	Glamour, Limpiar, Fanatismo, Perfume, Voz, Desvío, Sueño, Comunicación Mental y Calmar
Akilao	Aquiles	Cuchilla afilada, Brío, Vigor, Coordinación, Movilidad, Dardo Veloz, Fanatismo, Perforar y Protección
Apolo	Febo	Coordinación, Dardo Veloz, Flecha Ígnea, Luz, Calentar, Calidez, Buscar (Flechas), Afinar, Curar
Ares	Marte	Cuchilla afilada, Garrotazo, Brío, Vigor, Coordinación, Movilidad, Dardo Veloz, Fanatismo, Protección
Artemisa	Diana	Aumentar, Dardo Veloz, Enlentecer, Perforar, Sendero, Buscar (Flechas o Animal), Curar (Animal), Vigor y Flecha afilada
Asklepios	Esculapio	Buscar (Enfermedad o veneno), Curar, Calidez, Frescor, Vigor, Limpiar, Preservar, Sueño y Calmar
Atenea	Minerva	Calcular, Cuchilla afilada, Coordinación, Organizar, Protección, Tasar, Traducción, Fanatismo, Comunicación Mental
Démeter	Ceres	Brío, Buscar (Hierbas), Calidez, Frescor, Cuchilla afilada, Preservar, Reclamo (Ganado) y Reparar
Dionisos	Baco	Confusión, Imitar, Afinar, Balbucear, Ventriloquía, Vigor, Fanatismo, Sueño y Voz
Hades	Plutón	Agotar, Desmoralizar, Disrupción, Fantasma, Maldición, Oscuridad, Pantalla espiritual, Contramagia, Vista mágica
Hefestos	Vulcano	Buscar (Metales), Manos de hierro, Cuchilla ígnea, Protección, Calentar, Cuchilla afilada, Garrotazo, Pulir y Reparar
Hera	Juno	Contramagia, Buscar, Calmar, Maldición, Confusión, Vista Mágica, Protección, Comunicación Mental y Curar
Herakles	Hércules	Cuchilla afilada, Garrotazo, Brío, Vigor, Sendero, Movilidad, Manos de hierro, Fanatismo y Aliento
Hermes	Mercurio	Comunicación Mental, Movilidad, Sortear, Coordinación, Llave, Tasar, Traducción, Incógnito y Sendero
Hestia	Vesta	Alarma, Cerrar, Calentar, Calidez, Curar, Organizar, Calmar, Contramagia y Vista Mágica
Odiseo	Ulises	Glamour, Calcular, Buscar (Defecto), Coordinación, Sendero, Tasar, Traducción, Aliento e Incógnito
Poseidón	Neptuno	Aliento, Extinguir, Calidez, Perforar, Secar, Reclamo (Peces o Caballos), Buscar (Cosas bajo agua), Reparar y Desvío
Zeus	Júpiter	Voz, Contramagia, Aumentar, Descarga, Vista mágica, Cuchilla ígnea, Inflamar, Vigor y Luz

ANIMISMO

Las tradiciones animistas y chamánicas basadas en el culto a los espíritus de la naturaleza como animales o plantas y a los fenómenos naturales son comunes entre las naciones bárbaras y nómadas debido a su gran vinculación y dependencia al medio natural. Entre los pueblos más avanzados y civilizados son en cambio excepcionales y responden a una herencia pasada que pervive ante la pujanza del politeísmo. En el escenario mediterráneo numerosos pueblos de organización clánica o tribal mantienen aún ritos y ceremonias para contactar con el mundo espiritual. Escitas y nubios son los principales practicantes de este ancestral chamanismo cuyo origen es muy anterior a los cultos politeístas de origen helénico y egipcio que, respectivamente, se practica a día de hoy entre sus gentes.

Entre los pueblos itálicos, especialmente entre los etruscos y romanos, el culto a los antepasados tiene profundas raíces y un importante papel en la moral y en la forma de vida de sus habitantes.

El escenario Mediterráneo Mítico mantiene el politeísmo como principal forma de religiosidad y fuente de magia, si bien, eres libre como DJ de añadir cualquier tipo de tradición animista en tus partidas.

CULTOS TOTÉMICOS

ESCITAS

Aunque la mayor parte de las tribus escitas han importado y adaptado a su cultura la tra-

dición teísta helénica y formado un panteón propio de siete dioses, lo cierto es que el chamanismo sigue siendo la forma de religiosidad más presente entre ellos. Mientras el culto teísta está monopolizado por la tribu de los Aucatas el animismo, en su lugar, forma parte de la vida de todas las tribus tanto mayores como menores.

Existen numerosos animales totémicos entre los escitas pero son los cuatro tótems de las grandes tribus los más importantes. A saber: el gran Oso entre los Katiaros, el temible León entre los Paralatas, la majestuosa Águila entre los Aucatas y el vigoroso Caballo de las estepas entre los Traspiés. Esta asignación de tótems no es restrictiva pues existen seguidores de todos los tótems en cada tribu, si bien si son los más mayoritarios y extendidos entre las mismas.

Al margen de estos animales totémicos existe un quinto tótem muy extendido en las estepas de Escitia, el del lobo, patrón de los licántropos Neuros y adorado también entre los salvajes Budinos y Gelonos. Éste último tótem es antagónico a los otros cuatro y mantiene una especial rivalidad con el león, el otro gran depredador de las grandes estepas.

Si hacemos caso a los chamanes escitas y a su ancestral tradición oral algunos chamanes afirman que el espíritu totémico del poderoso dientes de sable, el smilodon, puede ofrecerse como guía a algunos animistas seguidores del león; en especial entre los escitas reales, los Paralatas.

TEÍSMO

El teísmo es la principal fuente de poder mágico en la ambientación. Griegos, romanos y egipcios tienen los panteones politeístas más extensos y complejos, pero no son los únicos; escitas o nubios toman prestados a estos mismos dioses mientras los celtas tienen su propio panteón.

Los cultos pueden ser más o menos formales; por ejemplo los escitas únicamente alcanzan pequeños altares a sus dioses, mientras que griegos o egipcios levantan grandes templos o estatuas en honor a la gloria eterna del dios, como la estatua de Zeus de oro y marfil en Olimpia o el gran templo de Karnak en Egipto.

Los personajes sacerdotes pertenecen en todos los casos a una casta privilegiada de

gran poder y secretismo que guarda celosamente su conocimiento al resto del pueblo y que suele estar al servicio de la clase dirigente.

Todos los personajes sacerdotes deben elegir un dios principal al cual dedicarán su vida. No se puede acceder a los milagros y dones de dos deidades diferentes (a diferencia de otras fuentes de poder mágico como la Magia Común o la Hechicería); el ejercicio del sacerdocio requiere dedicación absoluta. Todos los miembros de los principales cultos teístas grecorromanos y egipcios tienen acceso a un par de milagros comunes a todos ellos, cuya importancia es trascendental y recurrente en el mundo politeísta del antiguo Mediterráneo.



TABLA DE CULTOS TEÍSTAS I: GRIEGOS Y ROMANOS

Deidad	Ámbitos	Milagros específicos por rangos: Iniciado / Acólito / Sacerdote / Sumo Sacerdote	Habilidades del Culto. En <i>cursiva</i> , habilidad esencial
Afrodita Venus	La belleza y el amor	Absorción, Cautivar y Vínculo mental / Locura y Firmeza / Fertilidad y Pacifismo / Rejuvenecimiento	Bailar, <i>Influencia</i> , Música y <i>Seducción</i>
Apolo Febo	La música, el Sol y la perfección	Cautivar, Curación de heridas y Disparo certero / Curación del cuerpo y Augurio / Lanza solar y Revitalizar/ Despertar	<i>Atletismo</i> , <i>Estilo de Combate</i> (Cualquiera con arco), <i>Influencia</i> y Música
Ares Marte	La guerra	Arma (Cualquiera) Auténtica, Aegis y Escudo / Alianza Sagrada y Miedo / Contragolpe y Berserk / Lluvia de sangre	<i>Aguante</i> , <i>Atletismo</i> , <i>Estilo de Combate</i> (Cualquiera) y Evadir
Artemisa Diana	La caza y la Luna	Disparo Certero, Escudo y Perseverancia / Camaleón (Bosques) y Enmarañar / Invocar Oréade y Presentir (Emboscada)/ Forma de Bestia (Ciervo)	<i>Atletismo</i> , <i>Estilo de Combate</i> (Cualquiera con arco), <i>Rastrear</i> y <i>Sigilo</i>
Asklepios Esculapio	La curación	Curación de heridas, Curar afección y Largo Reposo / Curación de la Mente y Curación del cuerpo / Restaurar sentido y Revitalizar / Despertar	<i>Aguante</i> , <i>Curación</i> , <i>Percepción</i> y <i>Primeros Auxilios</i>
Atenea Minerva	Las artes, las ciencias y la guerra	Aegis, Firmeza y Lanza Auténtica / Sagacidad (Saber) y Vínculo mental / Contragolpe y Reflejar / Despertar	<i>Estilo de Combate</i> (Cualquiera con lanza), <i>Influencia</i> , <i>Voluntad</i> y elegir entre: <i>Oratoria</i> y <i>Saber</i> (Militar o cualquier ciencia)
Démeter Ceres	La agricultura	Madurar, Curación de heridas y Perseverancia / Bendecir cultivos y Enmarañar / Crecimiento y Llamar a las Nubes / Extensión	<i>Aguante</i> , <i>Artesanía</i> (Agricultura), <i>Costumbres</i> y <i>Región</i>
Dionisos Baco	El vino, el exceso y la fertilidad	Armonizar, Cautivar y Madurar / Bendecir Cultivos y Fertilidad / Estallido mental e Histeria / Extensión	Bailar, <i>Influencia</i> , Música y elegir entre: <i>Actuar</i> y <i>Artesanía</i> (Agricultura)
Hades Plutón	Los Infiernos	Bloqueo Espiritual, Largo reposo y Visión del alma / Atar Fantasma y Exorcismo / Extensión y Separación del alma / Resucitar	<i>Influencia</i> , <i>Estilo de Combate</i> (Cualquiera), <i>Saber</i> (Espíritus) y <i>Voluntad</i>
Hefestos Vulcano	El fuego y la forja	Arma de metal Auténtica, Fortificar y Escudo / Disparar magia y Reflejar/ Golpe del Yunque y Forja verdadera / Despertar	<i>Aguante</i> , <i>Artesanía</i> (Herrero o Armero), <i>Estilo de Combate</i> (Gran martillo) y <i>Músculo</i>
Hera Juno	El matrimonio y los nacimientos	Disparar magia, Firmeza y Perseverancia y / Alianza Sagrada y Fertilidad / Lluvia de meteoros y Pacifismo / Despertar	<i>Costumbres</i> , <i>Influencia</i> , <i>Perspicacia</i> y <i>Voluntad</i>
Herakles Hércules	La fuerza	Maza o Gran clava Auténtica, Escudo y Perseverancia / Alianza Sagrada y Firmeza / Berserk y Proeza / Extensión	<i>Aguante</i> , <i>Atletismo</i> , <i>Estilo de Combate</i> (Cualquiera con maza o gran clava) y <i>Músculo</i>
Hermes Mercurio	La comunicación y el comercio	Cautivar, Ilusión y Vara Auténtica / Camaleón (Grupo de personas) y Vínculo mental / Pacifismo y Presentir (Engaño) / Extensión	<i>Comercio</i> , <i>Engañar</i> , <i>Influencia</i> y <i>Perspicacia</i>
Hestia Vesta	El hogar	Bloqueo espiritual, Disparar magia, y Visión del alma / Contemplar (fuego) y Espejismo (Humo) / Exorcismo y Pacifismo / Extensión	<i>Costumbres</i> , <i>Influencia</i> , <i>Saber</i> (Espíritus) y <i>Voluntad</i>
Poseidón Neptuno	El mar y los caballos	Espejismo (Niebla), Respirar agua y Tridente Auténtico / Contemplar (Mar) y Llamar a las Nubes / Llamar a los Vientos y Terremoto / Despertar	Conducir, Montar, <i>Nadar</i> y elegir entre: <i>Artesanía</i> (Pesca) o <i>Navegación</i>
Zeus Júpiter	Los cielos y el trueno	Disparar Magia, Relámpago y Visión del alma / Augurio y Estallido del Trueno / Despejar los Cielos y Lluvia de rayos / Despertar	<i>Atletismo</i> , <i>Influencia</i> , <i>Oratoria</i> y <i>Voluntad</i>



TABLA DE CULTOS TEÍSTAS II: EGIPCIO

Deidad egipcia	Ámbitos	Milagros específicos concedidos por rangos: Iniciado / Acólito / Sacerdote	Habilidades del Culto. En cursiva, habilidad esencial
Amón-Ra	El Sol y los cielos	Aegis, Disipar magia y Espejismo (luz) / Augurio y Despejar los Cielos / Lanza solar y Lluvia de fuego / Despertar	<i>Influencia, Oratoria</i> , Perspicacia y Voluntad
Anubis	Los muertos	Bloqueo espiritual, Largo reposo y Visión del alma / Alzar No Muerto y Exorcismo / Alzar Momia y Separación del alma / Extensión	<i>Artesanía (Embalsamar)</i> , Primeros Auxilios, Saber (Libro de los Muertos) y Voluntad
Bastet	La custodia y la cólera	Bloqueo espiritual, Escudo y Visión del alma / Camaleón (Maleza) y Contragolpe / Berserk y Licantrópia (Pantotauró) / Extensión	Aguante, <i>Atletismo, Estilo de Combate (Cualquiera)</i> y Percepción
Hathor	La música y la danza	Armonizar, Cautivar y Vínculo mental / Alianza sagrada y Fertilidad / Extensión y Pacifismo / Rejuvenecimiento	<i>Bailar</i> , <i>Influencia y Música (Cuerda o viento)</i> y Seducción
Horus	La nobleza y los cielos	Cautivar, Reflejar y Visión del alma / Despejar los cielos y Llamar a los Vientos / Lanza solar y Licantrópia (Iqari) / Despertar	<i>Influencia, Oratoria, Percepción</i> y Voluntad
Isis	Las estrellas y la magia	Disipar magia, Reflejar y Visión del alma / Augurio y Firmeza / Anulación y Despejar los Cielos / Lluvia de estrellas	<i>Influencia, Percepción, Saber (Astronomía)</i> y <i>Voluntad</i>
Min	La curación, los caminos y el pastoreo	Curación de heridas, Perseverancia y Vara Auténtica / Bendecir Ganado y Espejismo / Despejar los Cielos y Revitalizar / Extensión	Aguante, Primeros Auxilios, <i>Región</i> y elegir entre: <i>Artesanía (Ganadería)</i> y <i>Orientación</i>
Neit	La caza	Disparo Certero, Escudo y Perseverancia / Camuflaje (Maleza) y Enmarañar / Lluvia de flechas y Presentir (Emboscada) / Extensión	<i>Atletismo, Estilo de Combate (Arco)</i> , <i>Rastrear</i> y Sigilo
Osiris¹	La vida y la renovación	Curación de heridas, Curar afección y Visión del alma / Bendecir cultivos y Restaurar sentido / Crecimiento y Revitalizar / Resucitar	<i>Artesanía (Agricultura)</i> , <i>Curación</i> , <i>Primeros Auxilios</i> y Saber (Libro de los Muertos)
Ptah	La creación y la magia	Bloqueo espiritual, Escudo y Fortificar / Sagacidad (Artesanía o Ingeniería) y Reflejar / Despertar y Jeroglífico / Olvido	<i>Arte (Escultura)</i> , <i>Artesanía (Cantería)</i> , Leer/ Escribir Egipcio e <i>Ingeniería</i>
Set	El desierto y las cosas que reptan	Espejismo, Invocar Enjambre y Miedo / Camaleón (Desierto) y Corrupción / Arenas movedizas y Ataque al corazón / Lluvia de serpientes	<i>Aguante</i> , Engañar, <i>Supervivencia</i> y <i>Voluntad</i>
Sobek	Las aguas dulces	Absorción, Perseverancia y Respirar agua / Camaleón (Lagos y ríos) y Llamar a las nubes / Crecimiento y Forma de la Bestia (Cocodrilo) / Extensión	<i>Aguante</i> , Nadar, Remar y Navegación
Thot	El conocimiento, el tiempo y la magia	Absorción, Disipar magia y Visión del alma / Anulación y Sagacidad (Saber o Leer/Escribir) / Extensión y Grimorio / Olvido	Burocracia, <i>Leer/Escribir Egipcio</i> , Perspicacia y <i>Saber (Cualquiera)</i>

¹ El culto a Osiris incluye la veneración al buey Apis, animal sagrado que es a su vez encarnación del mismo dios.



TABLA DE CULTOS TEÍSTAS III: FENICIOS

Deidad fenicia	Ámbitos	Milagros específicos concedidos por rangos: Iniciado / Acólito / Sacerdote	Habilidades del Culto. ¹ En cursiva, habilidad esencial
Astarté	La vida y la fertilidad	Alianza Sagrada, Escudo y Madurar/ Aplacar, Fertilidad y Firmeza/ Consagrar y Crecimiento/ Revitalizar	<i>Artesanía (Cualquiera)</i> , Costumbres, Primeros Auxilios y Saber (Cualquiera)
Baal - Hammom	La luz y los vientos	Disipar Magia, Espejismo y Visión del Alma / Augurio, Despejar los Cielos y Llamar a las Nubes/ Consagrar y Llamar a los Vientos / Extensión	Influencia, Magia Común, Percepción, <i>Saber (Cualquiera)</i> y Voluntad
Baal - Molch	El fuego y la oscuridad	Cautivar, Miedo y Visión del Alma / Aplacar, Anulación y Llamarada Oscura (Lanza Solar)/ Ataque al Corazón y Consagrar / Lluvia de Fuego	Engañar, Influencia, Magia Común, <i>Oratoria</i> y Voluntad
Eshmum	La curación	Curación de Heridas, Curar Afección y Disipar Magia/ Curación del cuerpo, Curación de la Mente y Restaurar Sentido/ Consagrar y Revitalizar / Resurrección	Aguante, Primeros Auxilios, <i>Curación</i> , Percepción y Saber (Herbolaria)
Melkart	La ciudad y el comercio	Alianza Sagrada, Escudo y Perseverancia / Firmeza, Aplacar y Fortificar/ Consagrar y Reflejar/ Extensión	Atletismo, <i>Comercio</i> , Influencia, Percepción y Navegación
Reshef	Las guerras	Arma Auténtica (Cualquiera), Escudo y Disparo certero / Aplacar, Estallido del Trueno, Firmeza / Berserk y Consagrar / Despertar	Aguante, Atletismo, <i>Estilo de Combate</i> , Evadir y Saber (Estrategia y Tácticas)

¹ Devoción (Deidad) y Exhortación son habilidades esenciales de todos los cultos fenicio-púnicos.

El primer milagro común es **Aplacar (Panteón)**, disponible desde el rango de acólito y que sirve para calmar la ira de cualquier divinidad del mismo panteón. Entre los griegos es habitual lanzar este milagro para calmar al iracundo Poseidón, al funesto Hades o a la vengativa Hera. Este milagro requiere siempre un sacrificio apropiado según la deidad.

El segundo milagro común es **Consagrar (Deidad)** disponible para el rango de sacerdote. Únicamente se puede consagrar un lugar apropiado para el culto. Algunos ejemplos adecuados serían una forja o volcán para Hefestos, un campo de batalla para Ares o Hades, un acantilado a Poseidón, una cima elevada a Zeus, una palestra o gimnasio a Apolo o una academia a Atenea.

El milagro **Excomuni3n**, con alguna excepci3n, no es apropiado ambientaciones politeístas y encaja mejor en cultos monoteístas muy jerarquizados. Sólo el propio dios tiene potestad para decidir si concede sus milagros al devoto seguidor. Ningún mortal puede cortar el lazo místico de una deidad con uno de sus favoritos.

Tanto para pertenecer a un Culto Teísta como para ascender en el mismo, todo personaje debe desarrollar una serie de habilidades básicas y profesionales. Las habilidades Devoci3n (Deidad), Exhortaci3n y Magia Común (Deidad) son comunes a todos los cultos. Además, cada culto tiene otras cuatro habilidades específicas del mismo.

La habilidad Devoci3n (Deidad) es esencial y debe estar siempre entre las habilidades que desarrolla el sacerdote para cumplir los requisitos de porcentaje necesarios para ascender en el culto. Además, cada culto tiene otras dos habilidades esenciales para alcanzar el rango de Sacerdote. Por ejemplo, para ascender al rango de sacerdote de Asklepios, dios de la curaci3n griego, es necesario alcanzar el 90% en Devoci3n (Asklepios), Curaci3n y Primeros Auxilios.

NUEVOS MILAGROS PARA RUNEQUEST 6

ALZAR MOMIA

Alcance (Decenas de metros), Duraci3n (Horas), Rango Sacerdote

Este milagro funciona exactamente igual que Alzar No Muerto (RQ 6, pág. 260) salvo que permite levantar momias en lugar de esqueletos o zombis. Es necesario previamente

preparar y vendar los cuerpos con la habilidad Artesanía (Embalsamar), de no ser así se alzarían como zombis.

ARENAS MOVEDIZAS

Área (Decenas de metros), Duraci3n (Minutos), Resistido (Evadir), Rango Sacerdote

Este milagro funciona de forma muy similar a Enmarañar pero en área. Debe utilizarse en una zona cuyo suelo este formado por tierra o arena. Todos los que fallen la tirada de evadir se verán completamente inmovilizados mientras dure el milagro

AUGURIO

Duraci3n (Especial), Alcance (Decenas de metros), Resistido (Voluntad), Rango Acólito

Permite al lanzador realizar una predici3n, augurio o presagio de buena o mala fortuna, a su elecci3n, sobre una determinada persona. Hasta que expire el milagro todas las tiradas del objetivo deben cambiar sus dígitos, unidades por decenas o viceversa para hallar el mejor o peor resultado posible en funci3n de que se trate de un buen o un mal augurio. Este milagro no afecta a criaturas no inteligentes e instintivas como animales, es decir que tengan INS en lugar de INT. El milagro expira cuando se produzca un resultado crítico de 01 en caso de buen augurio o una pifia de 100 en caso de mal augurio. En caso de lanzadores de rango sacerdote o mayor se deben obtenerse dos resultados de pifia o crítico para que el milagro finalice. Estas tiradas deben ser relevantes y su fallo o éxito deben traer consecuencias al objetivo del augurio. Esto queda a discreci3n del DJ.

BENDECIR GANADO

Área (Decenas de metros), Duraci3n (Meses), Rango Acólito

Este milagro funciona de manera muy similar al de Bendecir Cultivos (RQ 6, pág. 261), protegiendo al ganado de enfermedades, desastres y magia adversa que no supere la Magnitud de esta bendici3n. También asegura la fertilidad del ganado y la calidad de sus productos como la leche. Afecta a tantas cabezas de ganado como diez veces la intensidad del milagro, siempre y cuando se hallen dentro del área de efecto.

FORJA VERDADERA

Duraci3n (Instantáneo), Alcance (Toque), Rango Sacerdote



Un poderoso milagro, similar al de Extensión aunque más irrevocable y versátil, utilizado por los herreros cíclopes permite al lanzador hacer permanente cualquier otro milagro no instantáneo o un encantamiento de magia común de alcance toque y que no sea de tipo retenido sobre un arma, escudo o armadura de metal al coste de invertir PM de forma permanente. Un objeto de Calidad Buena puede contener un único efecto mágico mientras uno de Calidad Excelente puede contener dos efectos mágicos. Los objetos de calidad inferior no pueden contener magia. El coste es de 1 PM para encantamientos de Magia Común y de 1 PM por rango para milagros. Forja Verdadera requiere una inversión adicional de 1 punto de POD por objeto forjado que no puede recuperarse en modo alguno. Los PM invertidos en lanzar Forja Verdadera sí se recuperan normalmente, no así los gastados en los conjuros lanzados sobre el objeto que únicamente pueden recuperarse si los objetos resultan destruidos, reduciendo así el máximo de PM del lanzador en igual cifra.

Ejemplo: Timeo de Siracusa, sacerdote de Hefestos decide forjar un poderoso escudo para Yolao quien desea acabar con la terrible gorgona de Samos. Su POD y sus PM son altos, 16; y tiene unos valores de Devoción (Hefestos) del 93% y de Artesanía (Armero) del 91%. Timeo quiere darle dos cualidades al escudo por lo que primeramente debe forjar un hoplón de calidad excelente. Luego lanza los milagros Escudo y Reflejar sobre el escudo que le costará 2 PM, uno por cada milagro, y tras ello lanza Forja Verdadera al coste de 3 PM, para un total de 5 PM. Además debe invertir 1 POD de forma irreversible. El coste final del hoplón ha sido de 5 PM, reduciendo temporalmente sus PM de 16 a 11, además de 1 POD. A partir de ahora el POD de Timeo es será 15 y sus máximo de PM 13, un elevado coste que no obstante resulta en la creación de un gran Hoplón de 9 PA (intensidad) en lugar de 6 y capaz de reflejar la mirada de la Gorgona.

GOLPE DEL YUNQUE

Este milagro es exactamente igual que Estallido del Trueno salvo que el sacerdote debe golpear con un martillo sobre una superficie dura para producir el efecto ensordecedor.

GRIMORIO

Alcance (Especial), Área (Especial), Duración (Especial), Resistido (Especial)

Este poderoso milagro permite al sacerdote imitar la hechicería pudiendo modificar variables del milagro de igual modo que la habilidad Manipulación en Hechicería. El sacerdote recibe un punto de manipulación por cada 10% que posea en la habilidad Devoción (Deidad) al lanzar cualquier otro milagro. Además del gasto de reserva devocional para ambos milagros se requiere un pago adicional de una Tirada de Experiencia por el lanzamiento.

HISTERIA

Área (Decenas de metros), Duración (Días), Resistido (Voluntad), Rango Sacerdote

Histeria es una versión mucho más poderosa del milagro Locura (RQ 6, pág. 267) ya que afecta a todos aquellos que se encuentren dentro del área y fallen la tirada de resistencia, exceptuando al lanzador.

INVOCAR (ESPÍRITU NATURAL)

Alcance (Metros), Duración (Horas), Rango (Variable)

Al igual que Invocar Elemental (RQ 6, pág. 267), este milagro permite llamar un espíritu concreto de la naturaleza asociado al culto para que ayude al invocador en una tarea concreta. El espíritu se marchará una vez concluya la tarea o expire la duración del milagro, lo que ocurra antes. Este milagro tiene un rango variable en función del poder del ser llamado. Entre estos espíritus se incluyen driades, náyades, nereidas, oréades o temibles banshees.

JEROGLÍFICO

Duración (Instantáneo), Alcance (Toque), Rango Sacerdote

Este milagro es similar al de Forja Verdadera (Ver arriba) aunque para construcciones en piedra. El sacerdote debe grabar primeramente un glifo en piedra con una habilidad de apropiada como Arte (Escultura) o Artesanía (Grabados). Al igual que Forja Verdadera el límite de Milagros u Oraciones viene determinado por la calidad del jeroglífico. Los costes en PM y POD son los mismos que en la versión para armas y armaduras.

LICANTROPÍA

Duración (Especial), Rango Sacerdote

Permite al sacerdote adoptar la forma de una criatura híbrida entre hombre y bestia re-

lacionada con el culto hasta el próximo amanecer o caída del sol tales como hombres-felino (pantotauros), hombres-pájaro (iqari) u hombres-lobo (licántropos). El lanzador adquiere los atributos físicos (FUE, DES, CON y TAM) medios de un individuo de la especie si estos son más elevados conservando los mentales. Gana también los rasgos de la especie y puede utilizar también las habilidades si estas no están basadas en INT. No gana tampoco ninguna aptitud mágica.

PRESENTIR (AMENAZA)

Duración (Horas).

Permite al lanzador obtener un sexto sentido ante una determinada amenaza inminente tales como emboscadas, engaños o trampas. Se debe elegir una amenaza específica. El lanzador puede realizar una tirada opuesta de Devoción (Deidad) contra la habilidad apropiada de la amenaza como, Engañar si se trata de una mentira, Mecanismos en caso de trampas o Sigilo en caso de emboscadas. Si vence, el lanzador es consciente de la amenaza aunque no su origen exacto.

PROEZA

Alcance (Metros), Duración (Especial), Rango Acólito

Otorga al receptor la fuerza necesaria para cumplir una tarea de gran esfuerzo físico que, de otro modo, sería imposible realizar. Por cada 10% en Devoción (Deidad) que tenga el lanzador añade un punto a la FUE del receptor, pudiendo exceder el límite humano para una única tarea o prueba, además de reducir en un grado (dos en caso de sacerdotes) todas las pruebas de Aguante, Atletismo y Músculo. La duración de la prueba o tarea puede ser tan corta como derribar una gran columna o tan larga como una carrera de decenas de kilómetros o una competición de lucha. Al expirar el milagro, el receptor gana automáticamente un nivel de fatiga.

REJUVENECIMIENTO

Duración (Instantáneo), Alcance (Decenas de metros), Resistido (Aguante), Rango Sacerdote

Este poderoso milagro rejuvenece al blanco permanentemente hasta un máximo de un año por cada 10% que el lanzador tenga en Devoción (Deidad). Este conjuro permite deshacerse de los efectos del Envejecimiento (RQ 6, pág. 110). Puede utilizarse también a modo de maldición si se alcanzan edades muy

tempranas con múltiples milagros reduciendo la FUE, el TAM y el Movimiento del individuo en función de la nueva edad alcanzada (Ver cuadro inferior). No se puede rejuvenecer más allá del primer año de vida.

Franjas de Edad		Cambios de Atributos
Crío	De 1 a 4 años	FUE 3, TAM 3 y Mov. 2 m
Niño	De 5 a 9 años	FUE -1d6+3, TAM -6 y Mov. 4 m
Muchacho	De 10 a 13 años	FUE -1d3+3 y TAM -3
Joven	De 14 a 17 años	FUE -1d3

SAGACIDAD (HABILIDAD)

Duración (Especial).

Permite al lanzador realizar una única tirada de la habilidad en cuestión utilizando su valor de Devoción (Deidad) en lugar del de la habilidad.

PITONISAS Y AUGURES. ORÁCULOS EN GRECIA, ROMA Y EGIPTO

El oráculo es una predicción que siempre proviene de la máxima jerarquía divina, es decir, de Zeus (Grecia), Júpiter (Roma), Amón-Ra (Egipto), Tinia (Etruscos), Papaios (Escitas) o Dagda (Celtas) o bien de su hijo predilecto Apolo (Grecia), Febo (Roma) u Horus (Egipto); estando siempre relacionado con los cielos, las aves, la luz o los astros. El don Oráculo debería quedar restringido a miembros de estos cultos y que posean el milagro Augurio a rango mínimo de sacerdote.

En el oasis de Siwa en Libia está el famoso oráculo de Zeus-Amón que consultó Alejandro Magno y en Roma los Augures (aurípicos) etruscos rendían culto al Zeus etrusco al que denominaban Tinia.



CENTROS DE PODER DE LOS DIOS: LOS GRANDES TEMPLOS

Cada culto teísta tiene un único Gran Templo (con la excepción de Zeus-Júpiter) que es el centro de poder religioso más importante del mismo y el lugar en donde suelen hallarse a los Sumos Sacerdotes. Grecia y Roma comparten los mismos dioses por lo que, debido a la antigüedad de los centros religiosos griegos, la Hélade suele albergar el Gran Templo del culto conjunto. El culto de Vesta, traído por Eneas desde Ilion (Troya) es la excepción.

Los Grandes Templos conocidos, aunque puede que no los únicos, son:

En la Hélade: Olimpia (Zeus, Juegos Olímpicos), Corinto (Poseidón, Juegos Ístmicos), Esparta (Ares), *El Partenón* en Atenas (Atenea), *El Hereo* en la isla de Samos (Hera), *El Hefesteion* en Atenas (Hefestos), Delfos (Apolo, Juegos Píticos), Eleusis (Démeter y Dionisos), Feneo en Arcadia (Hermes), Éfeso en Jonia (Artemisa), Epidauro (Asklepios), Isla de Citera (Afrodita) y Nemea (Herakles, Juegos Nemeos).

En Roma: Júpiter y Vesta

Hades no tiene templos aunque sí lugares sagrados para el culto donde es posible recuperar la reserva devocional, como cavernas al Inframundo o campos de batalla. Tanto el Dios como sus sacerdotes son desterrados respectivamente del monte Olimpo y de la Hélade.

En Egipto: Heliópolis (Ra), Tebas (Amón), Dendera (Hathor), Isla de Filé (Isis), Saïs (Neit), Hermópolis (Thot), Bubastis (Bastet), Cinópolis (Anubis), Panópolis (Min), Cocodrilópolis (Sobek), Abydos (Osiris), Avaris (Seth), Menfis (Ptah) y Hieracómpolis (Horus).

En Egipto, algunos Grandes Templos son también Casas de la Vida (Per Anj). Son los centros en donde se enseñan las diferentes sendas de la hechicería o Heka. Estos templos son los de Heliópolis, Filé, Hermópolis, Abydos y Menfis, además de Cinópolis, en donde está la Casa de la Muerte de Anubis.

Otros templos mayores o santuarios importantes pueden hallarse en:

A Apolo en isla de Delos (lugar de nacimiento de Apolo) y en Dídima (oráculo de Apolo), a Hestia en Mileto (Jonia), a Zeus en Dódona (gran oráculo, el 2º tras Delfos), a Hefestos en el monte Etna, a Herakles-Melkart en Gadir, a Asklepios en Cos, a Hera en Posidonia y Argos, a Ares en Tarentum y en

Tracia, a Apolo en la isla de Rodas (llamado Helios), a Poseidón en el monte Mícala (Jonia), a Artemisa en Siracusa y Emporion, a Amón en el oasis de Siwa (Libia), a Tinia en Veyes, a Targitao en Olbia o a Hermes en la colonia comercial de Naucratis (Egipto).

HECHICERÍA

La hechicería, también llamada magia o *Heka* hunde sus raíces en Oriente. Las culturas egipcia y mesopotámica fueron las que descubrieron los secretos del Arte. Los persas, y cartagineses a través de los fenicios, han heredado las prácticas de los antiguos babilonios y akadios pero son los egipcios, únicos conservadores de una civilización milenaria, los verdaderos maestros de la *Heka*, nombre que ellos dan a la hechicería. Los practicantes de la hechicería son llamados magos en Persia, hechiceros en Cartago y *hekau* en Egipto.

PERSIA

Entre persas y medos, al margen de sendas minoritarias de hechicería herederas de los antiguos dioses babilónicos, existen dos sendas principales de magia. Una oscura basada en los principios del mal y oscuridad primigenios personificada en el culto anatema a Angra Mainyu (Ahriman), y una benigna y luminosa, personificada en el fuego puro de Ahura Mazda (Ormuz). Ambas sendas son enemigas irreconciliables como lo son sus runas: fertilidad frente a muerte, ley frente a caos y luz frente a oscuridad.

El culto oscuro es proscrito, pues el Gran Rey de las Cien Naciones, devoto del Fuego Eterno, junto a su guardia de Inmortales persigue sin descanso a los practicantes de tales artes.

CARTAGO

Entre los cartagineses de occidente, y secretamente entre los fenicios sometidos al poder persa de Sidón, Biblos y especialmente Tiro, existen dos sendas derivadas del dios Baal; la senda minoritaria de Baal-Hammón, de carácter neutral y la temida senda oscura, el terrible culto a Baal-Moloch, traído a Cartago por los antiguos tirios. A diferencia del oscuro culto de Ahriman entre los persas, éste no es perseguido y sus practicantes no se ocultan a los ojos del resto en occidente, en donde sus sacrílegas y funestas prácticas son aún habituales.

Sus practicantes reciben su poder de terribles sacrificios e inmolaciones al dios oscuro. Multitudinarios sacrificios públicos, incluso de recién nacidos, son públicos en Cartago o Útica. Estas hecatombes rituales reciben el nombre de *Molk*, realizándose en los denominados *Tophet*, altares de sacrificio consagrados a tal fin. En las colonias fenicias de Iberia como Gadir, su práctica es más discreta, con sacrificios más puntuales y no colectivos, pues a los ojos de griegos e íberos, esta práctica es considerada bárbara e incivilizada.

EGIPTO

En Egipto, la magia o *Heka*, alcanza su cénit como en ningún otro lugar en el Mediterráneo. Devoción y Heka están íntimamente unidas en el país del Nilo. Los hekau egipcios son aquellos que han conseguido despertar su poder interior al que denominan *Sekhem*. Éste poder interior permite al hekau, al igual que los propios dioses, manipular el mundo sin necesidad de ayuda externa o divina, lo que los diferencia de los sacerdotes.

La Heka se enseña en centros especializados denominados Casas de la Vida o *Per Anj*, además de en una Casa de la Muerte en Cinópolis, centro del culto a Anubis. Estos son a su vez, los Grandes Templos centrales de sus respectivos cultos teístas. Existen seis sendas

de Heka ligadas al culto de los denominados Dioses Magos, y en donde se enseñan sus conjuros: Ra (Senda del Sol), Ptah (Senda de la Creación), Thot (Senda del Conocimiento), Osiris (Senda de la Vida), Isis (Senda del Cielo) y Anubis (Senda de la Muerte).

En estos Grandes Templos los aprendices o escribas son indistintos entre hechiceros y sacerdotes. No es hasta bien avanzado el aprendizaje en escritura y saberes, en la adolescencia, cuando un aprendiz toma un camino u otro, en función de las aptitudes o devoción mostradas.

Pero incluso en Egipto, hogar de los mayores hechiceros, existe la hechicería oscura. En Avaris, centro del culto a Set, algunos aprendices del culto abandonan su aprendizaje para hacer un peregrinaje al desierto en busca de los oscuros secretos de la Senda del Desierto de Set, señor de la sequía. Aunque nadie fuera del culto a Set sabe dónde o cómo aprenden estas artes, lo cierto es que algunos vuelven como practicantes de la más oscura de las artes mágicas egipcias.

Esta hechicería es proscrita y perseguida en Egipto, y aunque los demás cultos acusan a los sacerdotes de Avaris de ocultar heaku entre sus filas de acólitos, ellos siempre lo han negado.

TABLA DE SENDAS DE HECHICERÍA EGIPCIA

Deidad patrona	Senda de Heka	Conjuros disponibles (Hery-A / Hekau / Nebef / Ar-Hekau)	Habilidades del Culto. En cursiva, habilidad esencial
Anubis	Senda de la Muerte de Cinópolis	Atraer (Espíritus), Olfato místico, Percibir (Sentir Muerte) y Resistencia a espíritus / Dominar (Cánidos), Marca y Revivificar / Crear No Muerto y Ocultar vida / Atrapar el alma	Artesanía (<i>Embalsamar</i>), Primeros Auxilios, Saber (Libro de los Muertos) y Voluntad
Isis	Senda del Cielo de la Isla de Filé	Resistencia a conjuros, Resistencia a espíritus, Resistencia al daño y Vista mística / Devolver conjuros, Marca y Rechazar (Sabandijas) / Círculo de protección y Neutralizar magia / Volar	Influencia, Percepción, <i>Saber (Astronomía)</i> y Voluntad
Osiris	Senda de la Vida de Abydos	Abjurar (Dolor), Abjurar (Enfermedad), Abjurar (Veneno) y Percibir (Sentir Vida) / Marca, Regenerar y Transferir heridas / Neutralizar magia y Sentir (No Muertos) / Intercambio de cuerpos	Artesanía (Agricultura), <i>Curación</i> , Primeros Auxilios y Saber (Libro de los Muertos)
Ptah	Senda de la Creación de Menfis	Animar (Piedra), Esculpir (Piedra), Resistencia al daño y Resistencia a conjuros / Encantar (Piedra), Fijar y Marca/ Círculo de protección y Aprisionar / Portal	Arte (<i>Escultura</i>), Artesanía (Cualquiera), Leer/Escribir Egipcio e Ingeniería
Ra	Senda del Sol de Heliópolis	Intuición, Proyectar (Vista), Resistencia a conjuros y Vista mágica / Incrementar CAR, Destrucción (Fuego) y Marca / Aprisionar y Neutralizar magia / Volar	Influencia, <i>Oratoria</i> , Perspicacia y Voluntad
Thot	Senda del Conocimiento de Hermópolis	Almacenar maná (Cetro o vara), Atraer (Magia) Resistencia a conjuros y Vista mística / Devolver conjuros, Incrementar INT y Marca / Encantar (Cetro o vara) y Neutralizar magia / Telepatía	Burocracia, <i>Leer/Escribir Egipcio</i> , Perspicacia y Saber (Cualquiera)
Set	Senda del Desierto Lugar desconocido	Animar (Arenas), Atraer (Enjambre de insectos), Ilusión (Vista) e Impedir / Destrucción (Arenas), Marca y Esclavizar (Escorpiones y serpientes) / Asfixiar y Succionar CON/ Cambiar de forma (Escorpión gigante)	<i>Aguate</i> , Engañar, <i>Supervivencia</i> y Voluntad



CULTO A LA DIOSA MADRE: ÍBEROS. DIOSA DE LA FERTILIDAD, LA MADRE TIERRA.

Aunque las deidades y las formas culturales varían entre cada pueblo y cada clan de Iberia siendo influenciadas tanto por los celtas al norte como por griegos y púnicos al sur y levante existe una tradición común a todos los pueblos íberos, el culto a la Diosa Madre.

Si bien cada pueblo le da su propio nombre y simbolismo comparte una serie de rasgos como es su vinculación con los ritos de renovación del ciclo natural de vida y muerte. En aquellos pueblos más civilizados y próximos a los colonos orientales su culto se equipara al de Tanit, la Astarté cartaginesa.

Los íberos tienen por costumbre hacer representaciones físicas de esta diosa ya sea en figurillas o en magníficas esculturas de tamaño real denominadas “Damas” que suelen ubicar en lugares sagrados o altares para realizar ofrendas.

A continuación se listan los encantamientos tanto de Magia Común como de Teísmo otorgados por la Diosa a sus seguidores y sacerdotes.

TEÍSMO:

Milagros: Curación de heridas, Curar afeción y Perseverancia (Iniciado); Aplacar, Bendecir cultivos y Llamar a las Nubes (Acólito); Consagrar (Diosa Madre), Crecimiento y Revitalizar (Sacerdote); Extensión (Sumo Sacerdote).

Habilidades del Culto: Artesanía (Agricultura), Primeros Auxilios, Curación, Supervivencia, Devoción (Diosa Madre) y Exhortación.

Dones: Aquellos que alcancen el rango de acólito reciben el don Santuario mientras se encuentren en las proximidades de un altar o representación consagrada a la Diosa Madre. Los sacerdotes obtienen el don Salud, pues la Madre se preocupa de velar por la salud de sus más devotos.

Nota: Devoción (Diosa Madre) y Artesanía (Agricultura) son habilidades esenciales a la hora de determinar el progreso en la jerarquía del culto.

MAGIA COMÚN:

Oraciones: Brío, Buscar, Calidez, Calmar, Curar, Frescor, Preservar, Protección y Vigor

MISTICISMO

El acceso a fuentes de poder mágico sobrenatural mediante el aprendizaje y perfección personal tiene un origen y un mayor desarrollo en las tierras orientales, hacia Asia.

Egipto y, especialmente Persia, por su ubicación más oriental y su filosofía de vida son las culturas más propensas a desarrollar cultos de naturaleza mística. En el capítulo de afiliaciones se han desarrollado dos cultos místicos: las damas Jeneret egipcias y los Inmortales persas. Ambos cultos pueden servir como ejemplos a la hora de crear tus propias tradiciones místicas.



CAPÍTULO 5: AFILIACIONES



A continuación se ofrecen algunos ejemplos destacados de cultos y hermandades del Mediterráneo antiguo más o menos conocidos y representativos. Es sólo una muestra de las incontables afiliaciones que pueden hallarse del uno al otro confín del ancho mar. Algunos de los que aquí se muestran pueden servir de base para construir otros similares, así por ejemplo puedes utilizar a los hoplitas espartanos como base para construir a la Legión Sagrada de Melkart

en Cartago o al Batallón Sagrado de Tebas. Por nombrar algunos no representados aquí podemos citar a los auríspices, los videntes etruscos de Tinia; a los arqueros sagrados del dios Sol, los sagitarios de Helios de Rodas; al gremio más famoso de navegantes, los fenicios de Sidón; a la caballería de compañeros, los Hetaroi macedónicos o los cazadores nubios de Kush.





II VESTALES.

CULTO TEÍSTA ROMANO.

Guardianas del fuego sagrado del foro de Roma, las Vestales es la posición de más poder a la que una mujer romana no nacida noble puede aspirar. Respetadas por todos los romanos, a ellas se les confían los mayores secretos (como las últimas voluntades). Son a ellas a quienes acuden los pater familiae romanos cuando un poderoso espíritu maligno o larvae se ha introducido en el hogar burlando la custodia de los espíritus guardianes del hogar. Son reverenciadas, y tocarlas supone un sacrilegio que es castigado con dureza.

Requisitos

- ⇒ Sólo las mujeres con plenos derechos de ciudadanía romana, es decir, de padre y madre romanos, pueden acceder al culto sagrado de Vesta. Dicho acceso tiene lugar durante la niñez, normalmente a los 7 años.
- ⇒ La pureza y castidad son Requisitos indispensables.
- ⇒ Únicamente se escogen a jóvenes hermosas de entre las numerosas aspirantes, por lo que es necesario tener un mínimo de Carisma 13 para ingresar en sus filas.

Deberes

- ⇒ Por encima de todo su deber es mantener encendido el fuego sagrado de la ciudad de Roma ubicado en el gran templo de Vesta. Si el fuego sagrado se apaga, la vestal que estuviera al cargo del mismo en ese momento será castigada mediante la disciplina interna del culto, recibiendo latigazos y perdiendo 2d4+2% de Devoción (Vesta) en el proceso.
- ⇒ Deben ser ejemplo de virtud. Si una vestal pierde su virgo de forma intencionada o consentida, su valor de Devoción (Vesta) se ve reducida a la mitad y cualquier don que pudiera depender de dicho valor queda revocado. Si además hay pruebas notorias o testigos de honor de tales hechos, acompañados de una acusación formal ante la Casa de las

Vestales, la sentencia es muerte por lapidación.

- ⇒ En el caso particular de no ser voluntaria esta pérdida de virtud la vestal es apartada del culto. Se le retiran sus privilegios y no puede continuar su avance en el culto.

Privilegios

- ⇒ Pueden poseer bienes y disponer de los mismos sin necesitar del permiso de su padre. Pueden, además, hacer testamento.
- ⇒ Indultar a aquellos condenados a muerte con los cuales se topasen por azar por las calles de Roma y ante numerosos testigos que dieran fe de dicha fortuna.
- ⇒ Protección de la Ley de Roma. Golpear a una vestal es como golpear a la misma Roma. Es traición y se pena con la muerte
- ⇒ Pueden abandonar el culto tras 30 años de servicio. Desde ese momento les está permitido casarse y tener hijos, conservando todas sus aptitudes mágicas y el respeto de Roma.

Habilidades*

Costumbres, Devoción (Vesta), Exhortación, Influencia, Magia Común (Vesta), Saber (Espíritus) y Voluntad.

Rangos y capacidades

Iniciada (Hermana): Son las más jóvenes del culto y se encargan de asistir a las vestales de rango superior en los ritos. Aún no se les confía la protección del fuego sagrado.

Milagros: Bloqueo espiritual, Disipar magia y Visión del alma

Adquieren el don Santuario (Gran Templo de Vesta). Ubicado en el corazón de Roma, el foro.

Acólita (Vestal): Son aquellas que han mantenido su virtud y fe intactas y terminado su aprendizaje. Se les confía la custodia de la llama de Roma.

Milagros: Aplacar, Contemplar (Llamas), Espejismo (Humo)

* Las habilidades en cursiva son esenciales para la afiliación.



Adquieren el don Manantial (Fuego sagrado). Mientras se encuentren bajo un techo con un hogar.

Sacerdotisa (Gran Vestal): Existen 7 grandes vestales en Roma, una por cada una de las siete colinas de Roma. Entre ellas se incluye a la Vestalis Máxima. Ven recompensadas sus años de virtud recuperando la belleza y vigor que antaño tuvieron.

Milagros: Consagrar (Hogar), Exorcismo y Pacifismo

Adquieren el don Juventud

Suma sacerdotisa (Suma Vestal): Una gran vestal que pretenda alcanzar el rango de suma vestal o Vestalis Máxima debe atravesar las llamas Fuego sagrado de Roma sin protección alguna, ya sea mágica o mundana, emergiendo al otro lado indemne, si recibe la aprobación de la diosa. Para ello, la gran vestal debe superar una tirada de Devoción (Vesta) en Difícil. No se permite el gasto de puntos de Suerte para esta tirada. En caso de fallar la aspirante es reducida a cenizas.

Milagro: Extensión

Adquiere el don Invulnerabilidad (Fuego)



II HOMOIOL.

CULTO MARCIAL ESPARTANO.

No existe en el mundo griego ni probablemente en el mundo conocido mejores guerreros que los espartanos. Cuando un enemigo se enfrenta a las lanzas espartanas sabe que venderán muy cara su piel y que, de alcanzar la victoria, ésta tendrá un alto precio. El recuerdo de la hazaña en las Termópilas del rey Leónidas y sus 300 hippeis contra el poder persa aún perduran en el recuerdo de todos los griegos.

Requisitos

- ⇒ Ser espartiatas de nacimiento y haber superado la agogé, la educación lacónica espartana, incluyendo la Krypteia.
- ⇒ Rendir culto a Ares o a Herakles. Deben dejarse el pelo largo en su honor.
- ⇒ Tener un mínimo de 13 en todos los atributos físicos (FUE, DES, CON y TAM).

Deberes

- ⇒ Mantener siempre la panoplia y el cuerpo preparados para la guerra.
- ⇒ No huir o rendirse jamás en batalla.
- ⇒ No volver sin el escudo. En tal caso son apartados de todos los actos sociales hasta que expíen su vergüenza mediante actos de heroísmo en batalla. Se denominan tresantes, “los temblorosos”.
- ⇒ Acudir a las Sisitias, los banquetes de fraternidad entre iguales, aportando tu parte.

Habilidades*

Aguante, Atletismo, Estilo de combate (Hoplita con Lucha e formación o Muro de escudos), Magia Común (Ares o Herakles), Músculo, Pelea y Supervivencia

Rangos (Número hacia el 350 a.C.) y Capacidades

Eiren (2800): Están al cargo de la Agogé de los efebos espartiatas. Reciben la capa escarlata.

Homoioi (1400): Deben haber cumplido los 30 años. Adquieren un lote de tierras (Kleros) y siervos hilotas. Pueden formar parte de la asamblea o Apella. Adquieren el don de Salud.

Hippeis (300): Deben tener un heredero varón. Son la escolta personal del rey de Es-

parta, los mejores. Adquieren el don de Resistencia.

Hippagretai (Líderes): Son elegidos por el Rey de Esparta entre los Hippeis. Su número varía aunque suelen ser dos, uno por cada flanco del ejército. El rey, también Hippagretai, siempre combate en el centro. Son sus consejeros y oficiales, encargándose de la elección de los Hippeis. Como el Rey, portan capas púrpuras en lugar de escarlatas. Adquieren el don Poderoso.



*Las habilidades en cursiva son esenciales para la afiliación.



III GAESATAES. CULTO MARCIAL CELTA

Entre los guerreros celtas, especialmente entre la tribu de los britanos, galos y gálatas, existe un grupo de ellos que acuden al campo de batalla desnudos. Sin más protección que su escudo, cargan contra sus oponentes emitiendo gritos de batalla. Muestran pinturas y tatuajes azules de guerra de escritura ogham que parecen protegerles de las heridas y la muerte. Sólo se aceptan a los más altos y fuertes entre sus filas. Son los geasetae, la vanguardia de los guerreros celtas.

Requisitos

- ⇒ Ser varón y nacido en una tribu celta
- ⇒ Tener un mínimo de FUE, CON y TAM de 13 y un POD de 10
- ⇒ Rendir culto a Taranis, el dios de la guerra y el trueno
- ⇒ Pasar el rito de iniciación en el cual deben conseguir la cabeza de un enemigo en un día de tormenta sin ayuda alguna de otros y sin portar armadura.

Deberes

- ⇒ Juramento: no portar jamás ningún tipo de armadura. En caso de incumplir este voto pierden todos sus dones: las pinturas y tatuajes dejan de funcionar, su grito de batalla pierde su fuerza y no pueden entrar en frenesí. Deben expiar esta falta en batalla combatiendo sin escudo.
- ⇒ Durante una tormenta tienen prohibido retirarse del combate. Es un buen augurio para la batalla y sería lo mismo que contrariar al dios.

Habilidades*

Aguate, Atletismo, Artesanía (Tatuajes), *Estilo de berserker celta***, Magia Común (Taranis), *Músculo* y Voluntad

**Incluye espada larga celta, lanza corta, hacha de mango largo y scutum oval- Rasgo: Gritos intimidatorios, Machacar o Rompeescudos

Rangos y capacidades

Iniciados: Los más nuevos de entre los guerreros que han pasado el rito de iniciación deben todavía probar su valía en muchas bata-

llas. Llevan taparrabos y decoran sus cuerpos con pinturas de guerra antes de la batalla.

Adquieren el don Pintura de Guerra (Como el don Robusto)

Geasetae: Son la mayoría de los guerreros, curtidos en decenas de batallas. Sus pinturas son permanentes y van completamente desnudos a la batalla.

Adquieren el don Tatuaje de Guerra (Como el don Resistente)

Truenos: Están en la vanguardia de los geasetae, aullando y gritando con la furia del trueno.

Adquieren el don Grito de batalla (Como el rasgo Intimidatorio. RQ 6, pág. 306)

Berserkers de la tormenta: Los más temerarios de entre los geasetae desdennan todo elemento protector. Tiran sus escudos y cargan con sus hachas contra sus enemigos con el frenesí de la tormenta

Adquieren el don Furia (Como el rasgo Frenesí. RQ6, pág. 306)



IV INMORTALES. CULTO MÍSTICO PERSA.

Pocos guerreros, salvo los espartanos, se enfrentan a los mejores guerreros de oriente sin titubear, los Diez Mil o Inmortales. La élite del ejército persa y guardia personal del Rey de reyes. Incansables, parece que no sientan las heridas y algunos afirman que son verdaderamente inmortales, que no pueden morir.

Obtienen sus energías del Fuego Sagrado de Ahura Mazda tras una consagración en Persépolis, ante el Rey. Deben alcanzar un estado de serenidad y conexión total con Ahura Mazda tras años de encierro y entrenamiento hasta despertar en ellos la llama imperecedera del fuego eterno, que les imbuye la fuerza necesaria para activar sus talentos.

Requisitos

- ⇒ Ser varón persa o medo de nacimiento.
- ⇒ Seguir las doctrinas del Mazdeísmo (Ahura Mazda). El culto al fuego sagrado.
- ⇒ Consagración en Persépolis ante el Rey de Reyes.

Deberes y privilegios

- ⇒ Juramento (Lealtad al Rey de Persia. Pasión).
- ⇒ No pueden mentir jamás ni obrar de mala fe.
- ⇒ No pagan impuestos y el estado se encarga de su manutención y de equiparles.

Habilidades *

Aguante, Cortesía (ceremonial persa), *Estilo de combate (Guardia real persa)*, Meditación, *Misticismo (Inmortales)*, *Percepción* y Voluntad

Rangos y capacidades

Athanathoi (9000): Tras pasar años de encierro en Persépolis han aprendido los secretos de la llama imperecedera, imbuyéndose de sus energías. Componen la columna más importante de las huestes del rey persa. Portan armaduras de escamas plateadas (cota y faldar).

Talentos: Invocar Negación (Calor) y Mejorar Fatiga.

Melóforo (1000): De entre todos los athanathoi los mejores son ascendidos al rango

de melóforo. Componen la guardia del Rey de Persia custodiando el palacio real y suelen transmitir en una profunda calma espiritual. Visten el púrpura, color reservado al rey y portan armaduras de escamas doradas (cota y faldar).

Talentos: Invocar Aura (Serenidad) y Mejorar Puntos de golpe

Adquieren el don Santuario (Palacio Real de Persépolis)

Hazarapati (9): Cada uno de ellos lidera a un regimiento o hazarabaram de un millar de athanathoi. El fuego sagrado de Ahura Mazda radia en su interior, sanando sus heridas y protegiéndoles de las llamas. Algunos sabios afirman que siempre han sido los mismos desde el primer rey de los persas.

Talentos: Invocar Inmunidad (Fuego) y Mejorar Ritmo de Curación

Adquiere el don Vida Eterna

Quiliarca (1): Entre los hazarapati, uno de ellos, el mejor, es el encargado de comandar a la guardia personal del rey, los melóforos. Es quizás el persa con mayor poder tras el propio Gran Rey. Se dice que nada puede distraer al capitán de los hazarapati de su obligación.

Talento: Invocar Indómito.

Adquiere el don Sexto sentido.



* Las habilidades en cursiva son esenciales para la afiliación.



V CULTO A LOS DIOS MANES. CULTO ANIMISTA ROMANO.

Aunque los romanos rinden culto al mismo panteón de dioses que los griegos, entre las paredes de su hogar, de la domus romana, se sigue practicando el ancestral culto a los antepasados y a los espíritus domésticos a los que denominan dioses manes y dioses lares. A diferencia que el culto teísta que está en manos del estado romano y es de tipo oficial, el culto a los dioses manes es un culto de carácter familiar y doméstico, practicado en las casas romanas de manera más informal y privada. Es un culto muy ligado a la diosa del hogar, Vesta, una de las deidades más adoradas en Roma y a la que suele acudir habitualmente, especialmente entre las mujeres romanas. La práctica del culto está muy presente en la sociedad romana, siendo costumbre dedicar inscripciones en placas o lápidas a los espíritus como la tan común DMS o Diis Manibus Sacrum (Consagrado a los dioses manes).

Requisitos

- ⇒ Ninguno, más allá de pasar un rito de iniciación que puede variar en función de la clase social a la que pertenezca el romano. Entre los romanos de buena familia los niños varones llevan un collar con una esfera de oro al cuello, la llamada bulla, de la cual se desprenden al alcanzar la edad adulta. Tras esto, se la ofrecen a los dioses lares en agradecimiento. Éste es el rito de iniciación más común, aunque existen otros. Los libertos, por ejemplo, suelen dedicar una cadena, símbolo de su antigua esclavitud, a estos dioses. Cualquier romano puede hacer peticiones a los espíritus del hogar y de los antepasados aunque es una labor que suele recaer en el cabeza de familia, el pater familiae.

Deberes y privilegios

- ⇒ Se debe mantener el recuerdo de los antepasados y el beneplácito de los espíritus del lugar realizando las ofrendas y exequias adecuadas tales como encender lucernas a los manes, quemar perfumes a los penates y ofrecer vino a los lares. Es habitual quemar habas para mantener alejados a los lémures y larvas ya que no toleran su olor, mientras

que a los manes el repiquetear del hierro o el bronce les pone en fuga.

- ⇒ En las casas romanas es costumbre levantar un altar o capilla lararia para realizar las ofrendas a lares y penates, a los que se les representa con una estatuilla en bronce, plata, marfil, o de madera o cera en casas humildes.

Habilidades de culto*

Atadura, Costumbres, Influencia, Magia Común (Vesta), Perspicacia, Saber (Espíritus) y Trance

Rangos y capacidades

No existen rangos en el culto a los ancestros, no es un culto jerarquizado, aunque el culto en el hogar está liderado por el cabeza de familia, el pater familiae. No obstante de cara a de tener acceso a invocar espíritus aliados o neutrales, es necesario alcanzar los Requisitos de porcentaje de Habilidades de culto que exigen los rangos de chamán y gran chamán respectivamente.

Espíritus amistosos: Ancestros (Manes), Guardián (Genio) y Naturaleza Rurales (Lares) y Naturaleza Domésticos (Penates)

Espíritus neutrales: Fantasmas (Lemures)

Espíritus hostiles: De la Maldición (Larvas)

Aquellos devotos espirituales que alcancen los Requisitos necesarios para alcanzar el rango de guía espiritual adquieren el don de Fortuna.

VI HECHICEROS DE HELIÓPOLIS. CULTO DE HECHICERÍA EGIPCIO



De todas las Casas de la Vida (o Per Anj) de Egipto, la Casa del Sol del Gran Templo de Ra en Heliópolis es, junto a la de Thot en Hermópolis, una de las más antiguas y prestigiosas sedes del estudio de la magia en todo el mundo. Los magos solares rinden culto al Sol y al fuego y tienen como emblema al ave fénix. La aparición del fénix es interpretada por los sacerdotes de Ra como el mejor augurio que puede producirse en el país del Nilo y es en Heliópolis donde más veces ha hecho su aparición. De todos los hekau egipcios son ellos los más dados a la política y a acumular poder. Es costumbre que el líder de la orden ocupe el cargo de mago real formando, junto al gran sacerdote de Osiris, el consejo del faraón.

Requisitos

- ⇒ Rendir culto a Ra.
- ⇒ Tener un mínimo de INT, CAR y POD de 13.
- ⇒ Deben saber Leer/Escribir Egipcio correctamente, al menos a un 51%.

Deberes y privilegios

- ⇒ Los magos solares de Ra son, junto a los magos de la vida de Osiris, los principales enemigos y perseguidores de los hechiceros de Set y sus oscuras artes. Deben utilizar cualquier medio a su disposición para acabar con ellos.
- ⇒ A diferencia de los sacerdotes, pueden casarse y formar una familia.

Habilidades*

Influencia, Invocación (Senda del Sol), Magia Común (Ra) Manipulación, Oratoria, Perspicacia y Voluntad.

Rangos y capacidades

Aprendiz (Hery-A): Tras acabar su aprendizaje como escriba junto a los aspirantes a sacerdote de Amón-Ra que hallan despertado

su poder interior o sekhem, son seleccionados por la Casa del Sol para ponerse bajo la tutela de un maestro o nebef.

Conjuros: Intuición, Proyectar (Vista), Resistencia a conjuros y Vista mágica

Adquieren el don Santuario (Gran Templo de Ra de Heliópolis)*

Hechicero (Hekau): Los hekau ya han terminado su aprendizaje en la Casa del Sol y se han independizado de su maestro. Pueden ya abandonar Heliópolis, a la que vuelven de vez en cuando para consultar papiros y aprender nuevos conjuros, o examinarse para ascender al rango de maestro. Son la mayor parte de los hekau que pueden encontrarse más allá de los límites de Heliópolis.

Conjuros: Incrementar CAR, Destrucción (Fuego) y Marca (Ojo de Ra)

Maestro (Nebef): Los más experimentados y virtuosos hekau pueden intentar pasar una prueba para ascender al rango de maestro. Al pasar la prueba, algunos nebef alcanzan la perfección de su sekhem, su poder interior. Los nebef son la élite de los magos egipcios, sabios de un gran poder que custodian los papiros que contienen los poderosos secretos mágicos de la orden. Si lo desean pueden tomar un aprendiz o hery-a.

Conjuros: Aprisionar y Neutralizar magia
Adquieren el don Perfección (POD)

Gran hechicero (Ar-Hekau): Los Ar-Hekau o grandes hechiceros suponen la cúspide del poder mágico de Egipto. Es un gran hechicero quien está al frente de la Casa del Sol de Heliópolis, mientras un segundo ejerce como consejero del faraón en materias mágicas. No se conocen más ar-hekau solares en Egipto.

Conjuros: Volar (Alas del fénix)

Adquieren el don Reencarnación (Ave fénix). Cuando un ar-hekau muere, Ra lo devuelve al mundo en forma de ave fénix, su animal sagrado. Éste es el motivo por el cual es en Heliópolis en donde más veces se ha visto a la sagrada ave en los últimos siglos

*NdC: El don Santuario (Gran Templo) es común a todos los hechiceros y sacerdotes de Egipto. Los templos de menor rango no otorgan dicha protección.

* Las habilidades en cursiva son esenciales para la afiliación.



VII ORDEN DRUÍDICA.

CULTO TEÍSTA CELTA.

La orden druídica es probablemente uno de los cultos sacerdotales más secretos del mundo conocido. Bardos, druidas y videntes pertenecen a ella. Son los custodios de la tradición céltica, a la vez consejeros, sanadores y jueces. Su juicio es ley entre los celtas y no hay caudillo celta que no tenga a su lado a uno de estos sabios consejeros. Guardan las arboledas, claros y monumentos sagrados e imponen terribles castigos a quienes violen sus leyes

Requisitos

- Rendir culto a Dagda o Teutates.
- Ser varón.
- No haber arrebatado una vida voluntariamente
- Tener un mínimo de INT 13.

Deberes y privilegios

- Son los custodios de las costumbres y la tradición oral. Son los encargados de educar al pueblo y actúan como consejeros de los grandes jefes tribales.
- Deben guardar el secreto de la antigua escritura sagrada, el Ogham
- Hacen cumplir la ley celta actuando como jueces.
- Se encargan de los sacrificios y de leer los presagios en el vuelo de las aves, el clima y las vísceras.
- Prender fuego o talar un bosque es sacrilegio. En los bosques habitan espíritus sagrados protectores como las dríadas.
- No intervenir jamás en un incendio natural. Los rayos los envía el dios Taranis, el bosque debe renovarse.

Habilidades del culto*

Costumbres, Curación, Devoción (Dagda o Teutates), Exhortación, Influencia, Oratoria y Primeros Auxilios

NdC: La habilidad *Curación* es esencial para los druidas mientras que la habilidad *Oratoria* lo es para los videntes.

Rangos y capacidades

Aprendiz (Obydd): Túnica verde. Están bajo la tutela de un druida.

Milagros: Curación de heridas, Madurar y Vara Auténtica

Bardo (Beirdd): Túnica azul. Tienen suficiente conocimiento para independizarse de su tutor. Los bardos han perfeccionado sus artes curativas y ya han aprendido a interpretar augurios en el vuelo de las aves o las tormentas, además de leer el Ogham, la escritura secreta druídica. Suelen ser errantes,





viajeros que discurren por los pueblos celtas regalando sus conocimientos a cambio de hospitalidad y experiencia.

Milagros concedidos: Augurio (Vuelo de las aves y el clima), Restaurar sentido y Enmarañar

Adquieren el don Escritura Secreta. Ganan la habilidad Leer/Escribir Ogham al 50+INTx2%.

Druida (Derwydd) o Vidente (Vate): Túnica blanca. Al menos uno por círculo de piedras o bosque sagrado. Se dividen en dos tipos, los encargados de las arboledas sagradas, con un roble centenario como corazón, los denominados Derwydd o simplemente druidas, maestros de la curación; y los videntes o Vates, encargados de realizar predicciones a partir de la lectura de las entrañas de animales y de aplacar a los dioses con sacrificios de sangre. Ambos son los encargados de enseñar a los aprendices, los Obydd.

Milagros concedidos: Aplacar (Panteón celta) y Contemplar para los videntes y Crecimiento y Revitalizar para los druidas.

Los videntes adquieren el don Oráculo (Vates) mientras los druidas el don Manantial (Arboleda sagrada) mientras se hallen bajo la sombra de sus árboles.

Archidruida. Túnica blanca. Presiden las asambleas anuales de la orden. Al menos tres. Uno en Stonehenge para Britania, otro en la colina y bosque de Tara en Irlanda y otro en el bosque de Cenabum en las Galias. Se desconoce si existe algún archidruida en Iberia o entre los celtas gálatas.

Cada cuatro años todos los archidruidas se reúnen en algún bosque secreto para los asuntos de más importancia como los juicios a otros druidas de alto rango o el nombramiento de un nuevo archidruida. Se cree que es en el sagrado bosque de Cornualles.

Milagros concedidos: Excomuni6n (Juicio de Druidas)

Adquieren el don Geas

Nuevo don: Geas.

Los archidruidas pueden imponer prohibiciones llamadas Geas. Suelen ser tabúes y restricciones a modo de maldici6n cuyo incumplimiento conlleva terribles consecuencias y, en el peor de los casos, la muerte. A veces un Geas o Geasa otorga capacidades o dones que compensan la prohibici6n. Para saber c6mo funciona una Geas y algunos ejemplos de ellas consulta las p6ginas 289 y 290 del Manual B6sico de RENEQUEST 6.



VIII DAMAS JENERET. CULTO MÍSTICO EGIPCIO

Entre las paredes del templo de Hathor en Dendera las más hermosas y virtuosas jóvenes egipcias son seleccionadas para ser instruidas en la más prestigiosa academia de música y danza de todo Egipto. Sus estudiantes aprenden danzas místicas en las que dicen conectar con la propia diosa. Sus actuaciones hacen las delicias de la corte del faraón y su compañía es la más solicitada por los nobres de Egipto, a pesar de sus elevados honorarios.

Requisitos

- Ser mujer egipcia de nacimiento de al menos CAR y DES 13
- Tener al menos 3 AC. Las danzas de la diosa requieren coordinación y velocidad.
- Rendir culto a Hathor de Dendera

Deberes y privilegios

- Las damas Jeneret cobran un alto precio por sus actuaciones. Deben entregar entre un 10 y un 30% de sus ganancias al templo de Hathor. Lo habitual es que actúen en grupos de entre cinco y diez damas Jeneret en actuaciones puntuales, aunque algunos grandes nobres de Egipto toman los servicios de alguna dama Jeneret por períodos largos, incluso de años. Únicamente el faraón puede solicitar la compañía de las damas Jeneret cuando desee y sin pagar coste alguno aunque, sin duda, suele ser el más generoso de todos los mecenas.

Habilidades de culto*

Acrobacias, *Bailar*, Influencia, Magia Común (Hathor), Meditación, *Misticismo* (Damas Jeneret) y *Música*

Rangos y capacidades

Coro: Las más jóvenes de entre las damas Jeneret que terminan su aprendizaje en Dendera no ocupan aún los lugares centrales de las coreografías de las danzas. Pagan un 30% de sus ganancias al templo

Talentos: Invocar (Contorsión) y Mejorar (Índice de Movimiento)

Bailarina: Las bailarinas centran la mirada del público con sus hipnóticas y prodigiosas

danzas. Acompañan a la primera bailarina. Pagan un 20% de sus ganancias al templo

Talentos: Invocar (Ligereza) y Mejorar (Momento de Reacción)

Primera bailarina: Son el punto central de las coreografías. Suele haber una primera bailarina por compañía. Suelen ser damas de elevado ego a las cuales no gusta compartir el protagonismo. Alcanzan una coordinación y perfección de movimientos sin igual y pueden estar danzando en interminables danzas sin mostrar síntomas de cansancio y caer extenuadas horas después. Únicamente entregan un 10% de sus ganancias al templo.

Talentos: Mejorar (Fatiga) y Mejorar (Puntos de Acción)

Adquieren el don Perfección (DES)

Maestra de danza: Cuando la belleza, pero no la maestría, les abandona, la mayor parte de las bailarinas más veteranas vuelven al templo de Dendera esta vez para ejercer como institutrices de las nuevas aspirantes. En vez de pagar, son ahora ellas las encargadas de cobrar al resto de damas Jeneret para cubrir todos los gastos de la academia incluida la manutención de las estudiantes. Se afirma que pueden reproducir la música de la diosa en sus cabezas lo cual les protege de distracciones y de magia que pretenda nublarse su mente.

Talento: Invocar (Indómito)

Adquieren el don Santuario (Gran Templo de Hathor en Dendera)



* Las habilidades en cursiva son esenciales para la afiliación.

IX AMAZONAS. CULTO MARCIAL ESCITA

Las temibles y bellas amazonas son mitad mito y mitad realidad. Excelentes en la monta y en el arco fueron ellas quienes hicieron frente al gran Herakles en los tiempos heroicos, perdiendo a su reina Hipólita en la contienda, la cual fue capturada por el hijo de Zeus.

Homero afirmaba que descienden de una tribu escita a orillas del Ponto Euxino cuyos hombres partieron a la guerra y no retornaron, convirtiéndose desde entonces en una sociedad matriarcal y guerrera.

Los escitas las temen y odian pues dicen que secuestran a hombres más hermosos para procrear, asesinando después a sus amantes. Las llaman oiopartas, “asesinas de hombres”.

Entre la tribu de las amazonas únicamente existen dos profesiones disponibles: la de Cazadora o casta guerrera que rinden culto a Artemisa cazadora y la de Sacerdotisa, encargadas de los ritos de reproducción y de los sacrificios, devotas de Argimpasa, la Afrodita griega. La bendición de la diosa hace que sólo nazcan mujeres en la tribu.

Requisitos

- ⇒ Ser mujer y pertenecer a la tribu de las amazonas.
- ⇒ Ser Cazadora y rendir culto a Artemisa
- ⇒ Pasar el rito de iniciación
- ⇒ Tener un mínimo de CAR 13 y DES 15
- ⇒ No pueden tener modificador al daño (MD) negativo

Deberes y privilegios

- ⇒ Juramento: No herir jamás a un ciervo voluntariamente. Es animal sagrado para Artemisa.

- ⇒ No yacer jamás con un varón sin la bendición de las sacerdotisas de Afrodita. De incumplir esto siempre nacerá un niño y tanto la amazona como su vástago serán expulsados de la tribu.

Habilidades del culto*

Atletismo, Artesanía (Arquero-flechero), *Estilo de Cazadora***, Evadir, *Montar*, Percepción y *Rastrear*

**Incluye arco recurvado, boleadoras, lanza corta y pelta. Rasgos: Montado, Temerario, Tirador y Recarga rápida.

Nuevo rasgo de combate

Recarga rápida: Reduce el tiempo de recarga de armas de proyectiles en 1 AC

Rangos y capacidades

Arquera: Son las más jóvenes de todas las amazonas que acaban de pasar el rito colectivo de iniciación en el que entre todas las aspirantes a cazadoras deben abatir a un smilodon. Aquellas que vuelven con vida reciben un Arco de las Amazonas, símbolo de las cazadoras amazonas.

Adquieren el don Arma (Arco recurvado de excelente calidad. Mejoras: Eficiente y Capaz (RQ 6, pág. 98).

Cazadora: Las cazadoras son las amazonas más experimentadas que componen las partidas de caza. Sus reflejos se han afinado a límites sobrehumanos y reaccionan con endiablada rapidez.

Adquieren el don Celeridad.

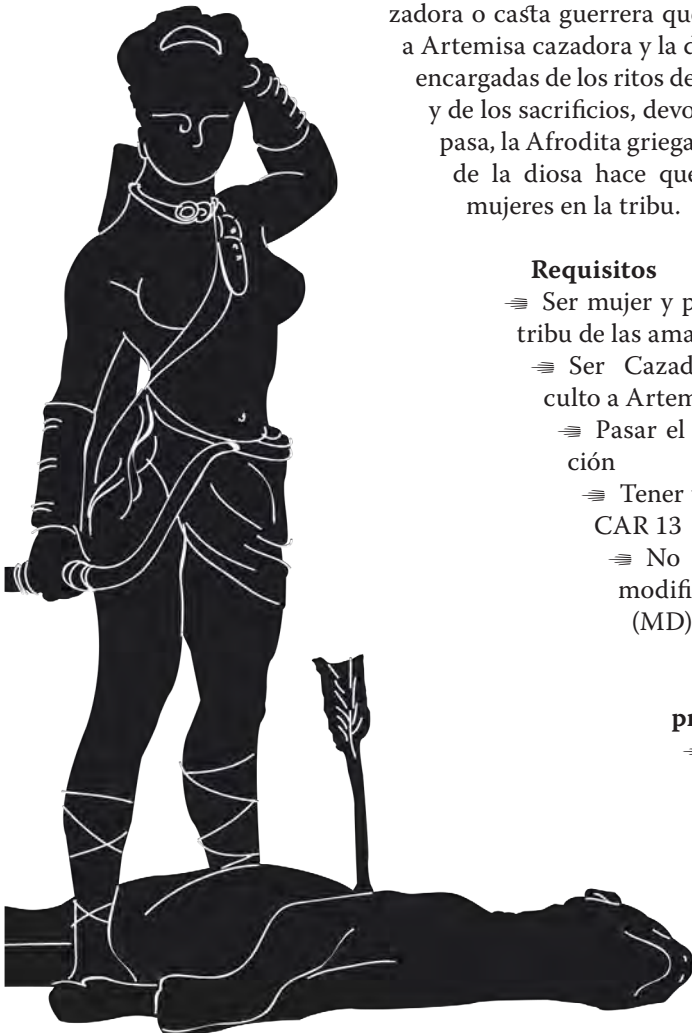
Gran cazadora: Lideran las partidas de caza e incursiones. No hay arqueras más rápidas que estas intrépidas guerreras.

Adquieren el don Rapidez

Cazadora de hombres: Muy pocas grandes cazadoras merecen el sobrenombre de Oioparta, “matadora de hombres”. Sólo las más temibles y hábiles que han logrado gestas como haber cazado a un gran guerrero o rey. La reina de las amazonas debe ser siempre una de ellas. Se dice que tienen la protección de Artemisa, y que ninguna flecha puedes herirles.

Adquieren el don Invulnerabilidad (Flechas)

*Las habilidades en cursiva son esenciales para la afiliación.





X HERMANDAD DE ARGOS. GREMIO DE NAVEGANTES GRIEGO

Desde que Jasón y sus heroicos argonautas colonizaran el Ponto Euxino y recuperaran el vellocino de oro muchos han sido los que han seguido sus pasos y han emulado ese afán de aventura y descubrimiento por todas las aguas conocidas. Los griegos jonios son sin duda los mejores marinos helénicos y, de entre ellos, la cofradía de marinos llamada Hermandad de Argos cuyo nombre hace honor al mítico barco de Jasón son el epítome de ese espíritu de exploración y aventura. Si no fuera por la existencia de los navegantes fenicios de Sidón y Tiro estaríamos sin duda ante los mejores marinos del orbe conocido. Ambos grupos se disputan la hegemonía sobre el dominio de Poseidón.

La mayor parte de las primeras exploraciones y rutas marítimas griegas tanto hacia occidente como hacia el Mar Negro estuvieron encabezadas por navegantes de este heterogéneo gremio el cual fue fundado por el insigne Kolaïos de Samos, el primer navegante griego que tras el poderoso Herakles contactó con la mítica Tarsis.

Aunque están presentes en todo el mundo griego, desde Massalia hasta Naucratis, la isla de Samos en Jonia, por ser el lugar de origen de su fundador así como sede del Gran Templo de Hera, protectora de Jasón y la nave Argos, es el lugar en donde más navíos de la hermandad pueden hallarse.

Requisitos:

- ⇒ Para unirse al gremio de navegantes el aspirante debe ser apadrinado por un griego que ya pertenezca al mismo. Al margen de la pericia en las artes náuticas, lo habitual es que únicamente los griegos sean admitidos aunque existen raras excepciones. Tanto hombres como mujeres son admitidos, pero no se admiten ni a siervos ni a esclavos ni tampoco a ciudadanos con deudas pues el gremio exige absoluta libertad e independencia a sus miembros.
- ⇒ Se exige un mínimo de coordinación e ingenio entre sus miembros para ser apadrinados. Los aspirantes debe tener un mínimo de INT y DES de 13.

Deberes y privilegios:

- ⇒ El gremio impone pocas obligaciones a sus miembros pues defienden la libertad y autonomía de sus tripulaciones. Aquellos con rango de capitán deben compartir sus conocimientos cartográficos





con otros capitanes del gremio, beneficiándose a su vez en sentido inverso de los conocimientos de otras tripulaciones. Por ende, el gremio dispone de los mayores conocimientos náuticos y la mejor cartografía conocida. Los fenicios, por supuesto, no comparten tal afirmación.

- ⇒ Además se espera que los barcos de la hermandad de Argos den cobijo a aquellos que encuentren errantes en el mar, los náufragos, pues se considera que si han sobrevivido ha sido por voluntad de los dioses y son ellos quienes lo han puesto en el camino de la nave.
- ⇒ Para terminar, todo miembro del gremio será admitido a bordo de cualquier barco para un determinado trayecto aunque no tuviese forma de pagar. Por fraternidad será aceptado como miembro temporal de la tripulación debiendo cumplir con las tareas que el capitán considere oportuno.

Habilidades del gremio*

Comercio, *Estilo de Combate (Marinero con Rasgo Acuático o Juego de Piernas)*, Nadar, *Navegación*, Orientación, *Percepción* y Remar.

Rangos y capacidades

Los rangos y jerarquía dentro del gremio de navegantes son bastante informales aunque suelen seguir el siguiente esquema:

Marinos: Componen la mayoría de miembros que forman parte de las tripulaciones. No disponen de embarcación propia.

Navegantes (Oficiales): Son los marinos más experimentados. En la mayoría de los casos se trata de contramaestres u oficiales. Algunos disponen de embarcación propia.

Adquieren el don Fortuna aplicable a una única habilidad de conocimiento relacionada con la navegación como *Navegación*, *Orientación*, *Región (Islas y costas)* o *Saber (Astronomía)*.

Capitanes (Maestres): Lo forman la mayor parte de los capitanes de navíos. Se cree que hay medio centenar de capitanes dispersos por los diferentes puertos y costas del Mediterráneo. Deben poseer navío propio.

Adquieren el don Buenaventura. La fortuna acompaña a los navíos de la hermandad capitaneados por el Maestre. Cuando se realice una tirada de encuentro en mar el DJ debe escoger el resultado más beneficioso o conveniente (lo cual puede indicar mayor riesgo) acorde a la búsqueda o a los intereses del capitán y su barco entre los dos posibles que re-

sultaran de invertir decenas y unidades en la tirada del d100, como el don Fortuna.

Almirantes (Grandes maestros): Estos viejos lobos de mar se cuentan entre los mejores marinos de todo el Mediterráneo, con habilidades en el mar que se asemejan a las del propio Odiseo.

A este rango el marino aplica el don Fortuna a todas y cada una de las habilidades de conocimiento relacionadas con la navegación.



XI LEGIÓN ROMANA. CULTO MARCIAL ROMANO

Tras la conquista de Veyes los romanos han ido profesionalizando y adaptando su ejército con notables mejoras. Roma mantiene jinetes o équites, herederos de la tradición más aristocrática del Lacio y miles de infantes ligeros como tropa auxiliar pero son los infantes pesados sus cuatro legiones consulares, dos por cada cónsul de Roma, las que han aportado el empuje necesario para controlar el centro itálico. Cada legión aporta tres mil legionarios, mil doscientos vélites y trescientos équites al ejército romano, formando una fuerza permanente de dieciocho mil soldados que componen las cuatro legiones consulares romanas.

El corazón de sus legiones, los infantes pesados hoplitas o legionarios lo componen plebeyos de toda condición y representan al auténtico pueblo de Roma.

Requisitos:

- ⇒ Ser ciudadano romano por nacimiento o adopción de entre dieciséis y veinte años. Únicamente los hombres libres son admitidos. Los libertos no pueden unirse a la infantería pesada aunque sí a las tropas auxiliares ligeras, los vélites. No se admiten a mujeres.
- ⇒ Se requiere además una buena forma física para ser admitido, para lo cual se deben pasar pruebas físicas e intenso entrenamiento. El aspirante debe tener una mínima constitución física (FUE, CON y DES de 9) y superar 1,70 de altura (TAM 12).

Deberes y privilegios:

- ⇒ El legionario debe incorporarse al ejército cuando sea llamado a filas por su superior. La desertión se pena con la muerte.
- ⇒ A diferencia de los équites de sangre patricia quienes deben costearse su panoplia y montura, el estado romano sufragaba el mantenimiento y equipamiento de los legionarios, el cual mejora al ascender en el mismo. Si lo pierden en período de paz deben pagarlo.
- ⇒ En campaña reciben un salario o estipendio de entre 2 y 10 PP por día y al licenciarse tras años de servicio o por

heridas graves de guerra reciben unas rentas y un lote de tierras del erario romano suficiente para vivir.

- ⇒ La defensa de Roma y su pueblo es la prioridad de todo legionario.

Habilidades del culto*

Aguante, Atletismo, Estilo de combate (Legionario romano con Lucha en formación o Muro de escudos), Músculo, Nadar, Pelea y Saber (Estrategia y Tácticas).

** Las habilidades en cursiva son esenciales para la afiliación.*



**Rangos y capacidades:**

Hasstatu: Los hastati componen la primera línea de batalla. Son los más jóvenes de todos los hoplitas. A diferencia de los vélites que sólo llevan linothórax, los hastati portan lórigas squamatas, cascos montefortinos, espinilleras de bronce y grandes escudos ovales como protección. Junto a la espada corta portan dos Pilum como armas arrojadas. Ganan 2PP por día de campaña militar.

Princeps: Los príncipes son veteranos de decenas de batallas y combaten en el centro de la formación; la mayoría de ellos ronda la treintena. Están mejor equipados pues reciben una lóriga hamata de duras anillas entrelazadas. Ganan 3PP por día de campaña.

Triarius: Los triarii, los de tercera línea, son los mejores combatientes del cuerpo a cuerpo de las legiones romanas y en pocas ocasiones llegan a entrar en batalla. Son los más experimentados y todos han pasado la treintena. Manejan la lanza en lugar de la espada corta como arma principal. Ningún romano maneja la lanza como los triarii. Pasan a ganar 5 PP al día.

Adquieren el don Perfección. (FUE o DES). Esta bendición de Marte por años de dedicación a la guerra mejora la pericia con las armas de estos temibles soldados.

Centurión (Líder): Algunos veteranos plebeyos pueden acceder por méritos de guerra al rango de oficial, liderando una centuria de ochenta hombres (a pesar de lo que su nombre parezca indicar). Los cargos superiores de tribuno, legado o cónsul quedan cerrados a la plebe y únicamente los nobles pueden acceder por nombramiento o mandato senatorial. Por su origen y trayectoria son los oficiales más respetados por los legionarios y la plebe. Ganan 10 PP por día de campaña.

Adquieren el don Sagacidad (Saber: Estrategia y Tácticas al 100%). Numerosos años en el campo de batalla otorgan a estos oficiales conocimientos estratégicos difícilmente iguales por sus inexpertos superiores. La diosa Minerva otorga esta bendición.





XII HONDEROS BALEÁRICOS. CULTO MARCIAL ÍBERO

En las regiones más escarpadas de las islas Gimnesias de Iberia los pastores locales aprenden desde muy pequeños a utilizar con gran pericia la honda como una importante herramienta para su trabajo a la hora de guiar sus rebaños en esta abrupta tierra.

Muchos de estos baleáricos han perfeccionado su habilidad en el manejo de la honda hasta convertirla en una forma eficaz y letal forma de hacer la guerra y ejercer como mercenarios en las guerras mediterráneas.

La letalidad de los proyectiles arrojados por estos mercenarios se ha visto probada con eficacia en las recientes guerras en Sicilia entre los cartagineses y los griegos siracusanos.

Ningún arma de alcance llega más lejos que las balas de plomo lanzadas por los baleáricos, capaces de destrozar por igual escudos, yelmos y corazas. Algunos testigos afirman que los baleáricos han llegado a hundir embarcaciones destrozando la línea de flotación de las mismas con grandes y pesados proyectiles que golpeaban con la fuerza de un onagro.

Todos los honderos portan tres hondas y un morral con al menos una veintena de balas de plomo. Portan además una jabalina (falárica) y un pequeño escudo de madera reforzado con piel de cabra (pelta).

Requisitos

- ⇒ Las técnicas de lanzamiento con la honda baleárica únicamente se enseñan en las islas Gimnesias. Sólo los personajes ibéricos nacidos y criados allí pueden formar parte de los honderos baleáricos. Las profesiones de pastor y guerrero son las más habituales entre ellos.
- ⇒ Debido a la continua práctica con la honda y a la excelente forma física ganada tras años de recorrer sus montes, los honderos deben tener un mínimo de DES de 13 así como una FUE y CON mínima de 8.
- ⇒ Los honderos baleáricos deben ser rápidos con la honda. Deben de contar con al menos 3 Acciones para lo cual requieren un mínimo de INT 12.

Deberes y privilegios

- ⇒ El único privilegio que tiene un hondero baleárico es el de pertenecer a uno de los grupos de mercenarios de élite mejor pagados de todo el Mediterráneo. El pago suele ser en especie (vino, aceite y mujeres es lo habitual) o en moneda de plata. Al cambio, un hondero baleárico suele cobrar bastante más que cualquier otro soldado profesional o mercenario; entre 5 y 25 óbolos (PP), según habilidad y generosidad del pagador, por día de campaña.

Habilidades del culto*

Artesanía (Ganadería o Curtidor), Atletismo, *Estilo de combate (Hondero baleárico)*, Evadir, *Percepción*, Saber (Estrategia y Tácticas) y Supervivencia

** Las habilidades en cursiva son esenciales para la afiliación.*

Rangos y capacidades:

No hay una distinción clara de rangos o nombres de los mismos entre los honderos baleáricos aunque sí mantienen líderes y portavoces entre ellos. Únicamente ellos mismos conocen la habilidad de cada cual y el pago merecido.

A efectos mecánicos para RQ 6 cuando un hondero baleárico alcanza el equivalente a miembro probado, es decir, alcanza un 70% en cuatro habilidades de afiliación adquiere el don Rapidez (RQ 6, pág. 286), aunque sólo pueden utilizar esta acción adicional para acciones con honda (Ataque o Recarga).

Cuando tres habilidades llegan al 90% (rango de supervisor) los honderos adquieren el don Lanzamiento Dedicado. Es costumbre ritual entre los baleáricos grabar el nombre del objetivo en sus balas de honda con inscripciones del tipo Hiere a "Fulano". Creen firmemente que de este modo la bala o piedra golpeará a su destinatario. Funciona igual que el don Fortuna (RQ 6, pág. 286) a efectos del lanzamiento. Es necesario conocer el nombre del blanco y dedicar al menos un minuto a inscribir el nombre del mismo en la bala.

Al alcanzar el rango más elevado, el de líder (dos habilidades al 110%) gana una segunda acción para el uso de la honda (Rapidez 2). Nadie recarga más rápido una honda que un hondero baleárico.



XIII HEITAROI. HERMANDAD MARCIAL MACEDÓNICA

Los heitaroi o compañeros componen la mejor caballería de todo el Mediterráneo. Mientras el resto de naciones hacen uso de la caballería ligera como tropa auxiliar Macedonia confía en esta caballería pesada como una auténtica fuerza de choque cuya importancia se equipara al de la infantería pesada. Son el martillo que golpea sobre el yunque de la falange macedónica

Únicamente aquellos nacidos en el seno de antiguas familias de Macedonia o que cuenten con la confianza absoluta de la familia real tienen acceso a este cerrado grupo. Alejandro Magno será su mejor general.

**Las habilidades en cursiva son esenciales para la afiliación.*

Requisitos

- ⇒ Es obligatorio nacer en Macedonia para acceder a los compañeros. Salvo un pequeño grupo escogido por los generales o diadocos o la familia real todos han nacido en familias nobles. Cuando Macedonia conquiste Grecia algunos griegos accederán a este cerrado grupo.
- ⇒ No se admiten mujeres entre ellos. Los lazos de fraternidad entre los compañeros son absolutos y las relaciones entre ellos suelen ir más allá de la amistad. Las mujeres estropean dicha fraternidad. La misoginia es la norma.
- ⇒ Los compañeros suelen ser jóvenes en perfecta forma física. Se requiere un mínimo de FUE, DES y CON de 13.

Deberes y privilegios

- ⇒ Más allá de los privilegios habituales que poseen por pertenecer a la aristocracia macedonia los heitaroi tienen el privilegio de acompañar al rey y al príncipe de Macedonia a la batalla. Los más allegados, sus generales y líderes, los diadocos, comparten además su tienda durante las campañas militares, comen junto a él y comparten baños en las termas. El poder, los títulos, las tierras o el dinero ganado por los favores del rey suelen ser el mejor pago que reciben los compañeros.
- ⇒ Todo aquel que quiera pertenecer a la caballería de los compañeros debe procurarse un caballo de guerra y una panoplia de armas adecuada, incluyendo

la armadura (coraza, grebas y casco beocio).

- ⇒ Adquieren un Juramento de Fraternidad. Debe tratarse como una pasión de lealtad a los Heitaroi al 30+POD+CAR % y que aumenta automáticamente en un 10% por cada rango que se ascienda en la jerarquía.

Habilidades de la hermandad*

Aguante, Atletismo, Evadir, Influencia, *Estilo de combate (Jinete macedonio con kopis, xyston y pelta. Rasgo de Lancero montado), Montar y Saber (Estrategia y Tácticas)*

Rangos y capacidades

Escudero: Son los miembros más jóvenes de la caballería heitaroi. Jóvenes efebos que están a prueba y que tienen la obligación de portar los escudos del resto de compañeros pues no los utilizan durante las cargas.

Heitaroi (Compañero): Lo componen el grueso de la caballería pesada macedónica. Casi todos los primogénitos de las familias nobles macedónicas forman parte de este grupo. El casco beocio y el xyston son sus señas de identidad.

Adquieren el don Carga Devastadora. Los compañeros no utilizan el escudo en sus cargas. Al cargar con un xyston a dos manos aumentan el nivel de daño del mismo en una categoría como el efecto de Cuchilla Afilada (RQ 6, pág.182), haciendo 2d6 en lugar del d10 habitual además del resto de los efectos de una carga a caballo (RQ 6, págs. 145 y 148)

Ilarca (Líder): Lideran unidades de 250 jinetes; la mitad compañeros, la mitad escuderos.

Adquieren el don Montura Leal. Como el don Familiar Animal, pero con su caballo.

Diadoco (General): Componen el séquito personal del rey y del príncipe de macedonia, sus favoritos y generales, escogidos entre los mejores jinetes de los heitaroi. Forman parte de la unidad del monarca y componen su consejo de guerra. Responden sólo ante él.

Adquieren el don Favorito del Rey. Los diadocos no pagan impuestos ni responden ante ninguna autoridad civil o religiosa. Sólo el Rey de Macedonia o, en su ausencia, el príncipe heredero puede juzgarlos.



XIV CHAMANES MEDJAY. CULTO ANIMISTA NUBIO

La tradición chamánica nubia no está basada en el culto a los ancestros, a los fantasmas o a cualquier otra representación espiritual de los hombres proveniente del más allá. En su lugar los nubios creen que todas las fuerzas de la naturaleza como los animales, las tormentas o los incendios tienen un reflejo espiritual, al igual que las desgracias que acosan al hombre como la enfermedad, la locura o las plagas.

A diferencia de los escitas, cuyo espíritu Fetch es un espíritu animal totémico asociado y vinculado a la tribu, de la cual es su guardián, los chamanes nubios despiertan a su Yo espiritual para tratar con los espíritus naturales o expulsar a los males que atañen al alma. Un reflejo de sí mismo proyectado gracias a un largo aprendizaje y a complejos rituales de trance mediante el baile y los cánticos.

Entre los cazadores nubios medjay es creencia que tomando el corazón de un animal cazado es posible adquirir sus capacidades y fuerza e incluso adoptar su forma gracias a la piel.

Requisitos

- ⇒ Sólo los hombres pueden alcanzar el rango de chamán y acceder a sus capacidades. Las mujeres no pueden ir más allá del rango de devoto espiritual.
- ⇒ El aspirante tiene prohibido adorar cualquier tipo de deidad. No se puede desarrollar las habilidades Devoción (Deidad) o Magia Común (Deidad). La creencia en las antiguas creencias debe ser total.
- ⇒ Todo aspirante debe haber pasado el rito de iniciación a la edad adulta, entre los trece y los quince años habiendo cazado una gran presa, tomado su corazón y cogido su piel.
- ⇒ Debe ser elegido como aprendiz por un Chamán. Sólo los más despiertos e intuitivos son escogidos. Se requiere un mínimo de INT y POD de 13.

Deberes y privilegios

- ⇒ Ningún chamán puede casarse ni formar familia. Su familia es el poblado y la tribu en su totalidad. Si tiene algún

hijo, éste pertenece a la madre y es ella o la aldea en su conjunto quien debe ocuparse del mismo. No recae responsabilidad alguna sobre el chamán.

- ⇒ Debe hacer todo lo posible para sanar y enmendar los males del poblado. El poblado debe proporcionarle todo lo necesario para vivir y para practicar sus curas, ritos y ceremonias.
- ⇒ Al alcanzar el rango de Chamán tiene la obligación de escoger al menos un aprendiz para que los conocimientos no se pierdan en caso de su muerte y continúen en la población.
- ⇒ Todo chamán tiene palabra en el consejo tribal, junto a los mejores guerreros y cazadores, su palabra debe ser oída.

Habilidades del culto*

Atadura, Bailar, Costumbres, Curación, Primeros Auxilios, Saber (Espíritus) y Trance

Rangos y capacidades

Los chamanes nubios siguen el esquema jerárquico clásico de las tradiciones animistas (Ver RQ 6, pág. 280). Todos pueden adoptar un Fetch.

Devoto espiritual: Antes de convertirse en chamán, el aspirante pasa años como aprendiz aprendiendo todo lo necesario del oficio. Toda la transmisión de conocimientos es oral y mediante la experiencia. A este rango el seguidor ya tiene suficiente habilidad para manejarse en el mundo espiritual. Únicamente pueden acceder a espíritus aliados o amistosos.

Chamán: Cada pequeña aldea o poblado nubio tiene al menos un chamán u hombre medicina. Actúan como sanadores de la población y se acude a ellos para alejar a los malos espíritus que atraen calamidades y dolencias. Su conocimiento les permite tratar y controlar a espíritus más peligrosos de la enfermedad. También pueden mediante la piel de un animal tomar la forma del mismo (Cambiaformas). Deben tomar un aprendiz.

Adquieren el don Sentir mundos paralelos.

Gran Chamán: Muy pocos alcanzan la capacidad de tratar con los espíritus más peligrosos y dañinos. La mayoría son ancianos chamanes que han visto demasiadas cosas.

Son muy respetados y aquellas poblaciones que cuentan con uno de estos sabios hombres reciben visitas desde todos los asentamientos próximos. Pueden someter a los espíritus más peligrosos y hostiles como los depredadores y de la maldición.

Adquieren el don Abstinencia (Agua, Comida y Sueño). Los grandes chamanes pueden recorrer los caminos del mundo espiritual durante días sin descansar, comer o beber. Pueden permanecer en este estado un día por cada 10% que tenga en la habilidad de Trance.

Guía Espiritual: Únicamente existe un guía espiritual entre los medjay escogido entre todos los grandes chamanes por su conocimiento y sabiduría. Cuando un problema

no tiene respuesta o solución él es el último hombre al que los nubios piden consejo.

Adquieren el don Reencarnación. Al morir el guía espiritual se reencarna en un animal afín a su propia naturaleza y condición.

ESPÍRITUS DE LA TRADICIÓN

- ⇒ Espíritus amistosos (Devoto espiritual): De la Naturaleza (Animal) y Elementales (Clima)
- ⇒ Espíritus neutrales (Chamán): Cambiaformas (Animal) y de la Enfermedad
- ⇒ Espíritus hostiles (Gran Chamán): Depredadores (Animal) y de la Maldición





XV SACERDOTES OSCUROS DE BAAL – MOLOCH. CULTO TEÍSTA CARTAGINÉS

De todas las formas de religiosidad practicadas en el mundo la tradición oscura de Baal-Moloch, señor de la llama y las tinieblas es la más terrible de todas. Practicado casi con exclusividad en Cartago este culto fue traído por los colonos tiros tras la caída de las ciudades fenicias de oriente y es heredero de la tradición babilónica de adoración a los dioses oscuros del caos, la oscuridad y la muerte.

El dios Baal tiene dos caras. Una benévola, la de Baal-Hammon, al que los griegos equiparan con el dios creador y padre, y otra oscura y terrible, la de Baal-Moloch. En Cartago, a diferencia que en otras ciudades fenicias como Gadir en donde prevalece el benévolo Baal-Hammon y su hijo Melkart, el culto a Baal-Moloch es mayoritario y los sacrificios humanos siguen estando presente en el día a día de esta hegemónica urbe.

Requisitos

- ⇒ Ser considerado seguidor del culto de Baal-Moloch. Casi la totalidad, por tradición familiar, son nacidos en familias aristocráticas de Cartago. Una minoría de candidatos son apadrinados.
- ⇒ Tener un mínimo de CAR, INT y POD de 13. El culto solo admite a los más persuasivos, astutos y ambiciosos candidatos.
- ⇒ Deben hablar fenicio fluidamente para entonar los cánticos y rezos al dios debidamente. Se requiere un 76% en Lengua Materna (Fenicio) o Idioma (Fenicio).
- ⇒ Finalmente pasar el Rito de Iniciación llevado a cabo por un Sacerdote. Éste ritual aunque puede variar siempre contiene el fuego y la oscuridad como elementos del mismo.

Deberes y privilegios

- ⇒ Los sacerdotes de Baal-Moloch son los encargados de llevar a cabo los sacrificios al dios, tanto de animales como de seres humanos. Estos pueden ser privados o públicos, individuales o masivos. En Cartago las hecatombes (sacrificios de cien o más individuos) son comunes en tiempos de desgracias y de-

saístres. Visten máscaras rituales de terracota, algunas de ellas cornamentadas (en honor al dios astado Baal-Moloch), y portan dagas de sacrificio. El sacrificio molk, de niños lactantes es el más sagrado y exclusivo del culto; se los arroja al fuego purificador tras depositarlos en las manos del dios, representado en una gran estatua astada de ardiente bronce.

- ⇒ Para alcanzar el rango de sacerdote el matrimonio está vedado, no así para los rangos inferiores. La prostitución sagrada es común en todos los cultos cartagineses incluyendo el de Baal-Moloch.
- ⇒ Todos los sacerdotes están exentos de ir a la guerra y de pagar tributos al Estado y reciben un tratamiento solemne y un profundo respeto por parte de todos los fenicios en general y de los cartagineses en particular.

Habilidades del culto*

Devoción (Baal-Moloch), Engañar, Exhortación, Influencia, Magia Común (Baal-Moloch), Oratoria y Voluntad.

Rangos y capacidades

Iniciado: No conducen las ceremonias del culto; actúan sólo como ayudantes en los ritos del mismo, ayudando a acólitos y sacerdotes.

Milagros: Cautivar, Miedo y Visión del Alma

Adquieren el don Santuario (Gran Templo de Baal –Moloch de Cartago)

Acólito: Realizan rituales y sacrificios menores de animales. Ayudan también a los sacerdotes en los sacrificios humanos. Portan máscaras parciales en los sacrificios y ritos.

Milagros: Aplacar (Panteón Fenicio), Anulación y Llamada Oscura (Como Lanza Solar. RQ 6, pag.267)

Sacerdote: Dirigen los grandes sacrificios humanos, los molk. Acompañan al Gran Sacerdote en los grandes sacrificios y hecatombes. Portan máscaras de terracota con cuernos. Su poder es temido y respetado.

Milagros: Ataque al Corazón y Consagrar (Baal-Moloch)

** Las habilidades en cursiva son esenciales para la afiliación.*



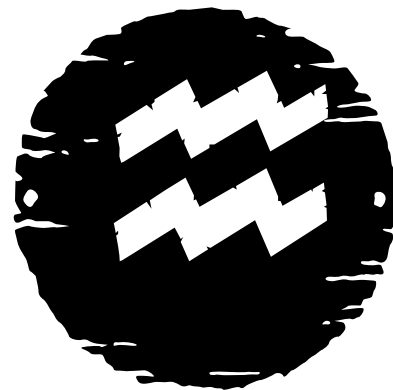
Adquieren el don Visión de las Tinieblas.
Como el rasgo de criatura Visión en la Oscuridad (RQ 6, pág. 309)

Gran Sacerdote: Únicamente participa en los ritos y ceremonias más importantes y señaladas, como los días sagrados, las procesiones y consagraciones al dios y las grandes hecatombes y sacrificios de niños colectivos ante la ciudad. Es la cabeza del culto en Cartago y porta una gran máscara de bronce a la que se le atribuye poderes místicos. Sólo hay un Gran Sacerdote de Moloch al mismo tiempo.

Milagros: Lluvia de Fuego

Adquiere el don Bendición Caótica: Dominante (RQ 6, pág. 427)

CAPÍTULO 6: EL DESTINO DE LA ATLÁNTIDA



En el Destino de la Atlántida (puede que el título os suene, es un homenaje, claro) los héroes tendrán como objetivo descubrir el paradero de la legendaria isla. A partir de una pista inicial, una caracola mágica fabricada en oricalco, el grupo irá atando cabos hasta dar con el lugar en el que reposa la Atlántida desde hace siglos, el Hades.

Aunque la aventura no es completamente lineal, el grupo tendrá que recorrer forzosamente algunos puntos de la aventura para poder llegar al final. Sin embargo, varias aventuras son prescindibles de cara al resultado final y a la vez, es muy fácil añadir cuantas aventuras creas necesarias antes de que lleguen a su destino.

A continuación presentamos una sinopsis de las aventuras en el orden en que aparecen descritas.

1. El Inicio de la búsqueda.

Panagiotis, un comerciante de Siracusa, ha dado con una pieza única fabricada en lo que podría ser oricalco. Reúne al grupo y les encomienda viajar a Atenas a hablar con Platón para que confirme

la autenticidad del hallazgo y les ofrezca guía para buscar la Atlántida.

2. El Templo de Aglaea.

Los héroes navegan hasta el mítico templo de Poseidón en la isla de Aglaea, donde recibirán la bendición del dios para llevar a cabo su búsqueda, pero serán amenazados por Hades por este motivo.

3. El Laberinto de Hawara.

Por las indicaciones de Platón viajarán a Heliópolis, donde averiguarán que un atlante fue consejero del faraón Amenemhat III. El atlante fue enterrado en el complejo funerario de Hawara junto con la Llave de la Atlántida, que resulta ser un navío mágico. En las tumbas encuentra el mapa del consejero, que será fundamental para encontrar la Atlántida.

4. El sirviente.

Las pistas conducen a Iberia y, al llegar a Alonis, el grupo se ve envuelto en un asunto extraño con un espíritu proveniente de la nobleza atlante.

**5. De cíclopes y minotauros.**

Un encuentro con el cíclope Abadutiker pondrá a prueba las habilidades diplomáticas del grupo, o las marciales, o ambas.

6. Hijos de la Atlántida.

La ciudad de Caicombe, a orillas del río Tartessos, parece fuera de lugar. La extraña nobleza que dirige la ciudad descende de los auténticos atlantes y lo que aquí sucede puede dar pistas de lo que llevó a que la Atlántida fuese castigada por los dioses.

7. El molino.

Si Caicombe está fuera de lugar, el molino de agua está fuera de su tiempo. El que ahora es hogar de una mantícora, fue en su tiempo el último refugio de una hechicera atlante.

8. Las ruinas de Tarsis.

Aunque Tarsis no fue una ciudad únicamente de atlantes, fue el último refugio de un auténtico rey atlante. En sus ruinas sumergidas y protegidas por servidores de Hades se encuentra la pieza que les falta para encontrar la Atlántida.

9. Atrapado en el Inframundo.

La Atlántida está encerrada en el Hades, viviendo el mismo día una y otra vez. Los héroes tienen un tiempo limitado para cambiar las cosas y que la Atlántida resurja o, de lo contrario, esta pasará a formar parte del inframundo para siempre.

EL TRASFONDO DE LA CAMPAÑA

En la campaña recogemos la historia de Platón, que nos habla de una enorme isla situada más allá de las Columnas de Hércules, habitada por hombres pertenecientes a la estirpe de Poseidón. En su cénit de poder, al compararse con otras culturas y ayudados por el magnífico oricalco, la nobleza atlante empezó a verse a sí misma como a semidioses.

En verdad la sangre de un dios corría fuerte por sus venas, eran más altos, hermosos y longevos que el resto de hombres que conocieron. Su magia, potenciada por el oricalco, podía asemejarse a la de los mismos dioses y gracias a ella, la nobleza era prácticamente inmune a los efectos del envejecimiento. Sus ciudades eclipsaban a cualquier asentamiento humano de cualquiera de los continentes.

Y entonces lo comprendieron.

Entendieron que ellos, los nobles atlantes, pertenecían a una élite cuasi divina, que estaba destinada a regir sobre los pueblos mortales. Aunque empezaron a desarrollar su maquinaria militar, fueron sus sacerdotes y magos los que desarrollaron la herramienta que les aseguraría su lugar en la cima del poder.

Los practicantes de magia atlantes (muchos de ellos miembros de la nobleza) descubrieron el flujo de magia que discurre desde los mortales hacia los dioses al realizar los rituales de adoración. Con este conocimiento aprendieron la manera de retorcer esta transacción de tal forma que la energía mágica tuviera un destino que ellos escogieran.

Gracias a la capacidad de almacenamiento mágico del oricalco, podían manejar ingentes cantidades de energía mágica y utilizarla para alimentar sus conjuros. Para recolectar la energía mágica, fueron divinizando paulatinamente a los gobernantes atlantes e incorporando cada vez más rituales de alabanza a estos. Con el tiempo, una parte cada vez mayor de esa energía mágica se quedaba en los almacenes de la nobleza, lo que permitía a esta que sus logros mágicos fueran cada vez mayores.

La realidad es que los atlantes encontraron un camino hacia la divinidad pero, como era de esperar, los dioses no estaban contentos con este desafío y, finalmente, entre Poseidón y Hades se encargaron de castigar a toda la Atlántida por la insolencia de sus gobernantes.

La isla se hundió hasta el inframundo, pero ninguna vida se perdió en el proceso. El pueblo atlante, pese a sus gobernantes, seguía siendo una debilidad de Poseidón y este acordó con Hades el momento en que el dios del inframundo podría cobrarse las almas de la Atlántida, a la vez que dejaba una puerta abierta a la salvación de esta.

Hades podría reclamar las almas de los atlantes cuando la llama helénica resplandeciera con gran fuerza por última vez, antes de apagarse. Esta llama es Alejandro Magno, a quien le quedan pocos años para suceder con gran éxito, a su padre Filipo II de Macedonia.

A cambio, Hades retendría a la Atlántida en sus dominios con las siguientes condiciones.

- ⇒ Ningún atlante (de aquellos que estaban fuera de la isla en el momento de su hundimiento) podría encontrar jamás la Atlántida.



- ⇒ Ningún dios podrá intervenir directamente para salvar la isla ni a sus habitantes.
- ⇒ El pueblo atlante ha de salvarse a sí mismo mediante el arrepentimiento y rechazo a sus gobernantes.

Con el paso de los siglos, Poseidón, que a veces recorre la isla disfrazado, ve como se acerca el inexorable final de la isla y sus habitantes sin que se acerquen a su salvación. Lamentando el destino de los miles de inocentes que fueron arrastrados por la soberbia de sus gobernantes decide enviarles ayuda, tratando de no romper las condiciones establecidas.

De este modo, un saqueador de tumbas llamado Cleptophis, sustrae una extraña caracola de una tumba de la nobleza. Traiciona a sus compañeros de saqueos y se embarca en un navío que le lleva a Siracusa, donde espera obtener grandes beneficios vendiendo la caracola. Allí encuentra a un comerciante llamado Panagiotis quien, intrigado, compra el artefacto al ladrón. Durante las noches siguientes tendría sueños sobre una gran la Atlántida y una gran búsqueda. Y así decidió que era conveniente reunir a un grupo acorde a las dimensiones de tal búsqueda.

IDEAS PARA DIRIGIR LA CAMPAÑA

Pese a que el comienzo y el final están bastante definidos (y aun así, siempre puedes cambiar lo que te plazca), el cuerpo central de la campaña es perfectamente moldeable. Por ejemplo, es fácil añadir localizaciones al mapa de Koan, incluir más ruinas atlantes en Iberia o en otras localizaciones (tal vez el norte de África) o prolongar el tiempo que los héroes están en Siracusa o Atenas incluyendo nuevas complicaciones. En resumen, el material que aquí se presenta es para ti, para que lo moldees a tu gusto.

LOS CARTAGINESES.

El rival de esta búsqueda es el bando cartaginés. Persiguen el mismo objetivo y tienen poderosos recursos. Sin embargo, esta facción es una herramienta que deberías usar según tus necesidades. Si quieres meterle presión a tu grupo, haz que siempre haya un espía allá donde vayan, un trirreme en las cercanías o un nuevo encuentro con Davendra. Si lo prefieres, pueden quedar en segundo plano confiando en que podrán arrebatárselo a los héroes el premio de las manos.

El verdadero poder detrás de esta facción es Belshazar, un poderoso hechicero con el que los jugadores no llegarán a tener un encuentro directo (a menos que así lo quieras, claro). Aunque es realmente poderoso e influyente y realmente vil, esto no significa que aquellos que envíe contra el grupo lo sean. Davendra, su principal agente, está descrita con más detalle en los apéndices de la primera aventura y se define como una rival, no una enemiga. Del mismo modo, Belshazar puede hacer que un trirreme busque la embarcación del grupo, pero eso no significa que la tripulación esté compuesta por asesinos. Es más probable que los interroguen y los retengan a que traten de matarles directamente.

No damos datos sobre los poderes de Belshazar porque no está diseñado para enfrentarse a los héroes, considera que sus capacidades mágicas deberían ser suficientes para acabar con el grupo al completo. Sin embargo, debería ser una amenaza en la distancia, un enemigo cuyo auténtico poder se podría filtrar a través de conversaciones con Davendra o con otros agentes que decidas poner en su camino.

HADES.

El verdadero enemigo del grupo es Hades. Pese a que la influencia de los dioses en el mundo mortal ha disminuido y no puede inmiscuirse directamente en la búsqueda del grupo, Hades sí tiene verdadero interés en recolectar las almas de los héroes e impedir que alcancen el final de su búsqueda.

Sus sirvientes aparecen en tres de las aventuras, pero deberías hacer notar su presencia cuando tengas la ocasión: sin venir a cuento, un oscuro profeta de Hades podría gritar a los héroes que están condenados, que ya hay un lugar reservado para sus almas en el inframundo. En Egipto, los sacerdotes de Anubis se detendrán para seguirles con la mirada con solemne hostilidad. El cadáver de un enemigo o de un animal podría alzarse como un zombi para vengarse, instantes después de ser abatido por un héroe.

POSEIDÓN.

Si Hades es el enemigo, Poseidón es su mayor aliado. Por los mismos motivos que Hades, su intervención entre los mortales no puede ser directa. Sin embargo, puedes enviar su ayuda si el grupo la necesita: una manada de caballos salvajes podría aparecer ante el grupo si este se ha perdido, un cambio de vientos en alta mar podría permitirles escapar de los cartagineses.



REGLAS PARA EL ESCENARIO

Las siguientes reglas permiten a los personajes acceder a cotas más altas de las que aparecen por defecto en el RuneQuest6 y están pensadas para ajustarse al carácter heroico del grupo y de la campaña. Aplica las que te convengan e ignora las que no.

AUMENTO DE CARACTERÍSTICAS

Dado el carácter especialmente heroico de los personajes en este escenario, el aumento de las características es menos restrictivo. Los jugadores pueden gastar un número de Tiradas de Experiencia igual a la mitad de la característica que quieran aumentar para mejorarla un punto. Si se trata de una de las dos características que establecen la puntuación inicial de la Habilidad Heroica del personaje, el coste es solo de una cuarta parte del valor actual. Más aun, estas dos características pueden llegar a alcanzar un valor de 22, salvo TAM que no puede mejorarse con Tiradas de Experiencia.

Por ejemplo Yorklos de Smirna, afamado navegante heleno, tiene algunas Tiradas de Experiencia para gastar y desea subir su característica de INT, que tiene un valor de 15. El coste en Tiradas de Experiencia sería de 8 (15/2), pero como la Habilidad Heroica de Yorklos es Navegación cuyo valor inicial se obtiene de sumar CON+INT, solo le cuesta 4 Tiradas (15/4). Además, tanto en CON como en INT tiene la posibilidad de llegar a puntuaciones de 22 si alguna vez llega a reunir Tiradas de Experiencia suficientes.

HABILIDADES HEROICAS

En el escenario del Mediterráneo Mítico los jugadores interpretan a héroes, individuos especiales que destacan entre sus pares en un campo específico. En el juego esto se plasma con la elección por parte de cada jugador de una Habilidad Heroica. Al usar esta habilidad, el jugador puede leer los dados en el orden que más le interese (un resultado de 17 puede leerse como un 17 o como un 71).

Sería conveniente que el director de juego no permitiera que se repitan las Habilidades Heroicas. Si el grupo fuese lo bastante grande podría permitir que dos personajes escogieran un estilo de combate como Habilidad Heroica, aunque sería perfectamente legítimo que no lo permitiera. Hay suficientes alternativas interesantes para los combatientes (Acrobacias, Aguante, Atletismo, Evadir o Músculo), como para no depender de los estilos.

TIRADAS DE EXPERIENCIA

Para la campaña incluida en este escenario, recomendamos que los personajes realicen sus tiradas de experiencia con 1d6+1 en lugar del 1d4+1 habitual.

RECUPERACIÓN DE MAGIA

(SACRIFICIOS, LUGARES SAGRADOS)

En el Mediterráneo Mítico existe la magia, sin embargo la era de los grandes héroes ha quedado atrás al igual que lo ha hecho la magia más poderosa. La influencia de los dioses sobre el mundo es cada vez más indirecta. Esto significa que, entre otras cosas, los Puntos de Magia se recuperan de las siguientes formas:

- ⇒ **Personal:** cada personaje recupera 1 Punto Mágico al día, tras una noche de descanso.
- ⇒ **Sacrificios:** la forma más habitual de obtener puntos mágicos con rapidez consiste en ofrecer un sacrificio a la entidad a la que se rinda adoración, en uno de sus templos o lugares sagrados. En el caso de los hechiceros, estos pueden realizar sacrificios sin necesidad de acudir a un templo. En ambos casos hay ciertas restricciones:
 1. No es posible recuperar Puntos Mágicos mediante sacrificios más de una vez al día.
 2. El sacrificio lo debe realizar un sacerdote del culto que haya alcanzado, como mínimo, el nivel de Acólito. El animal, obviamente, lo proporciona el personaje o personajes interesados.
 3. En caso de que sean varios personajes los que ofrecen un sacrificio a una deidad común, los Puntos Mágicos se reparten equitativamente entre estos. Si el reparto no puede realizarse de forma equitativa, tendrán preferencia para recibir los puntos sueltos aquellos que tengan la Pasión más elevada hacia la entidad, o la habilidad de Devoción más alta. En caso de empate, decide el sacerdote.

CERO PUNTOS MÁGICOS

Cuando un personaje se queda sin Puntos Mágicos caerá inconsciente hasta que vuelva a tener al menos un punto, lo que, normalmente, sucederá a la mañana siguiente.

NIVEL DE MAGIA

El Mediterráneo Mítico es un lugar en el que la magia está en declive, los dioses intervienen en el mundo de forma cada vez más indirecta,



los grandes héroes son cada vez más escasos, la razón y la ciencia empiezan a restarle fuerza a lo místico y mágico. Sin embargo, sigue existiendo la magia y sigue siendo una fuerza presente en el mundo. Los habitantes aún creen en su presencia y en sus efectos (especialmente en los negativos).

Esto tiene varias consecuencias. En primer lugar, la recuperación personal de Puntos Mágicos es bastante lenta, son necesarios los sacrificios para poder hacer un uso cotidiano de la magia. Por otro lado, se cuentan con los dedos de una mano los individuos que consiguen desarrollar capacidades mágicas por encima del 75% (los jugadores son una excepción a esta regla, por supuesto). Esto último se traduce en que los PNJs a los que recurran los jugadores durante sus viajes (también sus enemigos ocasionales) tendrán, los más poderosos, una de sus habilidades mágicas al 75%.

La manifestación de la magia varía para la Magia Común y para la Alta Magia. En el caso

de la Magia Común, puede que sus conjuros no muestren siquiera un efecto visual; se trata de supersticiones, pequeños rituales, gritos de guerra o amuletos rudimentarios de los que se espera que proporcionen un efecto (evitar el infortunio, ahuyentar a los malos espíritus, proporcionar valor en la batalla o proteger contra el mal de ojo).

En el caso de la Alta Magia, sus efectos tendrán una manifestación visual cuya espectacularidad será proporcional al nivel de la fuente, ofrecemos algunos ejemplos a continuación. Por otro lado, su apariencia estará relacionada con su origen: los conjuros que proporcione una deidad de los mares y los que enseñe un culto de hechicería que extrae su poder de las sombras, deberían ser distintos. El director de juego debería animar a los jugadores a que definan una impronta para los efectos de sus conjuros. Revisa el capítulo de Magia en el manual básico de RuneQuest6 para tomar algunas ideas al respecto.

Nivel de habilidad mágica	Ejemplos
Hasta 25%	Equivalente a la magia común: sin efectos visuales aparentes o pequeños efectos que solo perciben el mago y sus objetivos.
Hasta 50%	Mínimos efectos visuales. Pequeñas sensaciones para los objetivos del conjuro y posibles testigos con sensibilidad mágica: hormigueos, escalofríos, vello de punta...
Hasta 75%	Efectos visibles sutiles. Los objetivos y los testigos en un radio de 10 metros pueden ver algunos efectos fuera de lo corriente: los ojos del mago resplandecen por un instante, surge un sonido/olor/ráfaga de aire repentino y fuera de lugar, disminuye/aumenta la intensidad lumínica...
Hasta 100%	Efectos notables que, durante unos segundos, no pasan desapercibidos: un aura rodea al mago o a sus objetivos, disminuye/aumenta la temperatura drásticamente, surge un fuerte sonido/olor, una descarga de energía visible impacta a los objetivos.
Por encima del 100%	Efectos espectaculares más propios de los dioses que de los hombres: el mago crece hasta doblar su tamaño, se levanta un fuerte viento, las nubes oscurecen el cielo en el área circundante....



EL DESTINO DE LA ATLÁNTIDA

Hace unos años que el célebre filósofo Platón publicara sus escritos en los que hablaba sobre la mítica Atlántida. Puede que la isla ya fuera una leyenda para muchos pero, sin duda, ha sido Platón quien ha convertido a la Atlántida en el mito de moda, la ciudad perdida que cualquier aventurero querría encontrar, un auténtico “El Dorado” de su tiempo.

Platón sitúa la Atlántida más allá de las Puertas de Hércules, y los hay que han tratado de dar con ella sumergiéndose en aquellas aguas con medios mágicos, pero nadie ha encontrado allí la más mínima prueba de que tal isla exista o de que llegara a existir.

Esto ha cambiado recientemente, pues ha salido a la luz un objeto que muchos piensan que tiene su origen en la Atlántida. Se trata de una caracola fabricada en un extraño material ambarino, que emite un delicioso sonido al ser soplada y de la que nunca se había visto otro ejemplar. La caracola ha aparecido en

Siracusa gracias a las artes del saqueador de tumbas egipcio, Kleptophis. A través de este, Panagiotis, un mercader heleno, y sacerdote de Poseidón, se ha hecho con ella.

Panagiotis está convencido de la autenticidad de su adquisición y está más que dispuesto a enviar una pequeña flota a hacerse con el legendario oricalco. Sin embargo, y pese a su convencimiento, cuando se trata de invertir grandes sumas de dinero, es bastante prudente: en primer lugar quiere certificar la autenticidad de la caracola, y en segundo lugar, quiere obtener la bendición de Poseidón para embarcarse en esta búsqueda.

LO QUE SE SABE DE LA ATLÁNTIDA

A tenor de lo escrito por Platón, los atlantes conforman una antigua civilización que habita en la gran isla de la Atlántida, más allá de las Columnas de Hércules. Esta potencia marítima habría conquistado parte de Europa y del norte de África y fueron los atenienses los que, hace 10.000 años, detuvieron el avance de sus ejércitos.

La isla era en origen una parte de los dominios de Poseidón, y esta se dividió en 10 reinos gobernados por los 10 hijos que el dios tuvo con Clito, la descendiente de uno de los primeros nacidos de la isla. Atlas gobernó sobre el más importante de los reinos y en su honor se llamó Atlántida a la isla.

Con el tiempo, la ambición y la soberbia de los gobernantes crecieron hasta ofender a los mismos dioses, quienes decidieron castigarles por su insolencia. La isla desapareció bajo las aguas abatida por terremoto y un diluvio en un día y una noche.



EL INICIO DE LA BÚSQUEDA

SIRACUSA – ATENAS

RESUMEN.

Los héroes se entrevistan con Panagiotis quien les explica lo que quiere de ellos. Si aceptan, viajarán a Atenas a entrevistarse con Platón y obtener confirmación de que la caracola está, efectivamente, hecha de oricalco. En el proceso tendrán que lidiar con los hombres de Coriander, rival de Panagiotis, y con la avaricia de un mecenas ateniense.

REUNIENDO A LOS HÉROES.

Desde Siracusa, actualmente una de las tres grandes ciudades del Mediterráneo, Panagiotis envía a sus hombres a reunir a un grupo de héroes que dirijan su búsqueda. No importa cuán lejos se encuentren estos, siempre que residan en tierras bañadas por el Mediterráneo, los hombres de Panagiotis darán con ellos. Al fin y al cabo, los hombres que reunirá el mercader de Siracusa son los mejores en sus respectivos campos. La fama de sus hazañas viaja de ciudad en ciudad y sus nombres son conocidos en muchas ciudades cercanas.

Y así llegarán los jugadores a Siracusa, agasajados por sus contratantes, bajo la promesa de una buena remuneración y de una misión a la altura de sus reputaciones. Los emisarios de Panagiotis revelarán sin problemas el nombre de su patrón, pero nada podrán adelantar de la misión que tendrán que realizar para él. Serán alojados en la Casa de Chruse, la mejor hospedería de la ciudad, en habitaciones contiguas dentro del mismo claustro.

Si así lo desean, los héroes dispondrán de un día para visitar la ciudad, tal vez conocerse entre ellos y en general, solazarse y disfrutar de las comodidades que se les ofrecen hasta que se reúnan con Panagiotis.

ALMUERZO CON PANAGIOTIS.

Panagiotis es un curtido marino, de unos 35 años de edad; de barba y cabellos rubicundos y ojos azules. Es un hombre enérgico y risueño que mira directamente a los ojos de su interlocutor. Viste una toga de estampado sencillo de buena calidad y le escoltan dos hombres de confianza, armados con falcatas y equipados con linotorax y uno de ellos lleva un bulto envuelto en tela. Cuando todos hayan llegado, les reunirá para almorzar en Laertes, una casa de comidas en el ágora, desde donde tendrán buena vista del puerto grande de la ciudad.

Tras saludar animadamente a los recién llegados y romper el hielo trivializando sobre las bondades de Siracusa, pasará directamente a preguntar a los héroes por sus conocimientos sobre la Atlántida: puedes pedir tiradas de Leer/escribir griego, o incluso Costumbres para los helenos, o dar directamente por sentado que aquellos de cultura helénica, cuyo trasfondo así lo sugiera, conocerán la obra de Platón. En caso contrario, les contará lo que se sabía hasta el momento (*LO QUE SE SABE SOBRE LA ATLÁNTIDA), para acto seguido pedir a su hombre que le acerque el paquete que custodia.

Mirando a uno y otro lado con cautela, descubrirá la caracola que envolvía la tela y se la mostrará al grupo con un brillo de excitación en su mirada:

“¡He aquí la prueba de que la Atlántida existe!, ¡he aquí el más fabuloso de los metales conocidos por el hombre!, ¡he aquí el oricalco!”

Lo cierto es que, aquellos héroes que tengan algún saber apropiado, podrán confirmar que nunca habían visto nada semejante. No es ningún mineral que ellos conozcan y, desde luego, no es ámbar pese a su aspecto. No hay duda de que debe tratarse de oricalco.

Esto es lo que Panagiotis explicará a los jugadores, puedes parafrasearlo directamente o explicárselo con tus palabras:

“Este objeto llegó a mi desde Egipto, a través de un recuperador particular. Hasta donde yo sé, nadie tiene o conoce nada parecido más allá de los escritos de Platón. Esto no puede ser otra cosa que oricalco, la prueba de que los escritos del filósofo dicen la verdad. Pero no es solo una prueba, el hecho de que seamos precisamente nosotros quienes la contemplamos ahora mismo significa que también es una señal, una señal para nosotros, un punto de partida ¡es el comienzo de nuestra epopeya para descubrir el destino de la Atlántida!”

Quiero que vosotros seáis la punta de lanza de mi expedición, que encontréis el paradero de la isla y volváis con una ruta para llegar hasta ella. A cambio, si sois esa clase de hombres, yo os haré ricos; pero si



sois la clase de personas que yo creo, os aseguro que seréis recordados como auténticos héroes de leyenda a la altura de Aquiles, Hércules o Ulises... lo que yo os ofrezco es la vida eterna.

Si os interesa esta búsqueda, en primer lugar iréis a ver a Platón a su Academia de Atenas; aunque los indicios sean claros, quiero que confirme que se trata de oricalco y, sobre todo, necesitamos que nos oriente para continuar nuestra misión. Os llevaréis la caracola para que Platón la examine y, cuanto tengamos confirmación de que se trata de oricalco y tengamos una dirección en la buscar, nos reuniremos de nuevo.”

El mercader pondrá uno de sus barcos a disposición del grupo para viajar hasta Atenas y les proveerá de cualquier equipo que puedan necesitar. Esto incluye armaduras de hasta PA 4 y las armas que puedan necesitar. Res-

LA CARACOLA DE ORICALCO

Se trata de una magnífica obra de arte cuyo propósito era entretener al joven vástago de un noble atlante. Tiene el tamaño de una caracola real pero está moldeada en un material translúcido semejante al ámbar, pero que al golpearlo devuelve un sonido metálico. Los bordes de la caracola están rematados en bandas de plata inscritas en lengua atlante. Un conjuro de Vista Mágica ha desvelado que su naturaleza mágica, pero sus capacidades no han sido aún descubiertas:

PODERES DE LA CARACOLA:

El artefacto solo funciona en el mar o en sus cercanías y su efecto depende de cómo y dónde se use.

En el mar: Una vez por semana, cuando se sopla mientras se está en contacto con el mar, convoca a 1d3 + 3 delfines que obedecerán al portador. Cada hora que los delfines estén al servicio del portador, este pierde 2 PM.

Buceando: en lugar de soplar se puede utilizar para tomar aire estando sumergido. Basta con aspirar a través de ella para activar este efecto durante 10 minutos a coste de un PM. Una vez activado, el efecto puede aprovecharlo cualquiera que respire a través de ella, no solo el portador.

Sobre una embarcación: al sonar la caracola sobre una embarcación, esta recibe un Movimiento base de 6, con lo que avanzará durante 1 hora, consumiendo 2 PM del portador en el proceso. Volviendo a soplar mientras la embarcación está en marcha, cancela el efecto mágico (pero puede que no el movimiento si hay vientos que impulsen el navío).

ponderá a las preguntas que los personajes puedan tener, como el montante exacto de su recompensa, en caso de que sean de esa clase de hombres, lo que debería equivaler a una parcela de tierra y dinero suficiente como para vivir bien el resto de sus vidas.

Otro asunto de importancia sobre el que les hablará es el interés que ha mostrado uno de sus rivales comerciales, llamado Coriander, en todo este asunto. Se trata de un comerciante y marino cartaginés cuyas mercancías se mueven a lo largo y ancho del Mediterráneo y cuya relación con la armada cartaginesa lo convierten en un hombre influyente y peligroso. Estuvo también interesado en comprar la caracola al saqueador egipcio, pero la reputación e influencia del heleno en Siracusa es demasiado poderosa incluso para él.

EL VIAJE.

Panagiotis les pondrá en contacto con el capitán de uno de sus navíos. Diokles de Masilia gobierna una galera llamada “La Gorda” en la que el grupo podrá acomodarse para llegar a Atenas. El viaje transcurrirá sin incidentes y durará unos 9 días, a menos que quieras aprovechar para incluir algún encuentro con piratas. Al fin y al cabo la galera va cargada con bienes y provisiones que cualquier pirata encontraría apetecibles.

ATENAS.

Al igual que en Siracusa, el grupo tendrá bastante libertad para moverse por la ciudad y visitar la cuna de la cultura helénica. Aquellos que provengan de esta cultura es posible que quieran visitar, en la acrópolis, los grandes templos de aquellos dioses a los que otorguen mayor importancia. Sea como sea, solo tienen una obligación en Atenas y es entrevistarse con Platón en su recinto del Monte Academo. Eso sí, habrán de estar atentos porque el objeto que portan despierta bastante interés.

Encontrar la Academia de Platón no será un problema, sea mediante tiradas de Región o preguntando a los ciudadanos, es un lugar lo bastante importante como para que cualquiera conozca su ubicación en las afueras. Tampoco reunirse con el filósofo ha de ser un problema, al menos no uno demasiado importante. En la puerta de la Academia, Cimiros, uno de los estudiantes de la Academia, hace las veces de portero. Un acercamiento cordial o una tirada normal de **Influencia** bastarán para concertar una reunión en ese mismo día.

No obstante, si el grupo se presenta en la Academia pertrechado para la guerra o con malos modos, Cimiros señalará una inscripción en el frontispicio que reza: “Aquí no entra nadie que no sepa geometría”. En cuyo caso no dejará pasar a nadie que no sepa explicar alguno de los axiomas de la geometría. En este caso, solo entrarán aquellos personajes que demuestren los conocimientos exigidos, para ello tendrán que superar una **tirada fácil** de



algún **Saber** relacionado (podrían valer **Matemáticas** o **Filosofía**), o normal de **Ingeniería** o **Navegación**.

Pese a encontrarse en los últimos años de su vida, Platón sigue exhibiendo una mente brillante y curiosa. Tratará de discernir el origen de aquellos personajes de procedencia no helénica basándose en su aspecto (tiene las habilidades Cultura Egipcia 103% y Saber Culturas del Mediterráneo 77%), y se interesará por aquellos cuyo origen no identifique.

Cuando le entreguen el objeto atlante y lo pueda examinar durante unos minutos, Platón quedará perplejo y no parará de murmurar “asombroso, asombroso”. En presencia de los jugadores, tratará de leer las inscripciones, lo pesará, comprobará su tacto, su olor y finalmente, su sonido, golpeándolo con objetos de distintos materiales. Si el grupo le hizo entrega del objeto preguntando si este está hecho de oricalco, Platón dirá que, de no ser oricalco, no sabe de qué otro material podría estar hecha la caracola. Sin embargo, si el grupo no mencionó el oricalco y sencillamente le entregan el objeto para que Platón lo identifique, será mucho más tajante y, exultante, afirmará: “¡oricalco, sin duda!, ¡el mineral de la Atlántida!, ¿sabéis lo que eso significa?, ¡la Atlántida existe o existió en algún momento!

Además de confirmar el origen de la caracola, una vez le informen de sus intenciones de encontrar la Atlántida, les recomendará seguir sus investigaciones en la biblioteca de Heliópolis en Egipto. Les pedirá que lleven un registro de todo lo que averigüen y que lo hagan llegar a la Academia.

La visita a la Academia puede ser una buena oportunidad para que el grupo se haga con los servicios de un traductor de egipcio, si no dispone de uno. Cualquier estudiante de la Academia estaría dispuesto a embarcarse en una búsqueda de este tipo, aún más con las perspectivas que ofrece la existencia de la caracola. Los conocimientos de cualquier estudiante pueden ser una buena aportación a cualquier grupo, especialmente si este fuera Aristóteles, el más destacado estudiante de Platón.

EL ROBO O EL PRIMER INTENTO

La visita de los héroes a la Academia no pasa desapercibida, claro está. Todos los filósofos se enterarán del magnífico hallazgo que porta el grupo y esto se traducirá en problemas. Etranhos, un adinerado comerciante y mecenas de Eudoxo, uno de los miembros de la Academia, es un apasionado coleccionista

de obras de arte. Como todo coleccionista, cuanto más raro sea un artículo, más valor le concede y mayor es su interés en adquirirlo. Cuanto se entera por Eudoxo de la existencia de la caracola, actuará de inmediato para hacerse con ella.

Como Etranhos da por sentado que no va a poder comprar la caracola, contacta con su “recuperador” de confianza, Ptolos de Megara, para que se haga con el artículo. Ptolos es un ladrón de guante blanco, no recurre a la violencia salvo para defenderse. Su estrategia consistirá en localizar el lugar donde reside el grupo, infiltrarse mientras duermen y sustraer la caracola. Le acompañarán algunos matones (uno por jugador), que esperarán en el exterior y solo intervendrán si hay problemas.

Es de esperar que el grupo tenga acceso a un refugio seguro, bien porque alguno de ellos sea ateniense o tenga familiares en Atenas y hayan sido hospedados por esto, bien porque hayan alquilado habitaciones en alguna hospedería. Si debido a esto nadie hace guardia durante la noche, pide tiradas de Percepción enfrentadas a 65, que será el resultado de la prueba de Ptolos. En caso de que hagan guardia, tratará de usar su conjuro de Sueño sobre aquél que se encuentre despierto, para ello necesitará ver a su objetivo por lo que podrían ser necesarias tiradas enfrentadas de Sigilo contra Percepción. Ptolos es un hábil recuperador y tiene muchas probabilidades de robar la caracola, sin embargo, no fuerces la situación, si el grupo la protege bien, tendrá que volverse sin su premio.

SEGUNDO INTENTO.

La noche será bastante concurrida. No solo sufrirán el intento de robo por parte de Ptolos, una agente de Coriander sigue la pista a los héroes y ha estado reuniendo a su propio grupo para arrebatárselos el artefacto atlante. La hechicera cartaginesa, Davendra, tratará de robar la caracola esa misma noche; será el primero de varios encuentros con ella.

Davendra será menos sutil que Ptolos y no tendrá problemas en irrumpir por la fuerza para tratar de hacerse con el objeto. No es una asesina y tampoco lo son sus hombres, lo que no quita que si tienen que matar a alguien vayan a amedrentarse, pero su objetivo es la caracola y, si no puede hacerse con ella (por ejemplo, porque ya la hayan robado) se retirarán para buscar nuevos cursos de acción (básicamente seguir al grupo).

EL DESARROLLO

En este punto, el desarrollo de los acontecimientos depende de lo que suceda durante



la noche. La caracola no es vital para llevar a cabo la búsqueda, pero si la roban, es de esperar que el grupo trate de recuperarla. Si consiguen evitar el robo, o si no tratan de recuperarla, tienen dos caminos claros: volver a Siracusa o viajar a Egipto para obtener más información.

Lo que sigue, es una guía sobre cómo pueden desarrollarse los acontecimientos en caso de que roben la caracola y el grupo trate de recuperarla.

ETRANIOS

Si Ptolos roba la caracola, Etranhos la guardará en su casa junto a las piezas más valiosas de su colección. El grupo tendrá, en primer lugar, que descubrir quién les ha robado. Para ello será necesario moverse por Atenas y hacer tiradas de Callejeo o de Región [Atenas], lo que les permitirá averiguar que un grupo de matones que suele acompañar a Ptolos, estuvo involucrado en un “trabajo” la noche en que fue sustraída la caracola.

Por otro lado, vincular a Ptolos con Etranhos requiere tiradas de Callejeo (difícil) o Región [Atenas] (formidable) para conocer tal relación, o bien hacer uso de alguna habilidad social (en difícil si no hay gratificaciones económicas de por medio), para sonsacar a algún individuo de los bajos fondos de la ciudad que esté al tanto, ya que los matones que le acompañan no tienen ni idea de quién es el patrón de Ptolos. Averiguar dónde vive Etranhos, no requiere tiradas.

La vivienda de Etranhos no es un fortín, pero tampoco carece de cierta protección. La casa está amurallada y dispone de cuatro hombres que la vigilan en todo momento: dos vigilan y dos duermen. La caracola está guardada en el sótano, en una habitación cerrada con candado que requiere una tirada de Mecanismos (difícil) o hacerse con la llave que está en poder de Etranhos. La ventaja que tienen a la hora de asaltar la casa es que no es la única pieza robada en la colección del mecenas, por lo que no llamará a la guardia de la ciudad.

En el sótano, al que se accede desde el taller, hay varias tinajas de cerámica pintada, en su mayoría de origen helénico. Algunas están abiertas y contienen parte de la colección de Etranhos, pero otras están cerradas con tapas de madera y sobre una de ellas se encuentra la caracola. Esta última tiene una peculiaridad, han pegado la caracola a la tapa de madera con un conjuro de Cola y, al coger a, la tapa se levanta con ella. Esto tiene consecuencias, claro:

En algunas de las tinajas cerradas, hay esqueletos de guerreros que aún conservan su

panoplia. Si se abre la tinaja sobre la que se encuentra la caracola, se liberan varios espíritus que ocuparán los distintos esqueletos, además de dos espíritus de las maldiciones que atacarán a los jugadores.

Para las estadísticas de sus guardias utiliza las de hoplita cartaginés que se incluyen al final de esta aventura. Para los esqueletos utiliza las estadísticas del manual básico de RuneQuest6 pero añade 3 PA a las localizaciones de abdomen y pecho, 4 PA a la cabeza y reduce en un 20% su estilo de combate.

Los espíritus de las maldiciones que se desencadenan sobre el grupo son el espíritu corrupto de una rata y el de una serpiente:

ESPÍRITUS DE LAS MALDICIONES (2)

Características

INS: 3

POD: 15

CAR: 3

Habilidades:

Combate espectral 67%, Voluntad 80%,

Capacidades especiales:

Rata – reducir PG

Serpiente – Reducir Modificador de daño

DAVENDRA

Con Davendra, el principal problema es el tiempo. Si consigue robar la caracola, se embarcará en un trirreme cartaginés que partirá en dos días, junto con dos de sus mercenarios, Alexios y Menaros. Abordar el navío cartaginés, pese a que se trata de un mercante, es bastante complicado por su dotación de combatientes. Si además el grupo ha sufrido heridas, puede resultar letal. En este caso, la protección con la que cuenta Davendra puede suponer una ventaja si el grupo dispone de medios para infiltrarse en la nave. Dado que Davendra se considera a salvo en la embarcación, dejará la caracola en su camarote (el navío no dispone más que de un camarote para el capitán, pero han acondicionado uno a base de telas para ella).

No es difícil averiguar que el navío se dirige a Egipto si preguntan a las tripulaciones de los barcos atracados cerca de la embarcación cartaginesa.



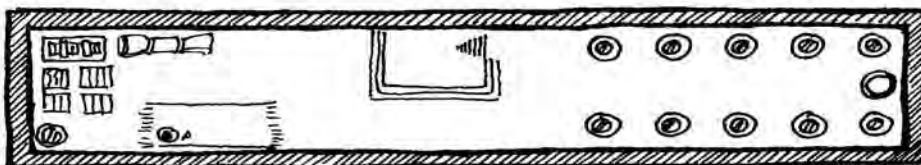
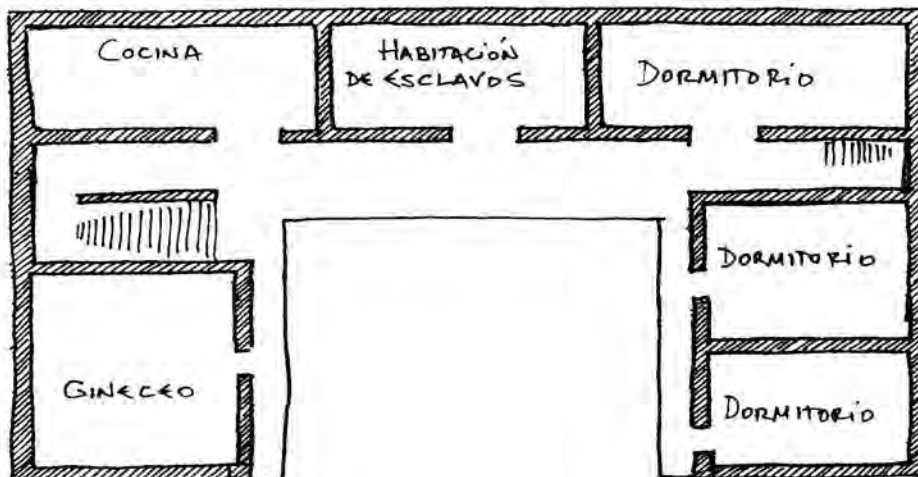
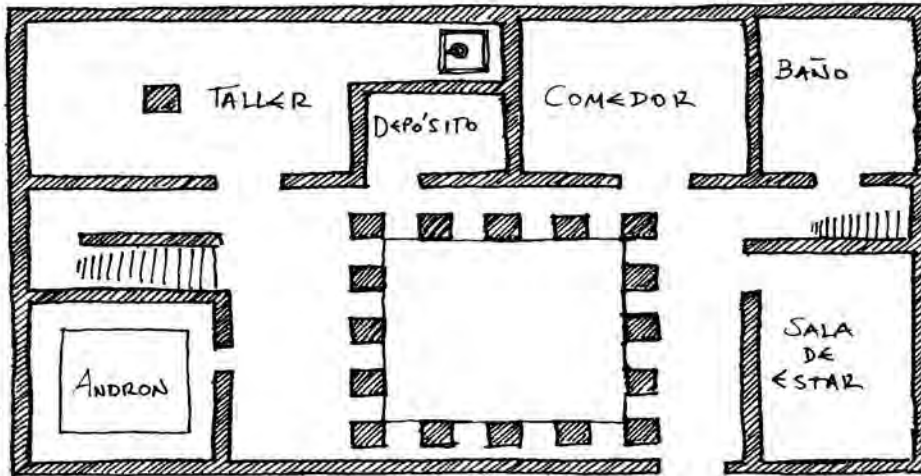
LA CASA DE ETRANIOS

LA CASA DE ETRANIOS

La casa del ávaro comerciante sirve también como ejemplo de una vivienda helena.

El Andron es la sala en la que se reúnen los hombres para hablar de política.

El gineceo es la contrapartida femenina, donde se reunían las mujeres, típicamente para coser





DAVENDRA

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 10	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/5
CON: 13	Mod. Daño	+0	04-06	Pierna izquierda	0/5
TAM: 12	P. Magia	16 (22)*	07-09	Abdomen	0/6
DES: 14	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/7
INT: 17	M. Reacción	15	13-15	Brazo derecho	0/4
POD: 16	Armadura	Ninguna	16-18	Brazo izquierdo	0/4
CAR: 16	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/5

Magia

Hechicería (Invocación: el Saber de los dos Rostros 87%, Invocación: el Engaño de Arhiman 68%, Manipulación 76%)

Hechizos de el Saber: Aumentar daño, Neutralizar magia, Proyectar sentido (oído), Resistencia al daño, Sentido (tacto) Místico.

Hechizos de el Engaño: Cambiar de forma (Humano)**, Ilusión (vista, oído), Marca, Succionar (CON),

Habilidades: Actuar 76%, Aguante 42%, Atletismo 37%, Callejeo 48%, Engañar 66%, Evadir 54%, Influencia 73%, Músculo 34%, Ocultar 58%, Percepción 72%, Primeros auxilios 46%, Seducción 65%, Sigilo 53%, Voluntad 74%

Pasiones: Conocimiento mágico 82%, Lealtad a Belshazar 69%, Encontrar amistad verdadera 58%, Amantes sofisticados 46%

Estilos de Combate: Hermosa hechicera púnica (lanza larga, puñal) 47%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Puñal	P	C	1d4+1	6/8
Lanza larga	G	ML	1d10+1	4/10

* Davendra posee un pendiente encantado con un Almacén de maná de 6 PM

** esta versión del hechizo le permite adoptar la forma de cualquier humano que haya visto con anterioridad.

MATONES DE PTOLOS

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 13	P. Acción	2	01-03	Pierna derecha	0/5
CON: 11	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	0/5
TAM: 14	P. Magia	8	07-09	Abdomen	0/6
DES: 11	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/7
INT: 10	M. Reacción	10 (9) Penalizador de armadura incluido	13-15	Brazo derecho	2/4
POD: 8	Armadura	Brazales de cuero reforzado	16-18	Brazo izquierdo	2/4
CAR: 8	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/5
	Magia	Ninguna			

Habilidades: Aguante 53%, Atletismo 41%, Evadir 38%, Músculo 39%, Percepción 35%, Voluntad 44%

Pasiones: Dinero rápido 58%

Estilos de Combate: Matón del montón (garrote, daga) 48%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Daga	P	C	1d4+1+1d2	6/8
Garrote	M	C	1d6+1d2	4/4


HOPLITAS CARTAGINESES

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 13	P. Acción	2	01-03	Pierna derecha	0/6
CON: 13	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	0/6
TAM: 13	P. Magia	10	07-09	Abdomen	3/7
DES: 11	Movimiento	6m	10-12	Pecho	3/8
INT: 13	M. Reacción	12 (9) Penalizador de armadura incluido	13-15	Brazo derecho	2/5
POD: 10	Armadura	Linotórax, brazal derecho, casco corintio	16-18	Brazo izquierdo	0/5
CAR: 10	Rasgos	---	19-20	Cabeza	7/6
	Magia	Ninguna			

Habilidades: Aguante 55%, Atletismo 50%, Evadir 35%, Músculo 55%, Percepción 35%, Voluntad 45%

Pasiones: Lealtad al capitán 55%

Estilos de Combate: Hoplita púnico (lanza corta, kopis, hoplón) 60%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d2	4/5
Kopis	M	M	1d8+1d2	6/10



EL GRAN TEMPLO DE POSEIDÓN

Esta aventura es realmente un interludio que debería poder resolverse como parte de otra aventura.

Panagiotis espera contar con la bendición de Poseidón en esta búsqueda, es más, Poseidón espera que soliciten su bendición (tiene intención de concederla) y se sentirá contrariado si no es así. Sin embargo, no es el único dios interesado en esta búsqueda, su hermano, Hades, pretende que esta exploración no salga adelante y pondrá de su parte para que así sea.

El objetivo de esta aventura es aparentemente sencillo, encontrar el gran templo de Poseidón que se encuentra en la isla Aglaea y que solo se muestra ante aquellos destinados a encontrarla. Una vez allí, tendrán que solicitar la bendición de Poseidón, pidiendo al sacerdote encargado de su custodia y atención, que realice un sacrificio en su nombre.

La aventura comenzará con el grupo regresando a Siracusa a informar al comerciante griego de sus averiguaciones. Teniendo este la confirmación de sus sospechas sobre el oricalco y, por tanto, sobre la existencia de la Atlántida, querrá obtener el beneplácito de Poseidón para que la búsqueda llegue a buen puerto. Con este fin escogerá el mejor caballo que pueda comprar en la isla y pedirá al grupo que lo lleven hasta el templo de Aglaea y lo entreguen al sacerdote para sacrificarlo en honor al dios olímpico.

A pesar de que Panagiotis no espera al grupo para una fecha concreta, y que estará atendiendo sus negocios cuando el grupo regrese a Siracusa, no tendrán problema en reunirse con él con rapidez, ya que espera impaciente las noticias que traen. Si el grupo ha perdido la caracola se sentirá momentáneamente contrariado, pero la información sobre el origen de la misma le devolverá rápidamente el entusiasmo. Estás son, a grandes rasgos, sus palabras:

“¡Entonces, es cierto, la caracola está hecha de oricalco, por lo que la Atlántida existe!, los dioses nos conceden la oportunidad de inscribir nuestros nombres junto a los de los más grandes héroes de la antigüedad, ¡no la desaprovechemos!

Mas no hemos de iniciar esta búsqueda sin prestar el debido respeto a los dioses, en especial a Poseidón, para que nos conceda su bendición y sea patrón de nuestra propia odisea. Descansad ahora, haré que

traigan al más bello corcel de la isla para que le sea ofrecido en sacrificio en el mítico templo de Aglaea, donde solo unos pocos elegidos han puesto el pie alguna vez, hasta entonces, disfrutad de todas las comodidades que Siracusa pueda ofreceros.”

El grupo dispondrá de unos días de solaz que pueden aprovechar de la forma que prefieran. Si lo crees conveniente, estos días pueden estirarse hasta una semana para que el grupo pueda entrenarse con algún maestro de renombre.

Antes o después, encontrarán un caballo adecuado para tal ofrenda y se habrá dispuesto una embarcación para que los héroes busquen el templo. La embarcación es un pequeño mercante con suficiente cubierta para acoger al equino y una maniobrabilidad lo bastante buena como para alcanzar el pequeño embarcadero de la isla. Panagiotis les despedirá dando (o repitiendo, si el grupo preguntó al respecto) las últimas instrucciones sobre el templo:

“Poned rumbo al sur dejando atrás Siracusa, que habréis de verla siempre sobre vuestro hombro derecho. Cuando ya no diviséis tierra, empapad vuestras ropas con agua de mar y mantened el rumbo. Si Poseidón desea recibiros, daréis con la isla y podréis realizar la ofrenda. No puedo deciros más.”

Cuando partan, el sol estará dominando un cielo despejado y una agradable brisa impulsará la embarcación sobre unas aguas tranquilas. Si, como es de esperar, siguen las indicaciones del comerciante, el clima y el mar empezarán a cambiar a su alrededor. Paulatinamente, el cielo se cubrirá de oscuras nubes, el viento arreciará y olas cada vez más altas comenzarán a alzarse sobre la cubierta del navío. Tras media hora de incierta travesía divisarán un pedazo de roca gris que se eleva, solitaria, frente a ellos.

La media hora bajo el temporal es un verdadero desafío para cualquier marino, los héroes tendrán que tirar Aguante (por el esfuerzo y posibles mareos), Voluntad (para que el temor a la muerte no bloquee al personaje), Remar o Navegación (para manejar la embarcación) sin que te tiemble el pulso con la dificultad; salvo que quieras recrearte con las pifias, los fallos no tienen consecuencia, pero aquellos



que superen todas las tiradas (al menos deberían superar tres), obtienen una gracia de Poseidón por su aguerrido comportamiento: aumenta el POD en 1 punto, aumenta una de las habilidades mencionadas en 10% o ganan dos Puntos Mágicos permanentes.

Finalmente, la isla termina de definirse ante los ojos de los aventureros. Una pequeña protuberancia rocosa que se eleva como una ola de piedra sobre unas aguas salpicadas de rocas que afloran sobre la superficie del mar. La parte más baja de la isla conforma un pequeño embarcadero natural; la más alta semeja un pedestal para una escultura, en este caso, un magnífico templo en el que destaca una estatua de Poseidón que puede verse desde el mar.

Una vez en tierra, recorrerán una pendiente de roca que les llevará hasta el gran templo. En la puerta del mismo dos grandes braseros alumbran el acceso sin que el viento y la lluvia hagan mella en ellos. En el dintel les espera un anciano vestido con una toga tan blanca como sus cabellos y su espesa barba, se apoya en un tridente largo como una lanza y forjado en lo que parece ser una única pieza de oro:

“Esperaba vuestra llegada, entrad al cobijo del templo y prepararemos vuestra ofrenda”

El sacerdote, llamado Alkaíos, no es demasiado hablador, no responderá a ninguna pregunta de los héroes que no pueda responder con monosílabos. Se concentrará en calmar y limpiar al animal y en verter sobre él aceites aromáticos como preparación del sacrificio. Una vez dispuesto reunirá a los héroes en una plataforma que se proyecta desde el templo como un voladizo sobre el mar y realizará el sacrificio arrojando el cadáver del animal a las olas.

Cuando el sacrificio se haya realizado las nubes de tormenta se abrirán parcialmente ante los ojos de los héroes, sobre estas aparecerá la imperiosa figura de Poseidón:

“Habéis obrado bien al pedir mi bendición para esta búsqueda que apruebo sin reservas. Puedo aseguraros que vuestra travesía, que no ha de ser sencilla, tiene un puerto esperando al final, pues la Atlántida existió y aún hoy es alcanzable para quienes...”

Su discurso se verá interrumpido cuando, junto a él, aparece otra figura que se retira el casco con el que se cubría. Hades, hermano de Poseidón, no parece complacido con lo que ha escuchado.

“¿Pretendes arrebatarme lo que es mío por derecho? ¿tratas acaso de hacer vana mi espera? ¡La cuenta atrás llega a su fin y nadie, ni dios ni hombre, impedirá que me haga con lo que es mío! ¿Escucháis mis palabras, mortales?”

Con estas palabras arrojará un rayo de oscura energía contra el templo destruyendo varias columnas, con tan mala fortuna que una caerá sobre el sacerdote matándolo en el acto. Cuando se dispone a lanzar otro rayo Poseidón retiene su brazo y comienzan a forcejear:

“Hades, la búsqueda es justa y no puedes intervenir, conoces el acuerdo...”

Poco más llegará a los héroes de esta conversación, pues el templo y toda la isla comienzan a temblar. El primero empieza a desmoronarse arrojando grandes bloques de mármol al mar y a la propia isla. La segunda se hundirá de nuevo y para siempre en pocos minutos.

Si el grupo no lo hace por su cuenta, Poseidón les indicará que cojan el tridente. Será necesaria una tirada hercúlea de Músculo

Es el momento de que los héroes demuestren que son auténticos lobos de mar, la aproximación hasta el embarcadero de la isla no es sencilla. Tendrán que sortear las rocas que rodean la isla en un mar furioso que levanta olas de cinco metros. El capitán de la embarcación tendrá que superar, al menos, dos tiradas de formidables de Navegación (-40%), si bien puede contar con el apoyo del resto de héroes. Un fallo en la tirada significa que el barco no avanza, una pifia, que el navío sufre daño (aguantará dos impactos), una pifia en la tirada de un marinero dando apoyo significa que una ola lo arranca de la cubierta y lo lanza al mar.

Los héroes pueden utilizar los recursos que tengan a su disposición para facilitar esta labor. Un milagro de Controlar el clima puede reducir la dificultad hasta -20%, un héroe que se lance a bucear puede indicar la mejor ruta y obtener el mismo beneficio. Si los héroes no son los mejores marinos del Mediterráneo, permite que afronten el acercamiento con sus propias estrategias, siempre que no sean descabelladas. Por otro lado, si quieres ser duro con ellos, recuerda que aún tienen que gestionar el temperamento de un caballo que no está hecho a navegar bajo una tormenta.



(-80%) para alzar el bloque que ha sepultado al sacerdote y que traba el arma, sin embargo, cada héroe adicional que colabore resta un 20% a la dificultad.

Cada asalto que permanezcan en el templo (cada intento de mover el bloque es un asalto y salir supone otro) hay una posibilidad de que un bloque caiga sobre alguno de los héroes. 40% el primer asalto y +10% cada asalto adicional; si la tirada indica que se produce un impacto, utiliza el resultado como un ataque contra uno de los héroes al azar, aplícalo como si fuese un ataque de arma Colossal de daño 3d6 que causa el efecto de combate de Derribar oponente. Si el objetivo pifia al defenderse o esquivar, quedará atrapado bajo el

bloque y será necesaria una tirada de Músculo para liberarlo.

De regreso a la embarcación les espera un siervo de Hades, un enorme can negro de tres cabezas aguarda en el embarcadero. Una tirada de difícil de Percepción les dará dos rondas para prepararse, de lo contrario solo dispondrán de una, el tiempo que tarda el cerbero en llegar al cuerpo a cuerpo.

Desde que divisen al cerbero tendrán cuatro rondas de combate para derrotarle y llegar hasta la embarcación o para aguantar, ya que llegado el final de la cuarta ronda, la isla se hundirá llevándose consigo al can del inframundo. En pocos segundos la tormenta amaina y una agradable brisa les permitirá dirigir la embarcación de vuelta a Siracusa.

VALORES DEL TRIDENTE DE AGLAEA

El tridente es un poco más corto que una lanza larga, pero se comporta como tal. Es decir, a diferencia del tridente convencional, es un arma a dos manos que el sacerdote usaba como báculo. Está fabricado en una única pieza de bronce en cuya superficie está cubierta por finas tallas de motivos marítimos. El arma es lo bastante ligera como para ser útil en batalla e incluso alguien con FUE 15 o más puede tratar el tridente como si tuviera el rasgo Arrojadiza.

Pese a que se usa de forma parecida a una lanza larga, al integrarla en un estilo de combate que incluya dicha arma aplica un -10% porque sigue habiendo importantes diferencias. En un estilo que abarque lanza corta u otra arma de asta, aplica un -20%. Estos penalizadores se pueden eliminar gastando tiradas de experiencia: cada tirada de experiencia elimina un 5% del penalizador.

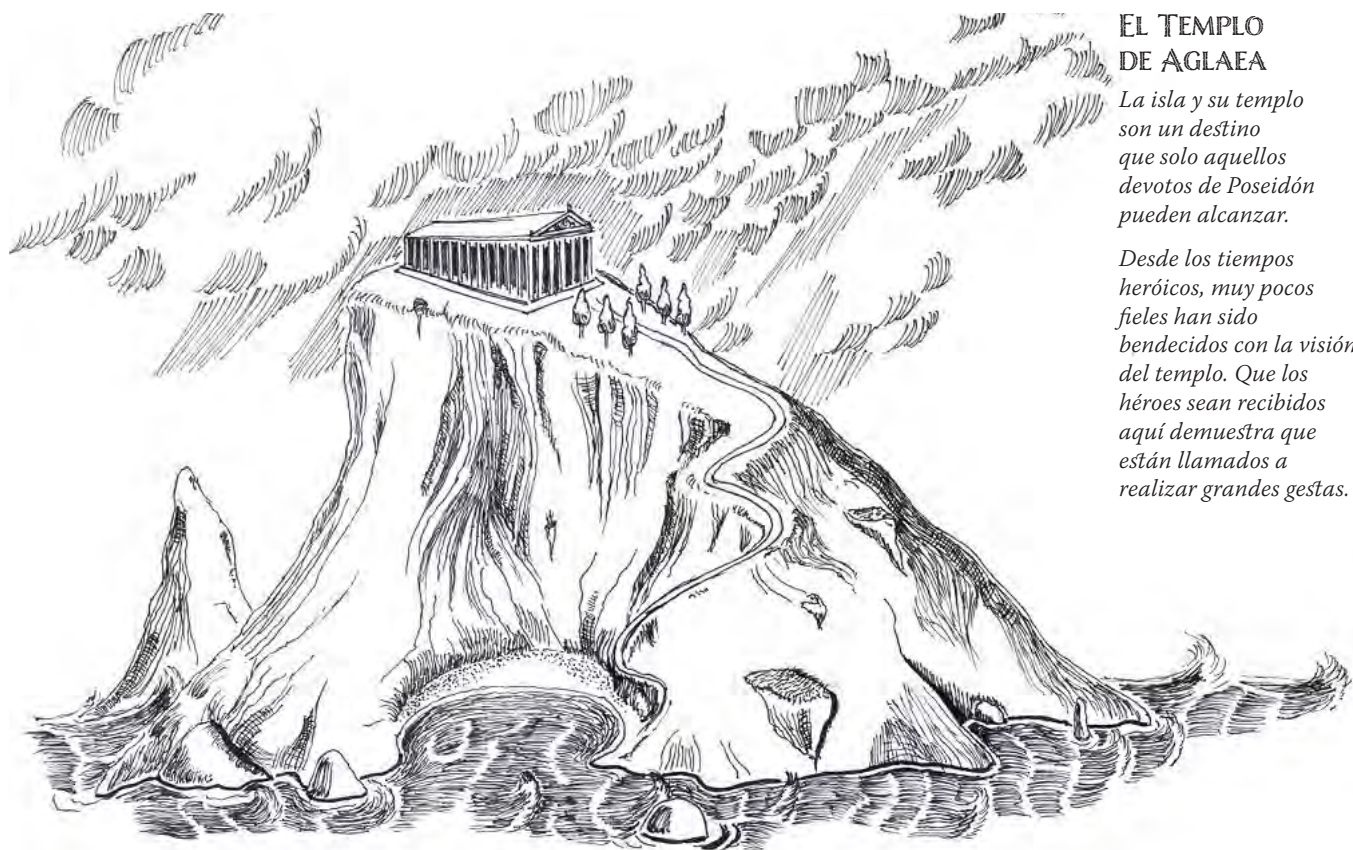
PODERES DEL TRIDENTE

El tridente se comporta como un templo de Poseidón, lo que permite realizar ritos y sacrificios en su presencia, siempre que lo porte un miembro del culto al dios (el portador debe tener la habilidad Devoción: Poseidón al 40% como mínimo).

El portador suma +1 PG al daño que realice con el tridente por cada 10% que tenga en la habilidad Devoción: Poseidón.

Una vez al día permite al portador respirar bajo el agua y le confiere un movimiento de 10m mientras nade o bucee. Activar esta capacidad cuesta 1 PM por cada turno que se mantenga funcionando.

Tridente de Aglaea: Daño 1d10+1, Tamaño G; Alcance ML, Efectos de combate: Empalar, Romper; CAR 4, PA/PG 8/16; Rasgos: Arrojadiza, Atrapadora, Contracarga.



EL TEMPLO DE AGLAEA

La isla y su templo son un destino que solo aquellos devotos de Poseidón pueden alcanzar.

Desde los tiempos heroicos, muy pocos fieles han sido bendecidos con la visión del templo. Que los héroes sean recibidos aquí demuestra que están llamados a realizar grandes gestas.

CAN CERBERO

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 20	P. Acción	3 (5)	01-03	Pata trasera derecha	5/9
CON: 23	Mod. Daño	+1d8	04-06	Pata trasera izquierda	5/9
TAM: 25	P. Magia	12	07-09	Cuartos traseros	5/11
DES: 15	Movimiento	8m	10-12	Cuartos delanteros	5/11
INS: 15	M. Reacción	15	13-15	Pata delantera der.	5/9
POD: 12	Armadura	Piel gruesa	16-18	Pata delantera izq.	5/9
CAR: -	Rasgos	Múltiples cabezas, Visión en la oscuridad,	19-20	Cabeza izquierda	5/9
	Magia	Ninguna		Cabeza central	5/9
				Cabeza derecha	5/9

Habilidades: Aguante 76%, Atletismo 82%, Evadir 55%, Músculo 82%, Percepción 55%, Voluntad 62%

Estilos de Combate: Guardián del inframundo (zarpas y mordisco) 74%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Mordisco	G	C	1d8+1d8	5/9
Zarpa	G	M	1d6+1d8	5/9



EN EL LABERINTO

Pangiotis lamentará la desaparición del templo y de su sacerdote, pero esto no eclipsará su alegría y excitación por la bendición de Poseidón. Restará importancia a las amenazas de Hades y les conminará a retomar su viaje lo antes posible. Su próximo destino debería ser Heliópolis en Egipto, y para llegar hasta allí les ofrecerá pasaje en un birreme de su flota.

Es posible que el grupo decidiera viajar a Egipto antes de volver a Siracusa a informar sobre sus progresos. Si este es el caso, Poseidón no estará complacido de que hayan postergado la solicitud de su bendición y enviará al grupo una tormenta que hará naufragar su embarcación.

Los héroes aún pueden salvarse. Por un lado tienen la caracola, si ya han averiguado sus poderes pueden llamar delfines para que les pongan a salvo. De lo contrario, pueden hacer una tirada de hercúlea de Nadar para llegar a tierra. Los que se salven, de un modo u otro, despertarán en el delta del Nilo en un magnífico día soleado, esparcidos por un área de 20 metros de diámetro. ¿Poseidón aprieta pero no ahoga?

El destino más probable es Buto, desde esta ciudad pueden contratar a unos remeros que les lleven en barcas hasta Heliópolis remontando el Nilo. Sin embargo, sus enemigos se adelantarán a sus planes aprovechando que, fácilmente, habrán llegado antes a Egipto.

Davendra ha pagado a un par de barqueros (puede que haya enviado a sus hombres a otros puertos para asegurar el tiro) para que sean ellos quienes transporten a los héroes río arriba, y claro, para que los conduzcan a una trampa.

Cuando el grupo vaya a buscar transporte hacia Heliópolis, un par de barqueros egipcios se acercarán a los héroes exhibiendo amplias sonrisas y chapurreando el griego les ofrecerán sus servicios. Aunque aparenten competir por quién les conducirá río arriba, ambos están conchabados. Son Suhenra y Sensus, dos primos que disponen de varias barcas de cañas y juncos con las que recorren el Nilo transportando bienes y pasajeros.

Independientemente de si el grupo contrata a uno u otro, o si escogen salomónicamente contratar a los dos, sus guías dispondrán de dos barcas de una vela y con dos

remeros por cada una. En una, más grande y con una tienda de tela en el centro, viajarán los héroes, mientras que en la otra irán las provisiones para el viaje y las pertenencias del grupo.

Durante el primer día completo y las horas de luz del segundo, recorrerán el delta del Nilo dividiendo pequeñas poblaciones que salpican un paisaje de exuberante fertilidad. Las corrientes de agua se deslizan a un lado y a otro de islotes de tierra firme como la arena filtrándose entre los dedos de una mano. Los altos cañaverales y la mirada de vías posibles hacen que el camino sea un desafío para cualquiera, sin embargo los barqueros dominan el Nilo a la perfección y no dudan a la hora de escoger un ramal y otro. De no ser por los insectos y el intenso calor, el viaje sería un auténtico placer.

Durante la noche del segundo día los barqueros habrán podido observar la rutina de guardias del grupo (suponiendo que hagan guardias). Tú, como Dj y dependiendo de esa rutina, tendrás que escoger la mejor estrategia para que los barqueros lleven a cabo su plan:

Durante la noche, bien durante la guardia, bien cuando estén a punto de detenerse a descansar, los barqueros que conducen la barcaza de las provisiones recogerán a los que viajan con los héroes, pero no antes de que estos hayan cortado varias de las sogas que mantienen la estructura de la embarcación. Poco a poco, las gruesas cañas que componen la barcaza se irán desprendiendo. Los héroes pueden tratar de vengarse de los barqueros con armas de proyectiles, pero han de tener en cuenta que es de noche, que están a punto de quedarse sin barcaza y que el movimiento ha llamado la atención de ciertos moradores del Nilo, los cocodrilos.

La barcaza se desmadeja completamente en dos rondas de combate, a partir de ese momento los restos pueden servir de ayuda para aquellos que no sepan nadar con soltura, pero poco más. Afortunadamente pueden alcanzar tierra firme de un salto, una tirada de Atletismo permite alcanzar la orilla y, aunque seguirían al alcance de los cocodrilos, siempre es mejor combatir en suelo firme que en el agua, como sucedería si fallan la tirada. Un crítico, por otro lado, implica que el héroe salta a una posición segura a la que no se aventuran los cocodrilos.

Los cocodrilos (2), no atacarán una vez que los héroes se hayan alejado dos o tres metros

Si quieres desarrollar esta escena con más precisión y aplicando las reglas de salto de RuneQuest 6, considera que hay 4,5 metros hasta la orilla y que no tienen suficiente distancia como para tomar una carrerilla de 5 metros. Ten en cuenta que las armaduras reducen la distancia de salto.

de la orilla. A partir de ese momento, la mayor preocupación del grupo es que está en mitad de ninguna parte, sin embarcación y sin provisiones. Si alguno de los aventureros es egipcio, una tirada de Región le permite ubicarse y saber que la ciudad de Tanis es su mejor opción para alquilar nuevas barcazas. En caso contrario, pueden ser necesarias tiradas de Orientación y/o Supervivencia para llegar a Tanis o a cualquier otro asentamiento cercano. A menos que creas interesante ver cómo se las apañan, basta con que tengan un plan de actuación para que pases a la siguiente escena (puede que directamente en Heliópolis).

HELIÓPOLIS, AL FIN.

En estos momentos la ciudad es un espectáculo digno de ver, casas hechas de adobe, encaladas y pintadas con vivos colores; grandes templos y edificios que exhiben igualmente paredes, estatuas y columnas pintadas con gran destreza. Las calles principales bullen de actividad mientras que en el río embarcaciones fluviales de distintos tamaños van y vienen cargadas con mercancías variadas.

Es de suponer que si el grupo no cuenta con un héroe egipcio, al menos contarán con alguien que domine el idioma o, en el peor de los casos habrán contratado a un intérprete. Contar con un nativo facilitará bastante la tarea de encontrar alojamiento, orientarse por la ciudad u obtener los permisos necesarios para estudiar en la biblioteca. En general, puedes asumir que si el grupo no cuenta con un nativo, las tiradas sociales que realicen durante su estancia en Heliópolis se harán en dificultad difícil.

El objetivo de la visita a Heliópolis es el de encontrar alguna pista sobre la Atlántida en la biblioteca de la ciudad. El grupo cartaginés, encabezado por Davendra, ya está investigando en la biblioteca, sin embargo, al no ser una experta en el idioma y no querer confiar a extraños el propósito de su búsqueda, avanza lentamente y el grupo tiene la oportunidad de darle alcance.

Usa para la investigación las reglas de trabajo (página 94 RQ6) contando con que cada ronda de trabajo supone 3 días indagando entre papiros. Cada tirada con éxito (independientemente de si se trata de un éxito normal o un crítico) revela un fragmento de información interesante para la búsqueda.

Davendra comienza la competición contra el grupo con la ventaja de una tirada (puede que más si el grupo se ha retrasado en exceso en su llegada a Heliópolis) y tiene un 43% en el idioma egipcio.

A menos que lo eviten activamente, el grupo se encontrará con Davendra en la biblioteca y de nuevo con Alexios y Menaros y con los mercenarios nubios que Davendra ha contratado para completar la expedición. Puede que quieran cobrarse venganza de afrentas anteriores (¡o recuperar la caracola si se la robaron!), pero deberías recordarles que están en tierra extranjera donde no tendrán ningún apoyo en caso de que las cosas se pongan feas y donde tampoco saben que esperar de la justicia local. Si van a llevar a cabo alguna acción contra la facción cartaginesa, puede que sea mejor que lo hagan subrepticamente.

LA INVESTIGACIÓN

Si el grupo cuenta con un egipcio en el grupo, especialmente si este es de buena posición, no será necesario ningún trámite para acceder a la biblioteca. De lo contrario, será necesaria una tirada de Burocracia o de Influencia difícil para obtener los permisos oportunos. Cada tirada supone una mañana de papeleos, reuniones y demás trámites.

Una vez inicien la investigación, cada éxito que obtengan les revelará la siguiente información en el orden aquí descrito.

PRIMERA MATERIA: SOLÓN/LA ATLÁNTIDA

Tomándolo como tema general, los primeros datos que encontrarán les referirán a los sacerdotes Sonkhis de Sais y Psenophis de Heliópolis quienes relataron la historia de la Atlántida a Solón, el sabio griego que la transmitiría indirectamente a Platón. En este punto, la historia es similar a la que conocemos a través de Platón.

Sin embargo, con los nombres de los sacerdotes no les resultará complicado averiguar que la biblioteca contiene escritos de Psenophis, lo que nos lleva a la siguiente materia.





SEGUNDA MATERIA: LOS ESCRITOS DE PSENOPHIS

Más allá de lo relatado a Solón, el sacerdote se interesó por la Atlántida durante toda su vida, eso muestran al menos los escritos que dejó al respecto. En ellos asegura que conoció la historia de la Atlántida a través del legado de Koan el Grande, de quien dice fue el consejero principal del faraón Amenemhat III, y puede que también el último de los atlantes.

Puesto que en la biblioteca no hay referencias directas a este consejero, el siguiente tema debe ser Amenemhat III.

TERCERA MATERIA: AMENEMHAT III

Más allá de su obra como faraón, que en verdad fue espléndida en muchos sentidos, a través de su biografía encontrarán numerosas referencias a Koan el Grande, su consejero y amigo íntimo. Un extranjero de más de dos metros de altura, de procedencia desconocida y que contaba con la total confianza del faraón.

Se escribe sobre Koan que era maestro de muchas materias, un poderoso sacerdote (¿hechicero, tal vez?) y que dominaba varios idiomas. Pero lo que más interesa a los investigadores es que fue enterrado con grandes honores en Hawara, cerca de su amigo y señor Amenemhat III.

CUARTA MATERIA: EL LABERINTO DE HAWARA

La mayor obra arquitectónica que inició el faraón fue sin duda el complejo de Hawara, conocido como el Laberinto. Presidido por una pirámide que alberga el cadáver momificado del faraón, el complejo está compuesto por un recinto amurallado que aúna en su interior templos a los dioses más importantes de Kemet (Egipto). Es más, además de los múltiples templos de la superficie (hablamos de decenas de templos), en el subsuelo se construyó un complejo funerario tan grande como el recinto superior, donde fue enterrado Koan el Grande.

HACIA HAWARA

A partir de aquí, lo que suceda hasta llegar al Laberinto depende de cómo haya ido la investigación. Si Davendra termina antes que el grupo, puede que estos decidan seguirla, algo que ella hará si sucede al revés, desde luego. No obstante, si el grupo decide seguir a Davendra sin tener información sobre Koan, estarán a expensas de lo que ella haga durante el resto de la estancia en Egipto.

Por otro lado, si el grupo obtiene la información antes, partirán hacia Hawara y, si descubren que les siguen, puede que decidan emboscar a sus perseguidores.

Si por un casual Davendra sale en primer lugar y el grupo no le va a la zaga, lo cierto es que no podrá hacer efectiva su ventaja debido a que no cuenta con el apoyo de ningún nativo. El acceso al Laberinto está abierto al público durante ciertas horas, para que puedan presentarse ofrendas, participar en ceremonias y, en general, rendir pleitesía a los dioses que se veneran en su interior. Sin embargo, el acceso al complejo subterráneo resulta más complicado sin contactos o sobornos (y recuerda que ella tiene un -20% a sus tiradas sociales).

EL LABERINTO DE HAWARA

El complejo se encuentra al suroeste de Heliópolis, en la zona norte de la región de El Fayum. El viaje supone un tramo inicial en barcaza de un día hasta Menfis y otro día a camello desde Menfis hasta Per Sobek (o Cocodrilópolis en griego, si lo prefieres), una ciudad en las cercanías del Laberinto.

Per Sobek es una ciudad pequeña que explota el peregrinaje de los fieles que acuden al Laberinto a rendir pleitesía a sus dioses, gracias a lo cual, la ciudad puede ofrecer alojamiento de distintas calidades y precios. Además, siempre tienen la opción de acampar a las afueras de la ciudad, como hacen muchos. La ciudad recibe este nombre en honor a Sobek, dios de los cocodrilos; no en vano, en la ciudad se adora al Petesucos, un cocodrilo sagrado que se venera como a una encarnación de sobek, al que se adornaba con brazales en las patas, además de con aretes en las orejas y que, al morir, era momificado y reemplazado por otro.

Es posible que el grupo cuente con un sacerdote egipcio entre sus filas, esto dará una importante ventaja sobre Davendra, ya que



este podrá granjearles el acceso al interior y, lo que es aún más interesante, permitirles pernoctar entre los muros del complejo.

El desarrollo de esta parte depende en gran medida de los recursos y acciones de los jugadores y de las circunstancias en que llegue Davendra. A continuación damos unas pautas de lo que necesitarían los héroes para llegar hasta la cámara del faraón Amenemhat III que es, aunque aún no lo sepan, su destino en Hawara.

Dos de las opciones posibles para acceder al complejo son, por un lado, contratar a un guía y, por otro lado, obtener los permisos legalmente si el grupo cuenta con un sacerdote egipcio entre sus filas.

La primera opción supone moverse discretamente entre la ciudad y el complejo con tiradas de Influencia y Callejeo y pagar a un

Juramento de restitución: durante el próximo medio día, con el sol en su cenit, los héroes tendrán que acudir al templo de Ra y participar en una ceremonia dirigida por el sumo sacerdote. A través de ella, el grupo se compromete a devolver cualquier objeto que necesiten investigar, copiar o similar, una vez que hayan terminado con él.

Aunque no se utiliza ningún milagro durante la ceremonia, los héroes quedarán atados por su palabra y pueden sufrir consecuencias por su incumplimiento. No obstante, en la ceremonia no se especifica que el grupo tenga que devolver nada antes de terminar su búsqueda, por lo que pueden estirar un poco el espíritu de la norma.

ACCESO AL COMPLEJO MORTUORIO

Para entrar en el subterráneo, que es donde se encuentra tanto la tumba de Koan como el acceso que conecta con la pirámide que preside el complejo en la que se encuentra la tumba del faraón, deben hacer uso de algunas de las entradas que se encuentran en templos concretos. La principal es la del templo de Anubis pero, ya que está descartada, tendrán que lograr el acceso a través de otra, por lo que:

Primero deberán averiguar qué templos tienen acceso al subterráneo; pueden sonsacar a sacerdotes del complejo mediante tiradas de Influencia o Cortesía, o moverse entre los bajos fondos de la ciudad con tiradas de Callejeo.

Segundo, una vez tengan las entradas localizadas, tendrán que utilizar una, lo que no es tan sencillo como llegar y entrar. Los sacerdotes duermen en los templos y los accesos se vigilan. Tendrán que colarse o sobornar a algún sacerdote (o aprendiz) para que les dejen entrar.

Tercero, orientarse por el subterráneo. No se llama el Laberinto de forma gratuita, las catacumbas no solo son voluntariamente caóticas con el propósito de confundir a posibles saqueadores, sino que además las paredes se deslizan para modificar los caminos, hay trampas protegiendo ciertas cámaras y pasadizos y según dicen, algunos sacerdotes mantienen criaturas para proteger los secretos de su dios. Los caminos están señalizados con jeroglíficos, la cuestión es que la información está camuflada entre la miríada de jeroglíficos que decoran las paredes de las salas y pasillos. Para descubrir estas señales hace falta una tirada de Intuición hercúlea o de Idioma egipcio formidable.

trabajador del complejo para que les cuele en las catacumbas. Esta opción les permite llegar al subterráneo de un plumazo, ya que, el guía habrá hecho esto más veces y sabe cuál es la mejor entrada (la menos vigilada o que cuente con un vigilante sobornable) y conocerá los entresijos del laberinto (el guía podría ser un ayudante de los embalsamadores). Eso sí, una vez que estén dentro del complejo mortuario, el guía los orientará a través de un par de salas y pasillos y, lamentablemente, morirá al activar una trampa. Una pena.

La segunda opción es tirar de contactos a través del culto de un personaje sacerdote, puede que incluso utilizando la entrada que custodie su templo. Hacer las cosas legal-

mente tiene, sin embargo, alguna pega. Por un lado, tendrán que hacer un juramento de restitución en el templo de Ra, ante el sumo sacerdote del templo. Por otro lado, la información llegará a los sacerdotes de Anubis quienes se encargarán de ponerle las cosas más difíciles al grupo.

AVANZANDO POR EL LABERINTO

Dado el tamaño del subterráneo, vamos a abstraer la exploración del mismo por parte del grupo. Su primer destino ha de ser la tumba de Koan y, una vez que lleguen, descubrirán



que tienen que seguir avanzando hasta la tumba de Amenemhat III.

Para cada tramo que avancen, el grupo tendrá que hacer dos tiradas, una de Idioma egipcio o de Intuición (pero en difícil) y una en la tabla de exploración, que representa media hora de avance por el Laberinto. Dependiendo del resultado de la primera tirada, tendrán modificador u otro para la segunda.

Resultado de Idioma egipcio o Intuición -20%	Tirada en la tabla de exploración
Pifia	1d10 - 6
Fallo	1d10 - 3
Éxito	1d10
Crítico	1d10 + 3

Modificadores adicionales:

Por cada tirada realizada

después de la primera +1

Reconocieron las señales ocultas +1

Desconocen las señales -4

Los sacerdotes de Anubis

conocen sus planes -2

TABLA DE EXPLORACIÓN DEL LABERINTO

Resultado	Evento
-1 o inferior	Perdidos
0 - 2	Trampa
3 - 4	Encuentro
5 - 6	Pasadizo
7 - 8	Hallazgo
9 - 11	Avance
12 +	Destino

DESCRIPCIÓN DE LOS EVENTOS.

PERDIDOS:

Se pierden todos los modificadores positivos obtenidos por acumulación de tiradas o por los resultados de 9 - 11

TRAMPA:

Los héroes se topan con una trampa que podrán detectar si pasan una tirada de Percepción o de Mecanismos enfrentada a la dificultad de la trampa. Determina al azar qué héroe activará o sufrirá las consecuencias de la trampa, tanto ese héroe como los que vayan por delante de él según el orden de marcha, podrán tirar para detectarla, los que vayan más retrasados, no podrán verla (o puedes permitir que tiren en dificultad Formidable).

Tira 1d6 para ver el tipo de trampa:

1-2	trampa de foso
3-4	bloque de piedra
5-6	proyectiles

TRAMPA DE FOSO

Propósito: lesión y captura

Disparador: pisar el pulsador disimulado en el suelo

Dificultad: 50%

Resistencia: Evadir para saltar a tiempo

Descripción: la pisar el disparador se abre el cierre que mantiene la falsa losa en su sitio, lo que permite que se abata sobre su bisagra, dejando caer al desafortunado a un foso de 3 metros de profundidad y un metro de lado. La víctima sufre 1d6 en una localización aleatoria (tira 1d10 para localizar). Después de esto la trampa vuelve a cerrarse y a armarse de nuevo.

TRAMPA DE BLOQUE

Propósito: lesión o muerte

Disparador: pisar la placa de presión, normalmente preparada en un pasillo que no se usa.

Dificultad: 60%

Resistencia: Evadir o Acrobacias para apartarse a tiempo o Estilo de Combate que utilice un escudo (considera que el bloque tiene tamaño Colosal).

Descripción: al activar el mecanismo, una plancha de piedra se desprende del techo cayendo sobre la víctima causando 2d8 de daño en 2 localizaciones adyacentes.

TRAMPA DE PROYECTIL

Propósito: lesión o muerte

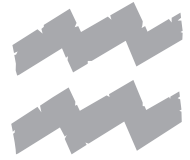
Disparador: pisar una placa de presión

Dificultad: 70%

Resistencia: Evadir o Acrobacias para apartarse a tiempo o Estilo de Combate que utilice un escudo.

Descripción: al pisar el activador tres virotes salen disparados hacia el objetivo. Considéralo un solo ataque para evadirlo/pararlo pero localiza 3 impactos de 1d8 de daño.

Encuentro: los héroes no están solos en el Laberinto y algunos de sus moradores son peligrosos.



Tira 1d6 para determinar el encuentro:

1	Momia cocodrilo
2	Chacal espectral
3	Escarabajo gigante
4	Embalsamadores
5	Cartagineses
6	Sacerdote de Anubis

Momia cocodrilo: Este guardián animado por Anubis tiene un único propósito, matar a los intrusos, y no se detendrá hasta que sea abatido. Trátalo como un cocodrilo normal (página 332), pero es inmune a las heridas Seria y Graves.

Chacal espectral (4): otros de los guardianes de Anubis, buscarán al grupo para acabar con él. Las estadísticas de la criatura están en el apéndice de la aventura. Las estadísticas del chacal espectral las encontrarás al final de esta aventura.

Escarabajo gigante: este guardián mágico estará custodiando una sala y no saldrá de ella, sin embargo, evitar al escarabajo supone dar un rodeo que resta -2 a las tiradas de avance del grupo. Por lo demás, utiliza las estadísticas del escarabajo gigante (página 342 RQ6) con TAM 21, con lo que el daño de sus mandíbulas es de 1d8.

Embalsamadores: solo están realizando su trabajo, aunque sea muy tarde (o muy temprano). El encuentro se desarrollará según las acciones del grupo: pueden esconderse de ellos, sobornarlos, engañarlos, o eliminarlos. El mayor peligro que suponen es que pueden dar la alarma.

Cartagineses: los hombres de Davendra están aquí (suponiendo que sea razonable teniendo en cuenta como se haya desarrollado hasta ahora la campaña). Aunque el enfrentamiento es probable, también es posible una alianza temporal o se les puede evitar escondiéndose si los héroes los detectan antes. El grupo estará compuesto por Alexios, Menaros y 4 mercenarios nubios. Sus estadísticas están en los apéndices de esta aventura.

Sacerdote de Anubis: un sacerdote de Anubis escoltado por 4 guerreros busca al grupo para acabar con los héroes. Se puede eludir el combate mediante el si-

gilo, pero no se puede negociar con él. Sus estadísticas están en los apéndices de la aventura.

PASADIZO:

El grupo encuentra un pasadizo o puerta secreta que les acerca o aleja de su objetivo. Pide una tirada de Percepción (modificada por las condiciones de iluminación) para ver si detectan el pasadizo o puerta.

Si la detectan, pueden hacer una tirada de Orientación para saber si el acceso les conviene o les perjudica (decide o tira un dado en secreto, si el resultado es par, el camino es bueno y obtienen un +1 adicional a sus próximas tiradas, si es impar, les aleja de su objetivo y reciben un -1). Si no pasan la tirada de Orientación tendrán que decidir si hacen uso del pasadizo a ciegas.

HALLAZGO:

Las tumbas están llenas de ofrendas y ajuares funerarios que acompañan al difunto a la otra vida. Muchos son únicamente valiosos, pero algunos son también mágicos. Aunque el grupo puede saquear el hallazgo sin oposición, eres libre de añadir consecuencias a este acto, bien divinas, bien mundanas si les pillan con las armas robadas (puede incluso que las consecuencias divinas sean positivas si deciden no coger el hallazgo)

Tira 1d4 para ver qué descubre el grupo:

1	Arma
2	Hechizo
3	Estatua curativa
4	Tomo de saber

Arma: elige o determina al azar el arma que encuentran, las más comunes serían la espada kopesh (1-2), la lanza corta (3-4) y el arco corto (5-6), pero puedes añadir otras que consideres oportunas. Las armas de cuerpo a cuerpo tendrán un encantamiento de Cuchilla Afilada permanente, las de proyectiles tendrán un encantamiento permanente de Perforar que se aplica a todos los proyectiles que se lancen con dicho arma.

Hechizo: encuentran un conjuro de hechicería escrito en un papiro, en un lienzo de pared o inscrito sobre la tapa de un sarcófago. Lo que hace de este hallazgo algo especial es que el hechizo se puede añadir directamente al grimorio del hechicero del grupo (si lo hay) sin tener que aprender una nueva habilidad de



Invocación, gastando los 5 puntos de avance, claro.

Estatua curativa: este objeto es difícil de robar, pero puede ser de gran ayuda. El grupo encuentra una estatua de Imhotep que funciona como un conjuro de Regenerar de Intensidad 5 con alcance toque, es decir, cada hora que se pase en contacto con la estatua se recuperan 5 puntos de golpe en todas las localizaciones siempre que la localización no sufra una herida grave.

Tomo de saber: en la tumba de un gran sabio egipcio encuentran un tomo que recopila los estudios de toda una vida sobre una materia en concreto. Escoge una habilidad profesional apropiada, el tomo funciona como un maestro con 120% en la habilidad y 80% en la habilidad de Enseñanza.

AVANCE:

Continúan sin contratiempos y obtienen un +1 adicional a las siguientes tiradas.

DESTINO:

El grupo llega a su destino, la tumba de Kohan en primer lugar y la tumba de Amenemhat III en segundo.

LA TUMBA DE KOAN.

La sala en la que se encuentra el sarcófago con los restos de Koan no está custodiada por ningún guardián, sin embargo, si consideras que los héroes han tenido un camino fácil hasta aquí, puedes añadir un escarabajo gigante que vele por los restos del atlante. Ten en cuenta, sin embargo, que tendrán un desafío importante en la tumba del faraón.

La cámara que alberga los restos de Koan consiste en una estancia rectangular de 4x8 metros y una altura de 3 metros. Las paredes muestran hermosos frescos entre los que se intercalan jeroglíficos y que, entre unos y otros, explican la vida de Koan como consejero del faraón, la sabiduría que mostraba al asesorar a éste en distintas cuestiones y algunas de las actividades en las que intervino.

Entre la información diseminada en las paredes hay una que destaca para los intereses del grupo: *“Como símbolo de su amistad y lealtad, Koan regaló a Nymaatra Amenemhat su posesión más valiosa, que él llamaba La Llave de la Atlántida. El regalo agradó sumamente al Faraón quien no se separó de él ni en la vida ni en la muerte”*. Las pinturas que

acompañan al texto muestran a un hombre de piel blanca y entregando un cetro a un faraón.

Frente al cabecero del enorme sarcófago rectangular, en el suelo de la estancia, se amontona el ajuar funerario del consejero. Entre las distintas obras de arte que hay depositadas, que incluyen estatuillas, cerámicas, telas, collares, cuentas de oricalco y armas, hay un botín por el que podrían sacarse de 3000 a 6000 dracmas. Si bien, transportar todo el ajuar puede ser problemático.

La pieza que más destaca en el ajuar por el contraste con el resto de piezas es, sin duda, un vellocino que se extiende cuidadosamente sobre uno de los arcones del ajuar mostrando su parte lanuda. El vellocino se encuentra en perfecto estado, con la lana suave y limpia y el cuero, flexible aún, muestra un delicado mapa con símbolos que son, claramente, de origen no egipcio.

Este vellocino/mapa es una pieza importante en la búsqueda del grupo, sería recomendable que no se la dejarán atrás. No obstante, una copia del mismo, o incluso identificar los lugares señalados, puede ser suficiente para seguir avanzando.

En la tapa del sarcófago, un texto jeroglífico es el epitafio del atlante:

“Aquí yace Koan el Grande, consejero y amigo del faraón Amenemhat III, fiel servidor, hombre virtuoso y sabio entre sabios.”

El sarcófago está protegido por un espíritu de la Maldición, que atacará a quien abra la tapa. En el interior, el cuerpo de koan se encuentra convenientemente momificado y su cabeza cubierta por una máscara mortuoria. Sobre su pecho descansa un objeto único: el diario del atlante. Más allá de las vivencias que en él se explican, que ya son, en sí mismas, de interés para el grupo, el diario es la piedra Rossetta para aprender el idioma atlante ya que hay en él canciones y rezos escritos en egipcio y repetidos debajo en atlante. Pese a su valía, no se trata de un objeto indispensable para completar la aventura.

Físicamente, el diario es una caja de bronce hábilmente labrada con motivos marinos, de unos 30x40x20 (ancho x largo x alto). En el interior un taco de finas hojas de pergamino está adherido, con alguna resina, a un lateral abatible, de forma que al abrirlo aparece casi como si fuera un libro.



LA TUMBA DE AMENEMHAT III

Una vez dejan atrás la tumba del consejero, el acceso a la tumba del faraón no está lejos. Puedes considerar que llegan sin necesidad de hacer uso de la tabla de avance o bien puedes hacer que sigan tirando con el modificador que llevarán acumulado. En cualquier caso, un amplio pasillo con paredes y columnas decoradas con pinturas preciosistas, conectan el Laberinto con la pirámide que acoge los restos momificados de Amenemhat III.

La cámara real, iluminada por cuatro pebeteros de aceite, tiene unas dimensiones de 6x10 metros, está profusamente decorada con pinturas y jeroglíficos y en el centro de la misma se encuentra el sarcófago, una obra de arte, que protege el cadáver del faraón. Sobre el sarcófago, un conducto vertical de un metro de lado une la cámara con la cúspide de la pirámide, que está rematada con una pequeña pirámide fabricada con algún material translúcido de color dorado. Presumiblemente, oricalco.

Custodiando el sarcófago se encuentran cuatro guerreros momificados y ataviados con sus pertrechos de guerra. Llegado el momento, los guerreros se alzarán para combatir a los saqueadores. De nada servirá quemarlos o desmembrarlos pues se recompondrán cuando sean animados, pero inmovilizarlos o desarmarlos puede ser efectivo.

Repartido cuidadosamente por la estancia, se encuentra el ajuar funerario del faraón. Aunque su composición es similar al que se encontraba en la tumba de koan, este es claramente más completo, más profuso en piezas de oro e incluye también un carro de guerra. Sin embargo, no hay nada mágico y el cetro no aparece por ningún lado. Tendrán profanar el descanso del faraón.

Cuando abran el sarcófago, el brazo envuelto en lino de Amenemhat asirá con fuerza al héroe más cercano. No es el alma del faraón la que anima el cadáver, sino el propio Anubis que se manifiesta enojado:

“¡Vosotros, mortales, que osáis desafiar la voluntad de un dios, padeceréis un eterno castigo de dolor y sufrimiento en los dominios que rijo!

¡Ahora levantaos, mis siervos, y traedme a estas insignificantes carcasas de carne al inframundo, donde harán compañía a sus almas!”

Mientras pronuncia estas palabras, la luz de la estancia se atenúa hasta casi desaparecer, todos los héroes notan la fuerza mágica que emana de sus palabras y tendrán que

hacer una tirada de Voluntad. Si alguno de los héroes porta el tridente de Aglaea, será suficiente con superar una tirada de dificultad media para superar la maldición que les lanza el avatar de Anubis. Sin la presencia del tridente, es necesario un crítico en la tirada de Voluntad para resistirse a sus efectos.

LOS EFECTOS DE LA MALDICIÓN DE ANUBIS

La maldición del dios extrae el alma del héroe y la lleva a los salones del inframundo donde Anubis la custodiará con celo. Esto implica de una parte que el héroe no puede recuperar PM de forma natural, y de otra, que sus sentimientos se atenúan en exceso, hasta el punto de que sus pasiones no le afectarán en modo alguno. Hasta que se libere de la maldición, considera que el héroe afectado carece de pasiones.

Tras arrojar su ira al rostro de los saqueadores, el cuerpo reposará de nuevo en el sarcófago, pero no soltará al héroe al que agarró. Este puede liberarse mediante una tirada de Músculo enfrentada a un resultado fijo de 60 o cortando la mano haciéndole 12 puntos de golpe. En la otra mano porta la Llave de la Atlántida, un cetro rematado en una figurilla de oricalco que aferra con la misma fuerza y que, por tanto, hay que liberar de la misma manera.

Entre los abalorios que adornan la momia de Amenemhat destaca el collar usej que cubre hombros y pecho. No solo es una magnífica pieza de lapislázuli y oro, sino que además es un objeto encantado con un hechizo de Resistencia al Daño que otorga 7 Puntos de Armadura en el pecho por solo un punto de Carga.

Por otro lado, la llamada de Anubis surtirá efecto. Para empezar, los cuatro guerreros de la cámara se animarán y atacarán a los héroes, pero además, todos los cadáveres momificados del Laberinto se alzarán y acudirán a proteger la tumba del faraón.

El grupo tiene, al menos, las siguientes dos opciones: pueden coger el cetro y empezar a correr para salir del complejo con la mayor rapidez posible, aunque tendrá que recorrer el camino de vuelta huyendo de grupos de siervos reanimados de Anubis (detenerse a combatir es una locura que difícilmente acabará bien).

Por otra parte, también pueden tratar de escapar por el conducto que les llevará a la cima de la pirámide. Trepas por el conducto requiere tiradas difíciles de Músculo o Atletismo, o medias de Acrobacias. Alzar la pieza



de oricalco que taponen la salida requiere una tirada de Músculo formidable. Desde el exterior pueden echar una cuerda (si no llevan una, en el tesoro del faraón hay telas que pueden hacer la misma función) para que el resto de los héroes puedan subir con tiradas fáciles de Atletismo o Músculo. Dispondrán de 5 rondas de combate antes de que la vanguardia de la horda de no muertos empiece a entrar en la cámara real.

En estos momentos el grupo dispone de un mapa con localizaciones señaladas en Iberia y de una embarcación capaz de llevarles a cualquier parte. Debería ser claro que visitar las localizaciones que Kohan señala en su mapa, les granjeará la siguiente pista en su búsqueda. Sin embargo, a partir de este punto, la investigación se vuelve mucho más abierta y tú como

director de juego tendrás que reaccionar a sus movimientos, teniendo en cuenta también los de sus enemigos.

LOS CARTAGINESES

El punto en el que se encuentran los cartagineses depende de las decisiones que hayas tomado por ellos y cómo hayan actuado los héroes. Es posible que en estos momentos Davenporta esté infiltrada entre el grupo gracias a un disfraz mágico o puede que se haya quedado tan atrás que ni siquiera haya entrado en el complejo de Hawara.

Los cartagineses cuentan con una importante baza a su favor, sus barcos están por todo el Mediterráneo, y especialmente por el sur Iberia, basta con que sepan en qué navío viaja el grupo para que los tengan localizados y, si viajan en la Llave de la Atlántida, no pasan precisamente desapercibidos.

LA LLAVE DE LA ATLÁNTIDA

Dado que el navío está construido con el propósito de surcar las aguas del Nilo, su apariencia puede parecer frágil para recorrer el Mediterráneo, sin embargo, los encantamientos que inscribió en ella el consejero atlante, la convierten en una de las embarcaciones más seguras del momento. Los remos, pura ostentación.

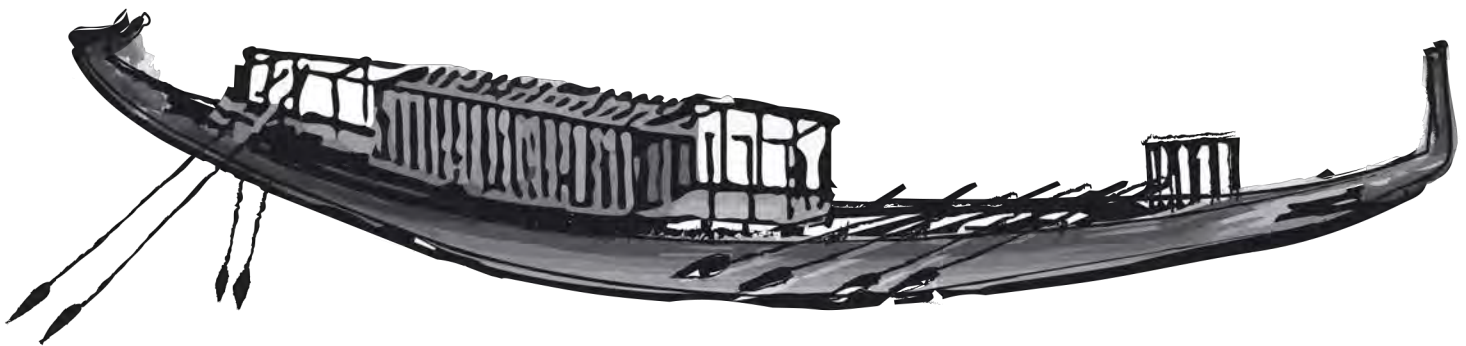
LA LLAVE DE LA ATLÁNTIDA

El cetro que sostiene la momia de Amenemhat es una preciosa pieza tallada en oro, rematada con la cabeza de una cobra en cuya boca sostiene una esfera de oricalco recubierta de finas runas plateadas. Inscrita sobre el ástil se encuentra la palabra de mando que activa la magia del cetro. Pese a estar escrita en atlante, cualquiera que sostenga el cetro sabrá cómo ha de pronunciar la orden.

Por hermoso que resulte el cetro, este solo es el mecanismo que pone en marcha la Llave de la Atlántida: un navío egipcio que obedece las órdenes del portador del cetro y que es capaz de navegar sobre cualquier superficie. Originalmente el navío mágico era de artesanía atlante, pero Kohan trasladó los encantamientos a la embarcación predilecta del faraón.

El navío se encuentra desmontado y enterrado a los pies de la pirámide. A pesar de ello, si se pronuncia la palabra de mando, el barco se alzará de su sepultura y sus partes se armarán de nuevo para acudir junto a su nuevo dueño. El navío, por sus dimensiones, no entrará en el complejo, pero, por ejemplo, sí remontará una cara de la pirámide hasta llegar cerca de la cúspide.

Aunque el barco puede manejarse con las habilidades de Remar o Navegación, es posible darle órdenes mentales de forma que siga un rumbo o se dirija a un lugar que el portador del cetro conozca (tiene que haber estado allí). Cada hora navegando mágicamente, consume un Punto Mágico del portador del cetro. Cuando el barco navega mágicamente, puede surcar cualquier superficie como si fuera la del mar, esto es, a la misma velocidad que si fuera por mar y sin sufrir daño alguno.





A menos que se les presente una oportunidad clara de tomar la delantera en la búsqueda, lo más sencillo para ellos es mantener al grupo vigilado y esperar a que sean los héroes quienes les conduzcan a la Atlántida. Sin embargo, su presencia siempre debería ser amenazadora, al fin y al cabo, aunque a los cartagineses pueda interesarles que sea el grupo el que dirija la expedición por si tuvieran alguna información que ellos no hayan conseguido, en cualquier momento pueden considerar que no merece la pena el riesgo de perderles la pista a los héroes y decidir acabar con el grupo y continuar ellos con la búsqueda.

Si no lo habían hecho hasta el momento, es posible que tus jugadores relacionen el hecho de que viajan a Iberia con la teoría que ubica la Atlántida en Tartessos y, si este es el caso, puede que decidan ignorar el mapa e ir directamente a las localizaciones marcadas en el mapa en esa zona. En esta situación, dos de las aventuras que vienen a continuación se pueden ubicar en otro sitio sin demasiadas complicaciones, pero otras son más difíciles de integrar. Tendrás que tener cintura y adaptarte a sus movimientos, nada que no sepas ya.

GUARDIAS DE LA CIUDAD DE HELIÓPOLIS

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 14	P. Acción	2	01-03	Pierna derecha	0/6
CON: 13	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	0/6
TAM: 14	P. Magia	10	07-09	Abdomen	0/7
DES: 11	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/8
INT: 13	M. Reacción	12	13-15	Brazo derecho	0/5
POD: 10	Armadura	Ninguna	16-18	Brazo izquierdo	0/5
CAR: 10	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/6
	Magia	Magia común 48% (Cuchila afilada, Protección)			

Habilidades: Aguante 62%, Atletismo 53%, Evadir 56%, Músculo 62%, Percepción 35%, Supervivencia 49%, Voluntad 45%

Pasiones: Lealtad a la ciudad 55%

Estilos de Combate: Protector de Heliópolis (lanza corta, kopesh, pelta) 60%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d2	4/5
Kopesh	M	M	1d6+1+1d2	6/10

MERCENARIOS NUBIOS

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 15	P. Acción	2	01-03	Pierna derecha	0/7
CON: 14	Mod. Daño	+1d4	04-06	Pierna izquierda	0/7
TAM: 17	P. Magia	9	07-09	Abdomen	0/8
DES: 11	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/9
INT: 13	M. Reacción	12	13-15	Brazo derecho	0/6
POD: 9	Armadura	Ninguna	16-18	Brazo izquierdo	0/6
CAR: 9	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/7
	Magia	Ninguna			

Habilidades: Aguante 68%, Atletismo 63%, Evadir 54%, Músculo 68%, Percepción 43%, Supervivencia 58%, Voluntad 45%

Pasiones: Lealtad a la ciudad 55%

Estilos de Combate: Mercenario de ébano (lanza corta, arco recurvado, pelta) 60%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG	Emp
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d4	4/5	
Arco recurvado	E	M	1d8+1d4	6/10	P



CHACAL ESPECTRAL

Enviados desde el inframundo para perseguir a los enemigos del culto, estos terribles cazadores tienen un tamaño que casi duplica al del chacal común. Su cuerpo es más estilizado y su pelaje es completamente negro, contrastando con sus ojos blancos sin pupilas.

Cuando el chacal espectral está quieto, su cuerpo es casi invisible, apenas un borrón oscuro o una sombra. Hasta que no se ponen en movimiento son muy difíciles de detectar (Percepción en formidable) ya que, además, no emiten sonido alguno, ni siquiera cuando están en combate.

Las armas mundanas no les hacen daño, pero los conjuros o las armas encantadas les dañan normalmente (una espada encantada con un Cuchilla afilada causaría el daño del arma, pero no el del Modificador de Daño).

Cuando se convoca a los chacales espectrales, estos suelen aparecer en grupos de 4 a 6 individuos. Asegúrate de que tu grupo tiene opciones de enfrentarse a ellos antes de ponerles un encuentro con estos cazadores.

CHACAL ESPECTRAL

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG	
FUE: 10	P. Acción	2	01-03	Pata trasera derecha	2/6	
CON: 14	Mod. Daño	+0	04-06	Pata trasera izquierda	2/6	
TAM: 13	P. Magia	8	07-09	Cuartos traseros	2/7	
DES: 15	Movimiento	8m	10-12	Cuartos delanteros	2/7	
INS: 9	M. Reacción	12	13-15	Pata delantera der.	2/5	
POD: 8	Armadura	Piel	16-18	Pata delantera izq.	2/5	
	Rasgos	Salto, Inmunidad a armas mundanas, Visión en la oscuridad		19-20	Cabeza	2/6
	Magia					
Habilidades: Aguante 57%, Atletismo 63%, Evadir 56%, Músculo 38%, Percepción 72%, Rastrear 54%, Voluntad 47%						
Estilos de Combate: Servidor de Osiris (Mordisco) 62%						
Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG		
Mordisco	M	T	1d6	2/6		

EMBALSAMADORES

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 10	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/5
CON: 11	Mod. Daño	+0	04-06	Pierna izquierda	0/5
TAM: 13	P. Magia	10	07-09	Abdomen	0/6
DES: 14	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/7
INT: 14	M. Reacción	14	13-15	Brazo derecho	0/4
POD: 10	Armadura	Ninguna	16-18	Brazo izquierdo	0/4
CAR: 10	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/6
	Magia	Magia común 43% (			
Habilidades: Aguante 38%, Atletismo 31%, Evadir 44%, Músculo 37%, Percepción 43%, Voluntad 51%					
Pasiones: Lealtad al templo 57%					
Estilos de Combate: Vaciador de entrañas (puñal, garrote) 54%					
Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG	
Puñal	P	C	1d4+1	6/8	
Garrote	M	C	1d6	4/4	

**NIMROHED**

Nim es un servidor fanático de Anubis. Su devoción va más allá de la de sus hermanos de culto, rozando incluso la locura. Sus jornadas de servicio al dios y a su templo son larguísimas, por lo que no es inusual encontrarle en el laberinto en plena madrugada. Bien podría estar supervisando la labor de unos embalsamadores a los que ha ordenado repetir el trabajo de ese día al no encontrarlo satisfactorio.

Aún es un hombre joven que acaba de superar la treintena, si embargo, la falta de sueño, el trabajo sin descanso y la infinita preocupación por el templo y sus asuntos han hecho mella en su aspecto. Arrugas y ojeras avejentan su rostro, especialmente su mirada. Algo que el maquillaje solo consigue paliar parcialmente.

NIMROHED, SACERDOTE DE ANUBIS

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 12	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/6
CON: 13	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	0/6
TAM: 14	P. Magia	17	07-09	Abdomen	0/7
DES: 12	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/8
INT: 15	M. Reacción	14	13-15	Brazo derecho	0/5
POD: 17	Armadura	Ninguna	16-18	Brazo izquierdo	0/5
CAR: 15	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/7
Devoción Osiris 92%, Exhortación Osiris (94%), (Bloqueo espiritual, Visión del alma, Separación del alma, Alzar no muerto, Extensión)					
Magia común 58% (Agotar, Desmoralizar, Preservar, Vista mágica)					
Reserva devocional 17					

Habilidades: Aguante 68%, Atletismo 46%, Evadir 62%, Músculo 36%, Percepción 48%, Voluntad 81%

Pasiones: Lealtad a Anubis 107%

Estilos de Combate: Hombre santo (puñal, maza) 46%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Puñal	P	C	1d4+1+1d2	6/8
Cetro (maza)	M	C	1d8+1d2	6/6



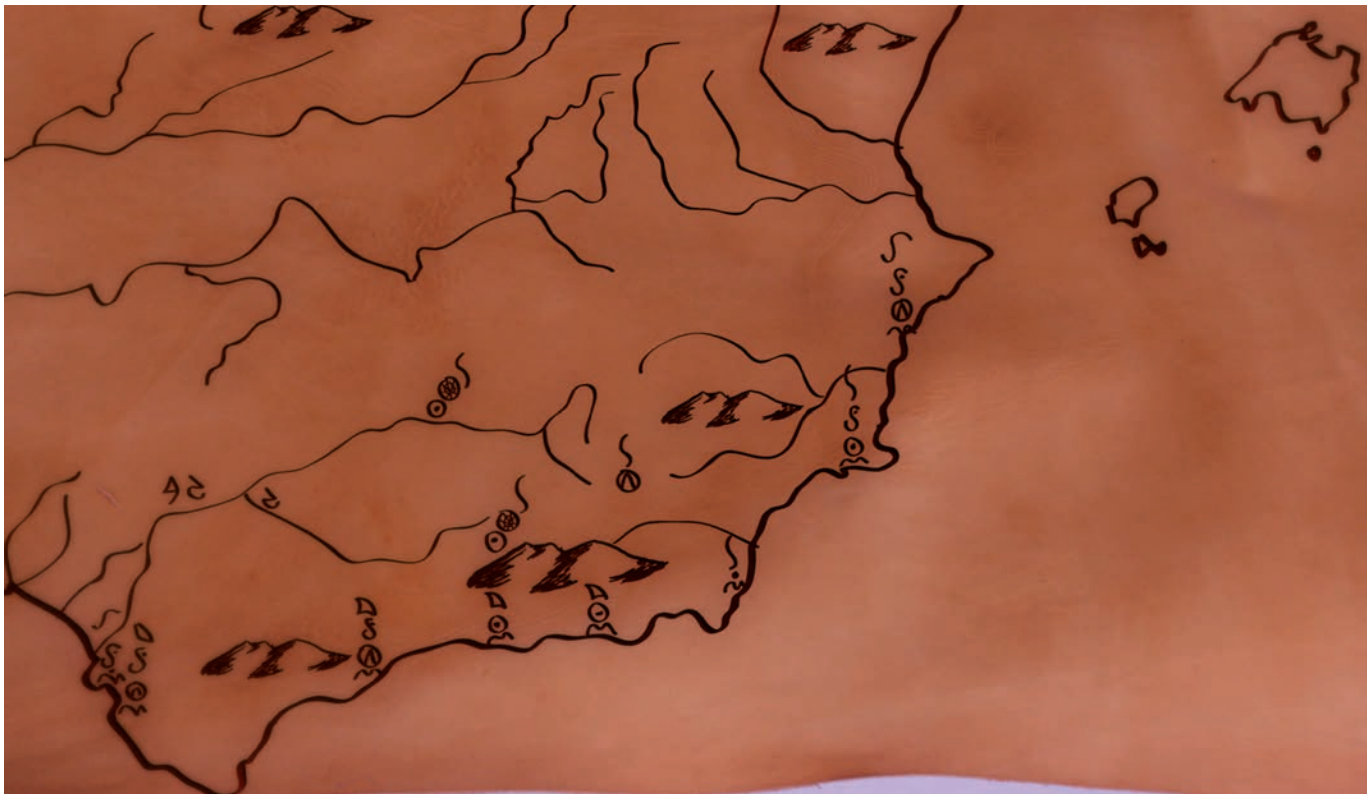
EL VELLOCINO DE KOAN

El vellocino era para Koan tanto un mapa como un recuerdo de sus viajes. Aquí se muestra la parte que interesa a para la aventura, pero al describirlo haz referencia a múltiples anotaciones realizadas en los márgenes del mismo, fuera de las zonas comprendidas por el propio mapa.

En este sentido, también hay que indicar que el mapa no solo muestra la península ibérica, sino que también aparecen recogidas las regiones del norte de África y una buena parte del valle del Nilo. Sin embargo, el propósito del vellocino es que sirva como pista para los jugadores, no para confundirlos.

Los jugadores no tendrán a su disposición la leyenda del mapa, pero muchos símbolos pueden deducirse o bien pueden utilizar los conocimientos (habilidades de saber) de los propios héroes sobre rutas de navegación, puertos, geografía o culturas, para ubicar gran parte de las localizaciones anotadas por el atlante.

Por último, siguiendo el patrón mostrado en el mapa, es fácil añadir tus propias localizaciones para ampliar los lugares a visitar en la península, bien sobre este mismo mapa, bien desarrollando el tuyo propio.



- | | |
|--------------------------|------------------------|
| • Pueblo | ⊙ Pueblo amurallado |
| ~ Puerto | ⊗ Ciudad amurallada |
| ▷ Cultura fenicia | ⊗ Arquitectura atlante |
| ⋈ Cultura íbera | ⋈ Cultura helena |
| ⋈ Lugar bien conocido | ⋈ Peligro |
| ⋈ Casa, punto de partida | |

EL SIRVIENTE



Esta aventura se puede ubicar en cualquier asentamiento costero de cierto tamaño, al menos 500 almas. Por defecto se desarrolla en la ciudad de Alonis pero con algunos cambios puedes llevártela al primer puerto que visiten los héroes en su llegada a Iberia.

Para explicar lo que sucede en la aventura, es necesario explicar qué es el Sirviente. La magia atlante, reforzada por las propiedades del oricalco era capaz de crear artefactos de gran poder. El Sirviente es uno de ellos. Físicamente se trata de una pulsera de cuentas de oricalco inscritas con runas, engarzadas en una cinta de cuero trenzado. Pese a su apariencia sencilla, su poder es solo superado por su misterio.

La pulsera alberga un poderoso espíritu con capacidad para materializarse adoptando cualquier forma, el Sirviente, cuyo propósito es del de ayudar a su propietario a cumplir sus deseos. La actual propietaria del Sirviente es la viuda Luenda, la propietaria de la Escama de Plata, una hospedería con fama de servir el mejor pescado asado de la ciudad. Ha adquirido la pulsera recientemente a través de un comerciante íbero. Ni el comerciante ni Luenda tienen conocimiento de las propiedades mágicas de la pulsera.

Al adquirir el abalorio un hombre de aspecto bonachón y de nombre Karso, se ofreció a trabajar en la Escama de Plata a cambio de comida. Luenda aceptó y se encontró con que Karso es un trabajador altamente eficaz, incansable y de carácter dócil y amable. Esto sucede una semana antes de que el grupo llegue a la ciudad.

Cuando lleguen los héroes es deseable que se alojen en la Escama de Plata. Con una tirada de algún saber relevante, pueden conocer la excelente reputación de la cocina de Luenda. O bien, si preguntan en puerto al llegar, les recomendarán esta hospedería. En cualquier caso, es importante que escojan a Luenda como anfitriona.

Durante el primer día de estancia en la hospedería podrán conocer a Luenda, a sus hijos o a alguno de los lugareños. Puede ser una buena oportunidad para incorporar nuevos héroes a la partida de búsqueda en caso de que alguno haya perecido en la anterior aventura. Lo que es seguro es que disfrutarán de una excelente comida a base de pes-

LA ESCAMA DE PLATA

Regentada por Luenda con la ayuda de su hija Zallae (la mediana) y sus dos hijos, Dirko (el mayor) y Tulien, se trata de un edificio pequeño de dos alturas construido con ladrillos de adobe con estucado en blanco y con pinturas decorativas de color azul en la fachada principal. El comedor siempre está lleno en horas de comidas y sus alojamientos se llenan y vacían con el ir y venir de los navíos que llegan a puerto.

El secreto de su buen funcionamiento es que Luenda, además de ser una gran cocinera, no escatima con la calidad de sus productos y trata siempre de ofrecer lo mejor a precios lo más ajustados posibles. Su naturaleza amable, aunque no exenta de un carácter fuerte cuando es necesario, también contribuye a la pujanza del negocio. Tal es su éxito que ha conseguido ahorrar para comprar un local más grande al que trasladarse, lo que traerá ciertos problemas como ya se verá.

cado asado con guarnición de verduras y un buen vino para regarlo.

LA ESPOSA DEL DÉSPOTA

Nazalea Yodrel es la esposa del déspota de la ciudad Varmo Yodrel y es, además, una hechicera competente. Sin embargo, para la práctica de sus artes requiere de una fuerte droga alucinógena que estaba haciendo estragos en su salud mental. Sabiamente, su esposo se ha encargado de recluirla y apartarla tanto de su arte como de la droga. Desde entonces Nazalea permanece en el interior del palacete del déspota en un estado semicatatónico.

Nazalea tenía una aprendiz, su sirvienta Jarlín Darami, que fue despedida en el momento en que Varmo tomó cartas en el asunto. Sin embargo, Jarlín no está contenta con el nuevo estado de las cosas. Cuando era la aprendiz de una hechicera, su estatus era mucho mayor. Su señora era una intrigante que utilizaba su magia para influir en la vida de la región gracias a la información que obtiene mediante el uso de sus hechizos. Ella, como emisaria y agente de su señora, conocía los trapos sucios de unos y otros, su palabra tenía fuerza y, en general, era respetada y temida en ciertos círculos.



Jarlín lleva tiempo buscando la forma de hacer llegar a Nazalea el compuesto alucinógeno que esta necesita para ejecutar su magia. Está segura de que, de esta manera, la hechicera pondrá de nuevo las cosas en su sitio y ella ocupará el lugar que le corresponde a su lado.

RAFAEL ZELCAN

El tercer elemento a tener en cuenta en esta historia es Rafael Zelcan, el propietario de la Galera de Zelcan, el principal competidor de la Escama de Plata en el puerto de la ciudad. Rafael es un individuo artero que lejos de cuidar su negocio pensando en el cliente, se decanta más por el dinero rápido sin que le importe demasiado la manera de obtenerlo.

Obviamente, la forma de hacer negocios de Rafael no le proporciona la clientela fiel que tiene la Escama de Plata, al contrario, los individuos que frecuentan la Galera son rufianes y pependieros que acuden a jugar a los dados o a rodearse de otros de su calaña. Cuenta también con el goteo de marinos que, bien no conocen la ciudad y acuden despistados, bien no encontraron sitio en el salón de Luenda.

Rafael está al tanto del interés de su rival en adquirir un nuevo local que le permita ampliar sus servicios. Preocupado ante la posibilidad de perder aún más clientes ha acudido a Kravatos, un jefe del crimen local, para que presione al déspota de la ciudad con el fin de que este no conceda permiso a Luenda para ampliar su negocio.

KRAVATOS

Llamarle jefe del crimen tal vez sea demasiado para este adinerado comerciante, pero lo cierto es que ha hecho su fortuna a base jugar sucio con la competencia. Sobornos, amenazas, chantajes o sabotajes son algunas de sus estrategias de negocio y por supuesto, cuenta con su grupo de matones a sueldo para amedrentar a sus rivales y solucionar según qué tipos de problemas.

Gracias a sus amplios recursos, su posición en la ciudad es bastante fuerte, teniendo influencia en todas las esferas de la vida de Alonis, incluyendo al propio déspota, con quien mantiene una pugna soterrada por el control de la ciudad.

Kravatos tendrá poca o ninguna relación directa con los héroes en esta aventura (a menos que ellos le busquen directamente), pero es posible que en algún momento tengan que vérselas con los matones de este.

EL INICIO DE LOS ACONTECIMIENTOS

LA MUERTE DE WILLA

Estando ya los héroes cómodamente alojados en casa de Luenda, al despuntar el día siguiente de su llegada, uno de los clientes de la Escama de Plata entrará en la hospedería bastante agitado y, dirigiéndose a los habituales, dirá: ¡Han asesinado a Willa, la mujer de Tunco el panadero!

Si alguno de los héroes indica que está atento a las reacciones de la gente, permítele que haga una tirada de Intuición. Si tiene éxito verá que la persona más afectada por la noticia parece ser Luenda quien, por un momento, adquiere una lividez extrema. Si nadie se preocupa específicamente por las reacciones, puedes pedir que tiren Percepción difícil por si alguno se diera cuenta. No es una información vital.

No se hará de rogar para contar los detalles que se conocen. Al parecer alguien ha encontrado a Willa colgada por el cuello de un árbol en la cima de colina que protege a Alonis de los vientos del norte. Los héroes pueden interesarse por este supuesto asesinato, aunque, por el momento, dilucidar quién la ha asesinado, es prácticamente imposible. Aquí van algunos datos interesantes sobre la muerte de Willa.

- ⇒ Anoche se acostó en su cama junto a su marido Tunco. Al no encontrarla esta mañana no se había preocupado pues no era insólito que Willa madrugase para ir a por agua, a comprar leche o a por alguna cosa que faltara en casa.
- ⇒ Willa no tenía enemigos. En general era una persona querida, aunque la mayoría de la gente lo dirá con la boca pequeña porque era una auténtica chismosa a la que le gustaba pregonar tanto sus (supuestas) virtudes como las miserias de sus vecinos.
- ⇒ No hay rastros en la colina a la que fue llevada para ahorcarla. El cuerpo solo presenta las magulladuras de la soga, parece que murió en la horca, no antes.
- ⇒ No hay señales en la casa del panadero que indiquen que se haya forzado la entrada.
- ⇒ La guardia de la ciudad considera que ha de tratarse de un suicidio. Tunco, sin embargo, no duda de que ha sido asesinado.
- ⇒ Si el grupo vio la reacción de Luenda y le preguntan por ello, esta responderá con evasivas. Afirmará estar muy afectada por la muerte de Willa, pero es evidente



(para alguien que supere una tirada de Intuición) que no dice toda la verdad. Si se le presiona con una tirada difícil de Influencia o media de Cortesía (recompensa un buen argumento bajando la dificultad), contará con lágrimas en los ojos que hace un par de días tuvo un desencuentro con Willa y cuando esta se marchó Luenda estaba tan enojada que dijo lo siguiente en voz alta: *“maldita Willa, que humos tiene, ojalá apareciera colgada del árbol más alto de Alonis y nos dejara descansar a todos”*. Es evidente, por cierto, que Luenda no es la asesina.

LA VISITA DE JARLÍN

Mientras la hospedería y en general la ciudad, están aún conmocionadas por la noticia del asesinato, la hermosa Jarlín entrará en la Escama de Plata, indiferente al acontecimiento del día. Exhibe su cuerpo voluptuoso con un vestido cuidadosamente escogido; luce sus mejores abalorios y ha perfumado su cuerpo y su ondulada melena negra. Se acomoda solitaria en la barra del salón y recorre la estancia hasta que da con su objetivo, el héroe con el Carisma más alto. Le hace una indicación, acompañada de una sonrisa de dientes blancos, para que se acerque.

Jarlín tratará de convencer al héroe de que, si tiene la oportunidad, le haga llegar discretamente una caja que ella le entregaría a Nazalea, la esposa del déspota. No dará detalles sobre el contenido de la caja, aunque si le explicará que Nazalea está retenida en su casa porque su marido asegura que ha perdido la razón. Si se le insiste sobre el contenido de la caja, asegura que se trata de un preparado para una infusión que devolverá a Nazalea a la normalidad.

De momento los héroes no tienen ningún motivo para reunirse con el déspota. Si lo utilizan como argumento, Jarlín le dirá que inventen uno: presentar sus respetos, hacer negocio o comprar un terreno para construir una casa en la ciudad. No obstante, puede que no tarden en tener una buena razón para solicitar audiencia con Varmo.

ALDATRÍOS

En algún momento de ese día en que los héroes, o algunos de ellos, estén fuera de la hospedería, se les acercará un hombre de aspecto anodino, ataviado con ropas de cierta calidad que les pedirá hablar con ellos unos minutos. Quiere ofrecerles un pequeño trabajo por el que pagará generosamente.

El hombre se presentará como Aldatríos y afirma ser amigo de Luenda. Les explicará que esta pretende comprar un local para ampliar su negocio pero que se encuentra con la oposición del déspota. Piensa que el motivo que de que no le permita ampliar se debe a la influencia que pueden estar ejerciendo sobre él terceras personas.

Lo que Aldatríos les propone es que soliciten al déspota la compra del local para abrir ellos un negocio y que una vez tengan los permisos oportunos, se los entreguen a Luenda. A cambio les pagará 500 dracmas por la gestión. Puesto que quiere que se lleve el asunto con discreción, pide a los héroes que, una vez haya acordado la venta con el déspota, dejen un par de sandalias en la cornisa de la ventana de su habitación en la hospedería durante la noche. Él estará pendiente para buscarles y entregarles el dinero para la compra.

Aldatríos es un aspecto adoptado por el Sirviente, nadie le conoce en la ciudad y el no explicará nada sobre sí mismo o, en caso de que el grupo le interroge con insistencia,

¡ME HAN ROBADO!

Si el grupo acepta la propuesta de Aldatríos, dejan la señal y este les entrega el dinero durante la noche, a la mañana siguiente (o durante el día siguiente) Luenda aparecerá en el salón con el rostro desencajado y gritando ¡me han robado! ¡se lo han llevado todo!

Cuando consigan tranquilizarla podrá explicar que ha desaparecido el dinero que tenía ahorrado para comprar otro local. Además de denunciarlo a la guardia, pedirá ayuda al grupo para recuperarlo. Sospecha de Zelkan, quien siempre ha sido un rival dispuesto a sucias artimañas, y no le sorprendería que hubiera perpetrado tal robo.

Es probable que el grupo relacione el encargo de Aldatríos y el dinero que les entregó con el que le ha desaparecido a Luenda. Hay que decir que, por supuesto, la mujer no conoce a ningún Aldatríos y no se le ocurre quién podría estar ayudándole. Por otra parte, si le enseñan el dinero para ver si coincide en número de monedas, fracciones de monedas y lingotes, tampoco habrá coincidencia. El Sirviente habrá fundido algunos cuartos en monedas completas, habrá cambiado el sello de alguno de los lingotes y, en general, habrá hecho suficientes cambios para que no sea reconocible.



dará detalles vagos para salir al paso. Afirmará que solo quiere lo mejor para Luenda (lo que es cierto y pueden corroborar con tiradas de Intuición) y les pedirá que no la informen de este encuentro. Si el grupo pide otro tipo de recompensas como equipo o información, el Sirviente hará lo posible por obtener lo que piden. El Sirviente fue creado en la Atlántida, por lo que podría proporcionar pistas que ayuden al grupo (si estos lo piden específicamente), aunque nunca dará información de más, solo lo necesario para obtener la ayuda del grupo.

LA LLEGADA DEL DELFÍN NEGRO.

En algún momento de la mañana, entre todos los encuentros del grupo, el barco mercante Delfín Negro llegará a puerto. La noticia llegará antes de que el barco atraque, ya que se encargarán de difundirla quienes avisten el navío. El Delfín Negro suele atracar en Alonis una vez al año por lo que, tanto el navío como su capitán, Yeró Fastias, son conocidos en la ciudad.

Si el grupo está en la hostedería cuando llega el barco, verán como Luenda y sus hijos se afanan en preparar viandas, subir pellejos de vino de la bodega, limpiar escudillas y adecentar el salón.

Yeró tiene reputación de ser un hombre honrado y de buen carácter, con dinero para gastar y una tripulación respetuosa, por lo que siempre es bien recibido. Aunque el navío que gobierna pertenece a un comerciante de Masalia, Yeró procede de la misma ciudad que alguno de los héroes.

Conforme el barco atraque, Yeró bajará con un par de miembros de su tripulación y se dirigirá a la Escama de Plata, nada más entrar en la hostedería se dirigirá risueño a Luenda: *“¡Luenda, por la gran serpiente marina, los vientos me traían el olor de tu asado desde antes de avistar Alonis! ¿Crees que hay hombre alguno que pueda soportar lo que he tenido que esperar hasta sentarme a tu mesa? ¡No me hagas sufrir más y sírve una ración generosa de lo que quiera que tengas al fuego!”*

Yeró es un hombre extrovertido y disfruta conociendo a gente interesante. Si el aspecto de los héroes destaca entre el resto de parroquianos, les pedirá educadamente compartir mesa y anécdotas, siempre que él invite al almuerzo.

Desafortunadamente, pese a lo agradable que pueda resultar Yeró, está sentenciado. Durante la noche, cuando no queden más que los clientes que pernoctan en la hostedería (entre los que estarán los héroes, claro), mien-

tras Luenda está recogiendo el salón preguntará a los héroes qué impresión les ha causado el capitán. Además de escuchar su respuesta, la propietaria de la Escama de Plata hará un simple comentario: “siempre es una buena noticia la llegada del Delfín Negro, que lástima que partan tan pronto”.

A la mañana siguiente miembros de la tripulación del Delfín Negro acudirán a la hostedería buscando a Yeró, pues nadie lo ha visto esta mañana y no es el capitán alguien que abandone su barco a la ligera. Si el grupo investiga el asunto no tendrán problema en acceder al camarote del capitán (el único camarote del barco, por otro lado), especialmente si tratan con los marinos que acompañaron a Yeró a almorzar a la Escama de Plata.

En el camarote podrán ver pequeñas señales de forcejeo cerca de la única ventana de la estancia si superan una tirada de Percepción. Hay arañazos en la madera que son más evidentes en el exterior. La ventana está, por cierto, cerrada. El cadáver estrangulado del capitán se encuentra sumergido bajo la embarcación, retenido en el fondo de forma precaria, con un bloque de piedra colocado sobre su espalda. No hay pista alguna sobre el asesino.

Si no investigan el asunto, el cuerpo no aparecerá hasta días más tarde cuando las corrientes desplacen el bloque y el cadáver flote hasta la superficie.

Lo que ha sucedido es que el Sirviente escuchó las palabras de Luenda y entendió que la forma de que el Delfín Negro permanezca más tiempo en puerto es dejarlo sin capitán. Y así es, efectivamente, la embarcación no partirá hasta que aparezca el capitán o su cadáver y hasta que encuentren un capitán que sustituya a Yeró. Seguramente hay mejores formas de retener al Delfín Negro, pero el Sirviente es una creación mágica con una mentalidad propia que puede coincidir poco o nada con la de su dueño.

SE ACERCA EL VORAZ

Al día siguiente llegará un navío cartaginés llamado el Voraz, capitaneado por Shiros Visé. La embarcación es un trirreme bien nutrido de soldados púnicos, no tiene más propósito que el de abastecerse en el puerto y continuar su camino. Sin embargo, están pendientes ante la posible presencia de los héroes en las costas de Iberia y, si los detectan (si viajan en la Llave de la Atlántida, es automático) se limi-



tarán a informar y aguardarán hasta ver qué dirección toma el grupo.

Si el grupo ha sido discreto (ocultando la Llave de la Atlántida, por ejemplo), Shirosh contactará con el agente que tienen en la ciudad, Nurash, quien se aloja en la Galera de Zelkan. Este les podrá al tanto sobre la presencia del grupo a poco que estos se hayan involucrado en los acontecimientos recientes de la ciudad.

No obstante, los jugadores no sabrán cuál es el propósito de los cartagineses y su presencia debería ser un motivo de preocupación para ellos. Utiliza su presencia para generar tensión: el capitán puede acudir junto a algunos de sus hombres a degustar la cocina de Luenda, un par de marinos que observa al grupo con interés desde la cubierta del trirreme, un grupo de soldados que tratan de cortejar a unas jóvenes en el mercado detienen su conversación para mirar al grupo cuando pasan a su lado...

Dicho esto, los cartagineses solo entablarán combate si el grupo lo inicia o si los provocan con insistencia.

DESARROLLO

Con todos los actores en escena, cómo transcurra la aventura depende de cuánto y cómo se involucren los héroes en los acontecimientos. Lo ideal, obviamente, es captar su atención hacia los problemas de Luenda y hacia los extraños sucesos que suceden a su alrededor, pero este escenario no tiene un final definido y depende de lo que dure el interés y la curiosidad de los héroes. A continuación se enumeran posibles reacciones a los movimientos de los héroes, pero siéntete libre de incorporar las tuyas o cambiar las presentadas de forma que se ajusten a las acciones del grupo.

EL ENCARGO DE ALDATRIOS, EL SIRVIENTE.

Si aceptan el encargo del Sirviente tendrán una audiencia con el déspota de la ciudad. No será una tarea complicada obtener la licencia que necesitan, una exposición razonable de sus intereses y una tirada de Influencia, Engañar, Cortesía o Comercio, serán suficientes, ya que el déspota piensa que le hacen un favor al adquirir el local que interesa a Luenda.

Sin embargo, en algún momento oportuno de ese mismo día, los hombres de Kravatos irán a hacer una visita a los héroes. Zelkan, que no ha tardado en enterarse de la venta, ha presionado a este para que se asegure de que no va a tener más competencia y, por su parte, Kravatos tiene también curiosidad por saber qué intenciones tiene el grupo para el local.

Por otro lado, cuando el grupo deje la señal oportuna para Aldatrios, este golpeará con suavidad a la puerta de su habitación pasados 15 minutos y les entregará el dinero para la compra. Si le vigilan, no le verán salir de la hostedería y, en caso de que le sigan, desaparecerá delante del perseguidor tras girar una esquina, coger algo de ventaja o incluso, si no hay otra opción, a plena vista.

UN FAVOR PARA JARLIN

Las únicas consecuencias negativas que puede tener para el grupo (o el héroe, si uno de ellos asume la tarea en solitario) cumplir el encargo de Jarlin, es que les descubran en el momento de la entrega. Técnicamente no estarán cometiendo ningún delito, pero tendrán que argumentar muy bien su intento para no sufrir un severo castigo por parte del déspota:

Una mano amputada, una marca a fuego señalándolos como ladrones, una paliza por parte de la guardia de la ciudad. Se creativo.

Por otra parte, si entregan la caja a la esposa del déspota, las cosas cambiarán rápidamente en la ciudad y ellos serán los catalizadores. Nazalea recuperará su capacidad de conjurar y pasará a hacerse con el control de la ciudad. No retirará a su esposo del cargo, a quien mantendrá como a un pelele, pero será ella quien gobierne de facto. Por cierto, estará agradecida al grupo que la ha ayudado y podría ofrecer alguna ayuda a cambio, si el grupo o el héroe que la haya ayudado lo solicita.

Que el gobierno de Nazalea sea algo bueno o malo o que tenga repercusiones a largo plazo, depende de ti.

DESCUBRIENDO AL SIRVIENTE

A estas alturas ya deberían saber que sucede algo extraño en el entorno de Luenda y deberían suponer que lo acaecido hasta ahora no tiene nada que ver con el resto de personajes que pueblan la aventura.

Que sean o no capaces de hilar hasta llegar a la conclusión de que el origen de los asesinatos y de la compra del local es el Sirviente, un espíritu moldeado por la magia atlante, cuyo vínculo con nuestro mundo es una pulsera en la muñeca de Luenda, dependerá de que hagan las preguntas adecuadas y de una buena dosis de intuición. También debería ser recompensado generosamente:

- ⇒ **Ayudar a Aldatrios:** 1 tirada de experiencia
- ⇒ **Ayudar a Jarlin:** 1 tirada de experiencia
- ⇒ **Descubrir el cuerpo de Yeró:** 1 Tirada de experiencia
- ⇒ **Descubrir la verdad sobre el sirviente:** 3 Tiradas de experiencia.



LISTA CRONOLÓGICA DE ACONTECIMIENTOS

A continuación se proporciona un listado cronológico de los distintos acontecimientos que tienen lugar durante la aventura a modo de referencia rápida:

DÍA 1

- ⇒ Los héroes llegan a la Escama de Plata, conocen a Luenda y disfrutan de su comida.

DÍA 2

- ⇒ El cuerpo sin vida de Willa aparece colgando del árbol más alto de la villa.
- ⇒ Jarlin, la aprendiz de Nazalea, le pide ayuda a uno de los héroes para entregar una caja a su maestra.
- ⇒ El Sirviente, con el aspecto de un comerciante llamado Aldatrios, pide al

grupo que le ayuden con la compra del local para Luenda

- ⇒ El Delfín Negro llega a la ciudad, los héroes conocen a Yeró.

DÍA 3

- ⇒ La tripulación del Delfín negro busca a su capitán. Yeró es asesinado por el Sirviente durante la noche.
- ⇒ El grupo se reúne con el déspota para solicitar el permiso de compra del local y tal vez para entregar la caja
- ⇒ El Voraz llega a puerto
- ⇒ Los hombres de Kravatos hacen una visita a los héroes para conocer sus intenciones al respecto del local que van a comprar.

MATONES

Los hombres de Kravatos están acostumbrados a abusar de sus víctimas quienes, normalmente, no tienen ninguna oportunidad de defenderse porque siempre están en inferioridad numérica. Si tienen que asustar al grupo seguirán su táctica habitual, acorralar a un número reducido de héroes a los que provo-

carán hasta que les den una excusa para empezar a aporrearles.

Salvo que la situación se tuerza, no irán a matar, solo a lesionar. Y desde luego, no combatirán hasta la muerte, si los héroes se revuelven y empiezan a devolverles los golpes, saldrán huyendo ante una situación tan anómala para ellos.

MATONES DE KRAVATOS

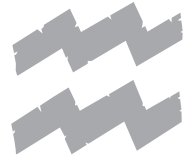
Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 13	P. Acción	2	01-03	Pierna derecha	0/6
CON: 13	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	0/6
TAM: 14	P. Magia	10	07-09	Abdomen	0/7
DES: 12	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/8
INT: 10	M. Reacción	11	13-15	Brazo derecho	0/5
POD: 10	Armadura	Ninguna	16-18	Brazo izquierdo	0/5
CAR: 10	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/7
	Magia		-		

Habilidades: Aguante 54%, Atletismo 42%, Evadir 60%, Músculo 37%, Percepción 48%, Voluntad 31%

Pasiones: Dinero 72%, Lealtad a Kravatos 63%

Estilos de Combate: Tipos duros cuando van en grupo (daga, garrote,) 54%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Daga	P	C	1d4+1+1d2	6/8
Garrote	M	C	1d6+1d2	4/4



NAZALEA Y JARLÍN

Maestra y aprendiz tienen objetivos a corto plazo claramente definidos. La primera hacerse con el control en cuanto pueda utilizar de nuevo su poder e impedir que nadie vuelva a coartar su acceso a la magia. La segunda ayudar a que esto suceda por lealtad, pero también por propio interés.

Si reciben la ayuda del grupo y se hacen con el control de la ciudad, puede que más adelante vuelvan a cruzarse en el camino del

grupo como aliadas o como adversarias o, incluso, una de cal y una de arena:

La adicción de Nazalea se debe a la sustancia que han de ingerir para activar su arte, pero también, y casi en mayor medida, al propio placer de usar el poder.

Es posible que la adicción de la hechicera la conduzca definitivamente a la locura mientras que Jarlín, más pragmática, se da cuenta del peligro. La una tratará de seguir con su escalada de poder, la otra tratará de detenerla con la ayuda del grupo.

NAZALEA YODREL

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 9	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/6
CON: 14	Mod. Daño	+0	04-06	Pierna izquierda	0/6
TAM: 14	P. Magia	17	07-09	Abdomen	0/7
DES: 10	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/8
INT: 17	M. Reacción	14	13-15	Brazo derecho	0/5
POD: 17	Armadura	Ninguna	16-18	Brazo izquierdo	0/5
CAR: 11	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/6
Magia Invocación (La Visión de Circe) 58%, Manipulación (45%), (Intuición, Percibir (visión en luz tenue), Proyectar (vista y oído), Resistencia al daño, Telepatía, (Visión) Mística Magia común 53% (Calmar, Glamour, Perfume, Vista mágica)					
Habilidades: Aguante 38%, Atletismo 36%, Evadir 51%, Músculo 30%, Percepción 62%, Voluntad 71%					
Pasiones: Controlarlo todo 83%, Obtener poder 74%, Adicción a la magia 91%					
Estilos de Combate: Intrigante arcana (puñal) 46%					
Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG	
Puñal	P	C	1d4+1	6/8	

JARLÍN DARAMI, ASPIRANTE A HECHICERA

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 8	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/5
CON: 12	Mod. Daño	+0	04-06	Pierna izquierda	0/5
TAM: 12	P. Magia	14	07-09	Abdomen	0/6
DES: 14	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/7
INT: 16	M. Reacción	15	13-15	Brazo derecho	0/4
POD: 14	Armadura	Ninguna	16-18	Brazo izquierdo	0/4
CAR: 17	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/5
Magia Invocación (La Visión de Circe) 44%, Manipulación (35%), (Intuición, Percibir (visión en luz tenue), Proyectar (vista y oído) Magia común 41% (Calmar, Glamour, Perfume, Vista mágica)					
Habilidades: Aguante 38%, Atletismo 36%, Evadir 51%, Músculo 30%, Percepción 62%, Voluntad 71%					
Pasiones: Lealtad a Nazalea 77%, Obtener poder 68%					
Estilos de Combate: Aspirante seductora (puñal) 36%					
Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG	
Puñal	P	C	1d4+1	6/8	



GUARDIA DE ALONIS

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 14	P. Acción	2	01-03	Pierna derecha	0/6
CON: 13	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	0/6
TAM: 15	P. Magia	9	07-09	Abdomen	3/7
DES: 13	Movimiento	6m	10-12	Pecho	3/8
INT: 11	M. Reacción	9 (contando armadura)	13-15	Brazo derecho	2/5
POD: 9	Armadura	Linotórax, brazales de cuero y casco frigio	16-18	Brazo izquierdo	2/5
CAR: 10	Rasgos	-	19-20	Cabeza	4/6
	Magia	-	-		

Habilidades: Aguante 58%, Atletismo 54%, Evadir 34%, Músculo 61%, Percepción 48%, Voluntad 46%

Pasiones: Lealtad al déspota 57%, Lealtad a la ciudad 64%

Estilos de Combate: Aspirante seductora (puñal) 36%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d2	4/5
Makhaira	M	M	1d8+1d2	6/10
Pelta	G	C	1d4+1d2	4/12

TRIPULACIÓN DEL VORAZ

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 13	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/6
CON: 14	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	0/6
TAM: 14	P. Magia	9	07-09	Abdomen	0/7
DES: 15	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/8
INT: 11	M. Reacción	12 (contando armadura)	13-15	Brazo derecho	0/5
POD: 9	Armadura	Casco corintio	16-18	Brazo izquierdo	0/5
CAR: 8	Rasgos	-	19-20	Cabeza	7/6
	Magia	-	-		

Habilidades: Aguante 62%, Atletismo 58%, Evadir 48%, Músculo 53%, Percepción 52%, Voluntad 46%

Pasiones: Lealtad al capitán 64%

Estilos de Combate: Lobos de mar 63%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d2	4/5
Espada corta	M	C	1d6+1d2	6/8
Hoplón	E	C	1d4+1d2	6/15



DE CÍCLOPES Y MINOTAUROS

La siguiente aventura parte de la premisa de que el grupo viajará siguiendo el cauce del río Guadalquivir, bien a pie, bien navegando en la Llave de la Atlántida. Si no fuera este el caso y se decantan por otra ruta, tendrás que adaptarla ligeramente, pero no requerirá grandes cambios. Se trata de un encuentro largo más que de una aventura propiamente dicha y debería de poder completarse en una sesión de juego.

Durante el trayecto, el grupo entrará en los dominios de un cíclope llamado Abadutiker “Ker” Broncefiable. Ker no es especialmente agresivo, pero tampoco es demasiado listo. Eteriadu, amigo de Ker y jefe de una tribu íbera cercana le ha avisado de que hay minotauros merodeando por la región y que son peligrosos. Para Ker, el grupo es lo bastante distinto de sus amigos como para considerarles minotauros, por lo que los recibirá con andanadas de rocas a la vez que les gritará:

¡Marchaos, los minotauros no son bienvenidos en estas tierras!

Eso sí, lo gritará en un Ibero algo torpe, será necesaria una tirada difícil de Idioma Íbero para entender sus palabras, aunque aquellos que tengan la habilidad por encima del 25% reconocerán que el cíclope se expresa en dicho idioma.

La forma de resolver este encuentro puede depender en gran medida de si el grupo es capaz de comunicarse con el cíclope o no. Siendo magnánimo puedes pedir tiradas de Intuición para averiguar que el cíclope solo pretende ahuyentarlos, lo que puede darles una pista sobre su naturaleza pacífica.

Si el grupo intenta cualquier aproximación diplomática, esto es con las armas enfundadas y sin exhibiciones mágicas, permite que tiren Influencia, Cortesía u otra habilidad relevante, para calmar los ánimos del cíclope.

Si responden violentamente a las pedradas del cíclope, no quedará otra que enfrentarse a él y se trata de un duro enemigo cuya muerte además, tiene consecuencias.

Describe o parafrasea lo siguiente al grupo:

Lleváis un par de horas de marcha en esta apacible mañana en la que el sol calienta vuestras espaldas y el verdor exuberante del valle inunda vuestros sentidos. Os acompañan el murmullo del río, el trinar de las aves y el sonido ocasional de algún animalillo.

De pronto, sin respeto alguno por vuestro bucólico paseo, el brutal impacto de una piedra destrozándose contra una roca os sobresalta. No es difícil discernir el origen del proyectil: a vuestra derecha, a mitad de distancia de lo que alcanza un arco, se yergue sobre un promontorio la enorme figura de un cíclope que ya sostiene otra piedra del tamaño de una cabeza en su mano. Grita algo ¿incomprensible? antes de lanzar otra piedra.

Pide tiradas de iniciativa y haz que describan sus acciones por orden, en rondas de combate. El cíclope tiene una clara ventaja ya que él llega con las piedras que lanza (considera que las piedras que tiene a mano sufren los modificadores por distancia a 20/60/180 metros y hacen un daño de 2d6 + modificador de daño), tiene bastante munición y los combatientes de cuerpo a cuerpo tendrán que salvar la distancia que les separa.

Si el grupo dispone de muchos ataques a distancia capaces de dañar al cíclope, Ker buscará en la cueva una mesa que le puede servir de escudo o de cobertura y seguirá bombardeándoles con piedras, que han de ser más efectivas que las armas del grupo.

Si el grupo decide huir y dejar atrás al cíclope, este no les seguirá y este encuentro/aventura habrá terminado.

Si el grupo derrota o dialoga con Ker, continúa con el siguiente punto.

LA LLEGADA DE ETERINDU SUSURROENELVIENTO

Bien porque hayan dialogado con Ker, bien porque le hayan derrotado y esté saqueando las pertenencias de su cueva, en el tiempo en que el grupo siga en la guarida del cíclope llegará un grupo de guerreros íberos dirigidos por Eterindu.

Vienen a pedir ayuda a Ker ante la amenaza de la banda de incursores minotauros que ha puesto cerco a su castro. Si el grupo ha derrotado o, aún peor, matado al cíclope, Eterindu y su escolta estarán furiosos o, en caso de que el grupo consiga explicar que fue un malentendido y que el cíclope les atacó primero, estarán abatidos.

Eterindu es amigo de Ker desde hace años, lo conoció de joven cuando exploraba la región en solitario, y además de sus propias capacidades, ha sido su amistad con el cíclope lo que le ha llevado a convertirse en el cacique



de su castro. Será sin duda el más afectado en caso de que su amigo haya muerto.

SI EL GRUPO DERROTÓ O MATÓ AL CÍCLOPE.

De nuevo la capacidad idiomática del grupo puede ser decisiva a la hora de resolver este encuentro. Eterindu es un hombre sensato y puede llegar a entender que el combate ha sido algo fortuito. Además están necesitados de guerreros para defenderse de los minotauros por lo que podría aceptar, incluso sugerir, que el grupo les ayude en la defensa de su castro como compensación por la muerte de Ker.

SI DIALOGARON CON KER.

Por otro lado, si el grupo resolvió el encuentro sin entablar combate las relaciones con Eterindu y sus hombres deberían ser cordiales. Además de contar con la ayuda de Ker contra los minotauros, está dispuesto a contratar al grupo (si es que éstos no se ofrecen a ayudar) para reforzar sus defensas. Les ofrecerá las armas que el cíclope había forjado para ellos como pago.

LA DEFENSA DE NUNN

El castro de Nunn está ubicado sobre una colina fácilmente defendible. Al menos lo es cuando el incursor no consiste en una banda de minotauros capaces de correr con un ariete fabricado con el tronco de un árbol. Se tardan unas 6 horas en llegar desde la cueva del cíclope hasta la villa por un terreno escarpado, aunque el trayecto no encierra ningún peligro.

La población que cuenta con unos setenta habitantes, dispone de una empalizada de 3,5 metros de altura y de 17 guerreros entrenados. Insuficiente para enfrentarse a 11 minotauros veteranos y bien pertrechados.

Los íberos sabían que los minotauros se encontraban por la zona, los habían divisado en la distancia y los cazadores habían encontrado su rastro días atrás. Sin embargo los minotauros han dado con la ubicación del castro recientemente y han acampado a media jornada de él.

En el mejor de los casos, tendrán de su lado al cíclope, lo que sumado a la presencia del grupo puede ser suficiente para que los minotauros se achanten y busquen otro objetivo. Aunque, si esta es la situación, Eterindu preferirá enfrentarse a los incursores para que

no supongan una amenaza para otros castros amigos.

En la peor de las circunstancias, Ker estará muerto o herido sin posibilidad de que se recupere a tiempo (disponen de un par de noches desde que los íberos lleguen a la cueva Ker, aunque no conocen esta información, claro) y toda la ayuda extra que tendrá Nunn será la que aporte el grupo.

Si parten de inmediato con Eterindu llegarán a Nunn con 24 horas por delante para preparar las defensas que consideren oportunas. Si hay algún guerrero profesional con la habilidad de Saber Estrategia y Tácticas, Eterindu dejará que sea él quien distribuya y organice a los guerreros del castro. Si el jugador tiene dicha habilidad al 50% o superior, estate atento a sus ideas y haz que el ataque de los minotauros se realice de forma que sus planes se puedan poner en práctica con eficacia.

LA INCURSIÓN ASTADA

Los minotauros liderados por Nushantrak son veteranos curtidos en decenas de asaltos. Sin embargo confían en exceso en su poderío físico sobre los humanos y es posible hacerles caer en trampas o engaños bien planteados.

A menos que haya amenazas evidentes como el cíclope o algún lanzador de conjuros haciendo ostentación de magia poderosa (lo que puede hacer que desistan y busquen otro objetivo), su estrategia es bien sencilla: atacar de frente con todo.

En el campamento que montaron cerca del castro prepararon un ariete pesado y un buen puñado de jabalinas (tamaño minotauro), cuyo propósito es el de incendiar las casas para crear miedo, confusión y mantener ocupados a una buena parte de los habitantes.

La puerta de la empalizada aguantará solo dos envites con el ariete y, aunque puede ser buena idea abatir a quienes portan el ariete, éstos estarán cubiertos por compañeros que los protegerán con sus escudos.

Una vez ataquen, los minotauros se retirarán si su líder Nushantrak y su segundo, Tarunas, han caído o si pierden a cinco compañeros y entre ellos se encuentra su líder.

ALGUNAS PERSONALIDADES DE NUNN.

Los siguientes habitantes destacan entre el resto de sus vecinos. Además de interactuar con el grupo, pueden servir para reemplazar a algún héroe que haya muerto recientemente.

ETERINDU SUSURROENELVIENTO

El cacique del castro es un hombre atlético que se encuentra a mitad de la treintena y



pese ello, aún muestra unos rasgos juveniles que contrastan con las canas que salpican su negra cabellera. Tal vez no sea el mejor de los guerreros de Nunn, pero es un hombre inteligente cargado de sentido común.

MERGENOS LEVANTAMULAS

El mejor luchador del castro sin discusión. Fuerte, bruto, ligeramente ingenuo, leal amigo de Eterindu y con una curiosa sensibilidad para la música. Las vuelve locas.

ARETAUNIN TORMENTAREPENTINA

La mujer santa de Nunn tiene un pronto que todos los habitantes del castro han aprendido a temer. La mayor parte del tiempo su carácter es cercano y cordial, pero cuando alguien se desvía de lo que ella entiende que es lo correcto, nubes de tormenta se ciernen sobre Nunn. Es de la edad de Eterindu y, pese a que aún es una mujer hermosa, su aspecto es más avejentado.

DALENINAR FLORENINVIERNO

Con quince años recién cumplidos, su belleza corta la respiración incluso de aquellos que conviven con ella a diario. Nadie sabe de quién ha heredado tal belleza, de sus padres no, desde luego. Aunque muchos la pretenden, aún está soltera y sopesa la opción de hacerse aprendiz de Aretaunin.

LOS INCURSORES DE NUSHANTRAK

Para las estadísticas de los minotauros utiliza las que se muestran en el libro básico del RuneQuest 6, con las siguientes modificaciones:

Nushantrak: Líder de los minotauros, +20% a todas las habilidades incluido el estilo de combate. 4 PA y +1 PG por localización. MD 1d8

Gruntok – Gran hacha, 3 PA

Tarunas – Lanza larga a 1 mano, hoplón, 2 PA

Nobrig – Lanza larga a 1 mano, hoplón, 2 PA

Jarnagun – Gran clava, 3 PA

Karden – Lanza larga a 1 mano, hoplón, 2 PA

Runek – Gran hacha, 3 PA

Huntarul – Gran hacha, 3 PA

Jontaguro – Sin armas, 4 PA, MD 1d8

Groburon – Lanza larga a 1 mano, hoplón, 2 PA

Sarkait – Gran clava, 3 PA

El botín de los minotauros está enterrado en el campamento que levantaron a media jornada de Nunn. Una tirada de Supervivencia o Percepción difícil o media de Rastrear permite descubrir que se han tratado de ocultar unos rastros que conducen a tres piedras apiladas que marcan en lugar en que enterraron los frutos de sus saqueos.

Un arcón de madera con refuerzos en bronce contiene monedas, lingotes y piezas de artesanía por valor de 3000 dracmas.

GUERREROS DE NUNN

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 14	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/6
CON: 14	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	0/6
TAM: 14	P. Magia	10	07-09	Abdomen	0/7
DES: 15	Movimiento	6m	10-12	Pecho	5/8
INT: 13	M. Reacción	12 (contando armadura)	13-15	Brazo derecho	0/5
POD: 10	Armadura	Coraza de disco, casco montefornino	16-18	Brazo izquierdo	0/5
CAR: 10	Rasgos	-	19-20	Cabeza	5/6
	Magia	-	-		

Habilidades: Aguante 67%, Atletismo 62%, Evadir 43%, Músculo 58%, Percepción 54%, Voluntad 47%

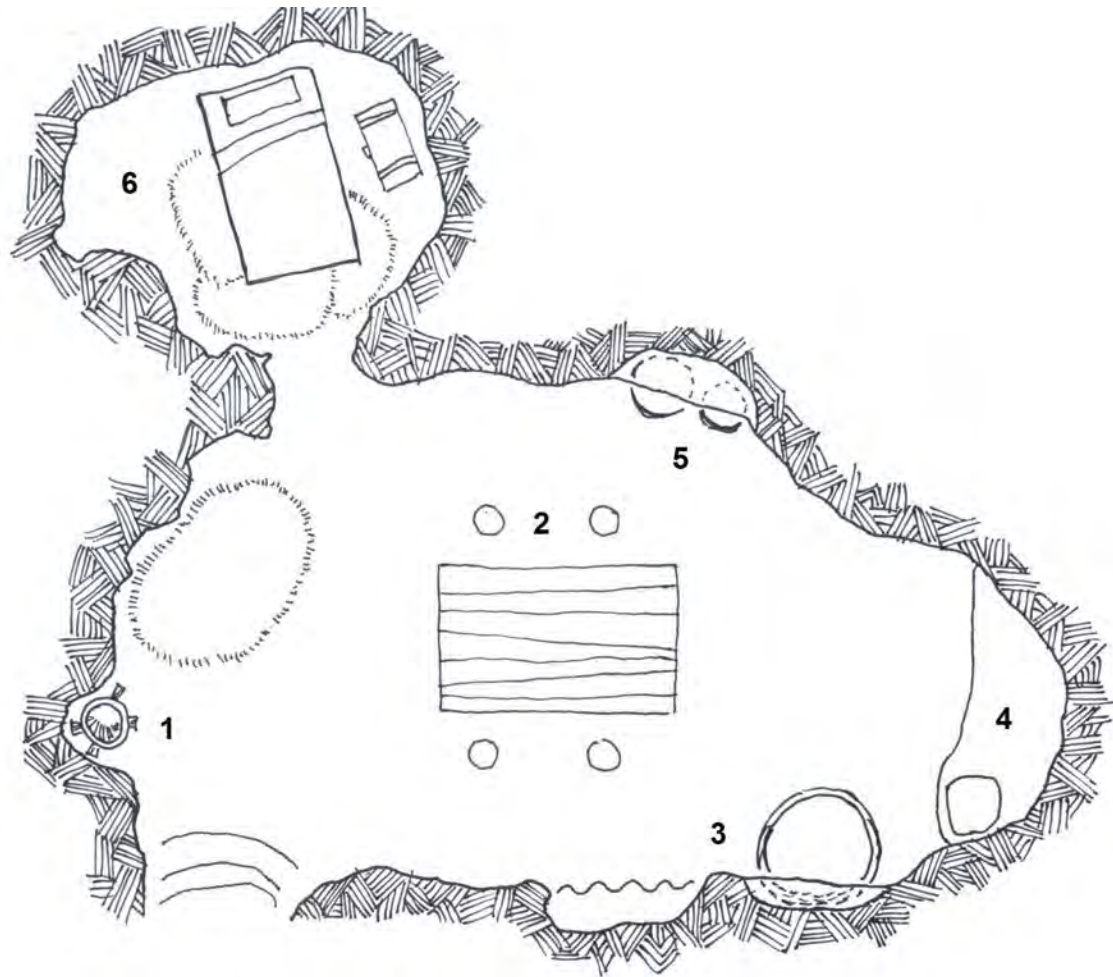
Pasiones: Lealtad al cacique 64%, Lealtad al castro 73%

Estilos de Combate: Protectores del castro 66%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Falcata	M	M	1d6+2+1d2	6/12
Soliferra	E	10/15/30	1d8+2+1d2	6/9
Caetra	G	C	1d3+1+1d2	5/12



CUEVA DE ABADUTIKER



1. Al entrar en la cueva, os recibe el olor del guiso que se hace lentamente en el enorme caldero de bronce.

2. La mesa está construída para las dimensiones de un cíclope, sin embargo, todos los taburetes tienen peldaños de madera para que un hombre pueda subirse a ellos con comodidad. Sobre la mesa hay un extraño cilindro de oricalco, atravesado por un eje que parte de una base de bronce que sirve de pie para el objeto. La superficie de oricalco presenta orificios y acanaladuras. Se trata de una caja de música, cuando se expone a la luz del sol, el cilindro gira y reproduce tres melodías cíclicamente.

3. Entre una alacena en la pared, tapada por una cortina, y la enorme marmita que hay junto a ella, se almacenan varios de los trabajos que el cíclope prepara para sus aliados de la aldea de Nunn:

5 falcatas +10% al portador y +1 al daño

1 falcata enorme (consideralo una espada de dos manos) +10% y +1 al daño.

3 escudos pelta +3 PA

2 Petos coraza +1 PA, TAM 1d3+15

Fuentes, bandejas y ánforas de bronce con incrustaciones de oricalco. Valor total de 1500 dracmas.

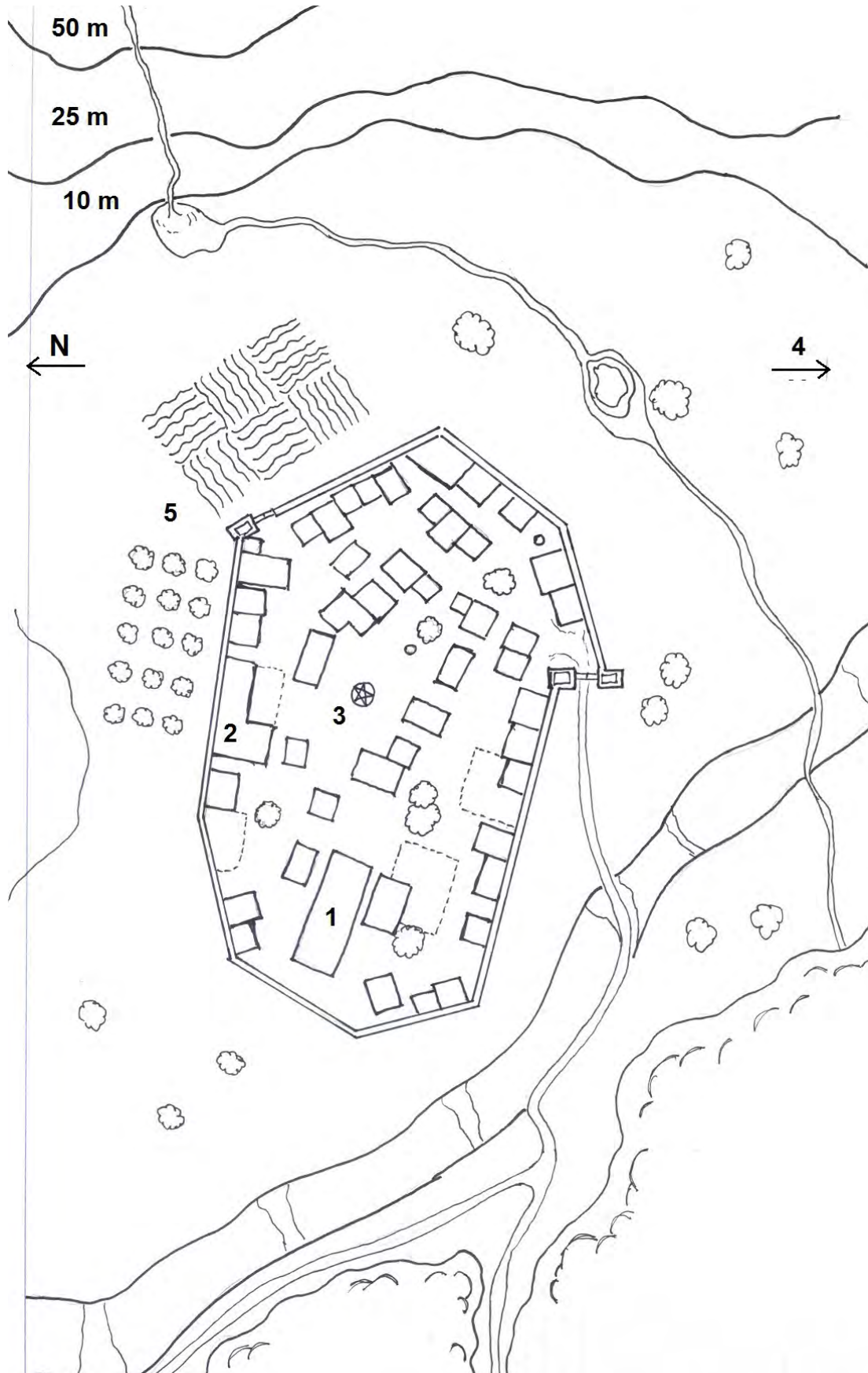
4. Esta es la forja del cíclope, con todas las herramientas pertinentes, pero adecuadas al tamaño de Abadutiker.

5. En una gran tinaja hay aceite, en la otra leche en proceso de convertirse en queso, no huele demasiado bien, pero el olor del guiso lo disimula un poco.

6. En el arcón de su dormitorio guarda algunas herramientas de reemplazo, pero lo más valioso que guarda son 4 lingotes de oricalco valorados en 2000 dracmas cada uno.



MAPA DE NUNN



Leyenda:

1. Granero: construido en piedra y madera es uno de los edificios más resistentes de la aldea.
2. Casa del cacique: dispone de un pequeño cercado para animales.
3. Estatua: un elaborado pedestal de piedra sostiene el busto de una mujer con un elaborado tocado.
4. Ruta del cíclope: siguiendo hacia el sur se llega hasta la cueva de Abadutiker. Es fácil perderse si no se conoce el camino.
5. Campos de cultivo y olivares.



HIJOS DE LA ATLÁNTIDA

Durante el viaje para comprobar las localizaciones que aparecen en el mapa de Kohan, es de esperar que el grupo llegue, antes o después, a la ciudad de Caicombe. Aquí encontrarán maravillas y horror por igual entre degenerados descendientes de la Atlántida.

La primera visión de Caicombe impresionante realmente. A diferencia de los castros que se encuentran por estos territorios, Caicombe es una verdadera ciudad amurallada. La muralla de 6 metros de altura, que traza un círculo alrededor de la urbe, tiene accesos peatonales, pero también tiene un acceso fluvial que conecta los dos canales en forma de anillos del interior de la ciudad, con el río que discurre extramuros.

El grupo tendrá un recibimiento por todo lo alto, los más importantes dignatarios de la ciudad saldrán a darles la bienvenida con toda la pompa y boato de la que pueden hacer gala.

“Las ornamentadas puertas del lienzo de muralla al que os aproximáis se abren pesadamente. Vuestras miradas apenas prestan atención a la escolta armada y se fijan irremediabilmente sobre la pareja que dirige la comitiva. Un hombre apuesto y más alto que el más alto de los nubios ofrece su brazo a una mujer cuya belleza haría palidecer a Afrodita. Los ropajes de ambos son de evidente calidad y adornados con filigranas de plata, deslumbrante pedrería y magníficos estampados. La escolta de la pareja, que visten como los reyes de otras tierras, aquí parecen burdos e insignificantes.”

El rey, Jortan Lanzacertera, y la reina, Sicedunin Taçtodemiel, salen en persona a recibir a los héroes y a ofrecerles alojamiento en la acrópolis de la ciudad. Será, sin embargo, Mandonio Piedraderío, consejero real, quien haga las oportunas presentaciones. Los habitantes de la ciudad hablan un “dialecto” del íbero, pero Mandonio habla griego con soltura (y egipcio, púnico y celta, por si fuera menester).

El comité de recepción cuenta con media docena de guardias y una decena de aristócratas y funcionarios que son parte habitual del séquito real. Hay dos cosas que llaman la atención entre la comitiva (tirada media de Intuición), de un lado, ninguno de los presentes parece superar la treintena y todos son indu-

dablemente hermosos. De otro lado, entre el séquito se encuentra un hombre que, si bien parece uno más, su mirada y el trato que le dan el resto de miembros, indican lo contrario. Se trata de Tautindals, sacerdote de Gadiro, la principal deidad local.

Hechas las presentaciones, la comitiva real y el grupo entrarán en la ciudad donde serán sorprendidos una vez más por el esplendor de una ciudad que parece desafiar a su entorno. El interior está estructurado en tres círculos concéntricos divididos por dos canales igualmente circulares. El círculo central es la acrópolis de la ciudad y está amurallado. En los otros dos círculos se distribuyen las casas y negocios de la plebe.

Si el grupo presta atención a los habitantes de las clases más bajas, estos no destacan por su altura o belleza, son gente normal cuyos rasgos recuerdan a los íberos que han podido encontrar por Iberia.

Las edificaciones del vulgo son, no obstante, de cierta calidad. Las casas son más parecidas a las de una urbe helena que a las cabañas íberas. Hay algunas edificaciones de piedra, elegantes puentes sortean los canales y ciertas calles presentan elegantes adoquinos.

Sin embargo, la acrópolis derrocha opulencia. Mármol, granito y ladrillos de adobe estucados como excepción, conforman la base de los materiales de construcción. Algunas fachadas están decoradas con cuentas brillantes que recuerdan al (son) oricalco. Las calles están pavimentadas con baldosas coloreadas que representan bellos motivos y están salpicadas de fuentes, estatuas, bancos de arenisca y hermosos jardines.

Dos edificios destacan entre el resto. El templo de Gadiro, la ya mencionada deidad principal de Caicombe, es un edificio que recuerda poderosamente al templo de Artemisa de Atenas. Está ubicado con uno de sus lados cortos pegando a la muralla de la acrópolis, donde una pesada puerta metálica permitiría abrir la muralla para franquear el paso directamente al templo.

El segundo edificio es una imponente torre de cuatro plantas construida íntegramente en mármol blanco. Es la Torre de Sakarbik, la residencia real.

El grupo verá todas estas maravillas mientras son escoltados hasta una de las residencias de la acrópolis. Una casa de dos plantas,



construida en mármol y ricamente decorada con muebles de maderas nobles, alfombras y tapices de finos tejidos. Esta será su residencia mientras permanezcan en la ciudad.

LA CASA DE INVITADOS

La casa que ofrecen al grupo de héroes presenta algunas comodidades interesantes:

1. La despensa está bien abastecida con todo tipo de verduras, hortalizas, carnes y pescados sazonados, frutos secos y frutas. También hay vino, agua fresca y algún licor local de hierbas.
2. En la cocina/despensa hay una piedra plana sobre una mesa con una runa de fuego. Cuando se deposita un alimento sobre ella, se calienta hasta un grado que permite cocinar la comida.
3. Las habitaciones tienen dispositivos similares que permiten calentar o enfriar las estancias a gusto de quien la ocupa.
4. La casa dispone de agua corriente en los baños de la planta superior.
5. En general la casa dispone de comodidades inusuales, sean de origen mágico o mundano. Los efectos mágicos pueden reproducir encantamientos tanto de magia común como de hechicería.
6. El almacén de toda la magia que afecta a la casa es un bloque de oricalco que forma parte del muro de carga de la casa. Se encuentra en el sótano de la vivienda. No está escondido, pero los encantamientos que reúne están protegidos por un Ocultar Magia de magnitud 6.
7. Entre los hechizos vinculados a la piedra hay dos importantes: Proyectar Sentido Vista y Proyectar Sentido Oído. Es decir, el grupo estará siendo espiado mientras residan en la casa.
8. Hay toque de queda. A partir del anochecer, la puerta de la vivienda estará cerrada mágicamente y no se podrá abrir ni forzar por medios mágicos o mundanos, aunque puede ser destruida. Las ventanas de la primera planta no pueden abrirse, pero si la de la planta de arriba.

LA VERDADERA CARA DE LA NOBLEZA

Lo cierto es que la aristocracia de la ciudad desciende de los atlantes. Aunque su sangre está ligeramente diluida por la necesaria relación con hombres ordinarios, lo cierto es que los rangos más altos de la nobleza son atlantes

de pura raza y su edad se mide en centenares de años.

Sin embargo, los atlantes no eran inmortales; si eran más longevos que un hombre normal, pero es la magia lo que les permite vivir tantos años. Por otro lado, la magia les otorga inmortalidad, pero no juventud eterna, por lo que necesitan más hechizos que camuflen su verdadero aspecto con una apariencia acorde a la de un noble atlante. Pero tal ilusión mágica no proporciona la fuerza, la vitalidad o la destreza acordes con la imagen que proyectan, por lo tanto se hace obligada una nueva remesa de conjuros que se ocupen de tal eventualidad.

Obviamente, todos estos hechizos requieren una importante fuente de puntos de magia para mantenerse, una fuente que se renueve de forma periódica como si fuese un culto religioso. Un culto como el de Gadiro.

Así es como el falso culto a Gadiro sirve para que los ignorantes ciudadanos de Caicombe donen sus puntos de magia a una deidad de la que nada van a recibir a cambio. Las almas de estos ciudadanos están condenadas pues ningún dios las espera en el más allá.

LOS HÉROES EN CAICOMBE.

Más allá de un pequeño encargo que puede surgirles, lo cierto es que el grupo no tiene ninguna “misión” que cumplir en la ciudad. Deberían sentirse atraídos por la ciudad en sí misma y por sus dirigentes. De una parte, ya conocen por los escritos de Platón, la forma en que se organizan las ciudades de la Atlántida. Por otro lado, es probable que descubran la piedra madre de oricalco, de la casa de invitados.

La intención de esta aventura es que el grupo pueda averiguar parte de lo que sucedió a la Atlántida, ya que esta ciudad es un reflejo de los acontecimientos de la isla. También es posible, si descubren la verdad que hay detrás de los dirigentes de la ciudad y de su falso culto, es posible que quieran ayudar a los ciudadanos a alzarse contra sus gobernantes.

Los gobernantes de Caikombe no harán daño a los héroes a menos que estos fueren mucho la situación. Esperan que uno de los héroes (si hay personajes femeninos preferirán a estos) se quede como sacerdote de Gadiro y como concubino de las atlantes que aún son fértiles. Lo que significa que los tratarán de la mejor forma posible siempre que ello no comprometa su forma de vida.

Si consideras que tu grupo no es lo suficientemente proactivo, puedes cambiar las in-



tenciones de los gobernantes de Caikombe de forma que en realidad lo que éstos pretenden es sacrificarlos, puede que tras una salvaje orgía, de modo que obtengan de ellos su simiente y sus puntos de magia. Con esta variación, el grupo descubrirá que es prisionero de los gobernantes y tendrán que buscar un plan de huida a la vez que intentan obtener información de interés.

ILDUTAS DESPISTALOBOS

Es un joven cazador cercano a la veintena cuyo carácter curioso e inquisitivo le ha puesto en problemas en más de una ocasión. Hace cuatro años entabló amistad con un miembro de la aristocracia, *Enneceo Vozdelpasado*.

Tras un primer encuentro fortuito fuera de la ciudad, comenzaron a reunirse a escondidas. Ildutas preguntaba a Enneceo por la nobleza, la magia que controlan, sus orígenes, etc. Enneceo disfrutaba de conversar con su nuevo amigo, de mente e ideas distintas a las de sus anquilosados iguales.

Enneceo fue descubierto y encerrado ante el temor de que revelara incómodas verdades a la plebe. Ildutas no fue sancionado ya que contaba entonces con 13 inviernos, pero se le vigila más estrechamente que a ningún otro miembro de la plebe.

Ildutas verá en el grupo la oportunidad de averiguar algo más sobre su amigo. Pese a que han pasado casi 5 años desde que desapareciera, no le ha olvidado y está convencido de que se encuentra encerrado en algún lugar de la acrópolis. Sabe que la nobleza no haría daño a uno de su propia sangre a menos que la afrenta sea realmente grave. Ha aprendido por las malas a no tratar este tema con nadie, pero confía en que los héroes, siendo extranjeros, puedan ayudarle de alguna forma a localizar a Enneceo.

En algún momento en que los héroes estén fuera de la acrópolis, tratará de contactar con ellos o les hará llegar un mensaje (Enneceo le enseñó a hablar y escribir un griego imperfecto). Intentará hablar con al menos un miembro del grupo al que le explicará lo sucedido y le pedirá ayuda para localizar a su amigo.

ENNECEO VOZDELPASADO

Tiene razón Ildutas al creer que su amigo está encerrado. Tras ser descubierto se le encastó en su casa y se le privó de los hechizos fortificantes, por lo que sigue siendo inmortal pero su cuerpo es el de un viejo decrepito. No obstante, su mente sigue en forma y recuerda tanto como extraña a su joven amigo.

No es difícil localizar la casa de Enneceo, es la única casa de la acrópolis vigilada día y noche por una pareja de guardias. Es posible escabullirse por el lateral de la casa y subir hasta una ventana de la segunda planta para acceder al interior. Sin embargo, al igual que sucede en la casa de invitados, la morada está mágicamente vigilada, sin embargo solo hay un 10% de posibilidades de que alguien esté prestando atención a los sensores mágicos.

Realmente hay poco que puedan hacer por Enneceo, más allá de transmitirle el afecto de Ildutas y llevarle a él un mensaje de Enneceo. Lo que si pueden hacer es aprender la verdadera historia de la Atlántida. Enneceo no sabe que castigo sufrió la Atlántida o dónde se encuentra ahora, pero sabe por qué fue castigada y puede explicárselo al grupo si consiguen reunirse con él.

El anciano también puede explicar que la última colonia de la Atlántida, al menos la última con un gobernante de la auténtica realeza, se llamaba Tarsis y se encuentra sumergida en las marismas, cerca de la desembocadura del río del mismo nombre. Si hay alguna pista sobre el paradero de la Atlántida, puede que esté allí.

LA TORRE DE SAKARBİK

Además de ser la residencia real, la torre de Sakarbik (llamada así por el primer rey de Caikombe; Jortan es el segundo) es también la sede de la biblioteca de la ciudad. El lugar donde se almacena toda la información relativa a la Atlántida (salvo las cuestiones mágicas que se guardan en el templo de Gadiro): su historia, sus dinastías, libros de arquitectura, arte, filosofía, ciencias etc. Acceder a este conocimiento es más difícil que reunirse con Enneceo. La guardia y las protecciones mágicas suponen un serio obstáculo. Si a pesar de ello, el grupo trata de colarse a husmear, tendrás que improvisar un poco, aunque teniendo en cuenta las siguientes referencias:

EL TEMPLO DE GADIRO

El mayor artefacto mágico que encontrarán los héroes fuera de la Atlántida se encuentra en este templo. Se trata de un gran pedestal de oricalco sobre el que se asienta la estatua del falso dios Gadiro.

LA CEREMONIA DE ADORACIÓN A GADIRO

Durante la estancia del grupo se celebrará la ceremonia semanal de adoración a Gadiro. Las puertas del templo se abrirán hacia la ciudad y los plebeyos se reunirán frente a él. La ceremonia la dirigirá la reina Sicedunin asistida



por Tautindals y acompañada por la docena de sacerdotes y acólitos que conforman todo el personal del templo.

La ceremonia dura una hora en la que se intercalan oraciones con discursos que ensalzan la figura de Gadiro y los valores que se esperan en sus fieles: respeto a la jerarquía establecida y obediencia a la ley por encima del resto.

El final de la ceremonia termina con una oración en la que todos los presentes deben participar (excluyendo al grupo, claro), repitiendo al unísono la misma letanía durante cinco minutos. En este proceso final los adoradores canalizan (inconscientemente) su energía mágica a la estatua de Gadiro. Cualquier personaje con alguna de las siguientes habilidades por encima del 50% será consciente del flujo de energía mágica: Devoción (a cualquier deidad), Invocación, Misticismo o Trance. Cualquier hechizo de detección mágica (incluyendo Vista Mágica) permite descubrir lo que realmente está sucediendo.

TRAMAS ACCESORIAS

En caso de que quieras alargar la estancia de los jugadores en Caicombe, aquí tienes algunas ideas de tramas secundarias con las que jugar.

1. Buccoro es el cabecilla de un reducido grupo de nobles que están hartos de su monótona vida. Su eterna juventud está condicionada a permanecer en la ciudad obedeciendo la doctrina impuesta por la reina. Antes disfrutaban de una vida repleta de excesos físicos, pero ya ni esto les satisface. Prefieren una última escapada, viajar libres a ver el mundo por última vez mientras dure la magia que los sostiene, antes que seguir prisioneros en su jaula de oro. Pedirán a los héroes que les ayuden a escapar.
2. Vernacis Hijodelvino es un noble con excesivo gusto por las y los jóvenes de Caicombe. Cada cierto tiempo encarga a su guardia personal que le lleven a una nueva víctima para sus macabros placeres. Un familiar de alguno de los desaparecidos más recientes pide ayuda al grupo para rescatar a su hijo/a. Puede describir a uno de los guardias porque tenía una gran mancha de nacimiento en el cuello.
3. La reina y el sacerdote Tautindals tienen especial interés en el grupo de héroes. Las personas capaces de desarrollar su potencial mágico por encima del 50%

son realmente escasas y los que tienen tales capacidades entre la nobleza están cada vez menos dispuestos a encargarse de la tarea que supone dirigir el culto y sus ceremonias. Esperan que, a cambio de la inmortalidad y los lujos que tiene la nobleza a su disposición, uno de los héroes se quede para hacerse cargo del templo. Sin embargo, la reina espera además poder deshacerse de Tautindals, ya que es el único capaz de rivalizar en poder e influencia con ella. Tal vez el grupo esté dispuesto a solventar sus dos problemas.

4. Tautindals sospecha desde hace tiempo que la reina quiere quitarle de en medio. Pide ayuda a los héroes para desenmascararla ante el resto de la nobleza. Si pones en marcha esta trama, el sacerdote se presentará conciliador en la casa de invitados y les explicará que están siendo vigilados (les entregará una nota discretamente).
5. Los cartagineses llegan detrás del grupo. Dado que no se habían adentrado tierra adentro y sus asentamientos en Iberia se encuentran en la costa, no tenían más que vagas noticias sobre este lugar. Preocupados por lo que puedan encontrar aquí los héroes, deciden acudir en la ciudad como una delegación de comerciantes. Una vez dentro de la ciudad pueden tratar de meter al grupo en problemas o puede que héroes y cartagineses tengan que aliarse para escapar de la locura de la nobleza.

ESTADÍSTICAS DE LA NOBLEZA

Si necesitas ponerle números a los nobles de la ciudad, utiliza las estadísticas de los nobles de la Atlántida que aparecen en la aventura final para las personalidades relevantes y ajusta sus valores a la baja. Al menos deberías restar un 30 o un 40% a las habilidades, aunque puedes mantener los atributos.

Para aquellos nobles de menor importancia, se dan a continuación unos valores de ejemplo.



GUARDIA DE CAIKOMBE

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 13	P. Acción	2	01-03	Pierna derecha	5/6
CON: 13	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	5/6
TAM: 16	P. Magia	14	07-09	Abdomen	3/7
DES: 11	Movimiento	6m	10-12	Pecho	3/8
INT: 13	M. Reacción	9 (contando armadura)	13-15	Brazo derecho	0/5
POD: 14	Armadura	Linotórax, casco frigio, cnémida	16-18	Brazo izquierdo	0/5
CAR: 12	Rasgos	-	19-20	Cabeza	4/6
	Magia	-	-		

Habilidades: Aguante 58%, Atletismo 58%, Evadir 47%, Músculo 61%, Nadar 53%, Percepción 58%, Voluntad 60%

Pasiones: Lealtad al rey 64%, Lealtad a Caikombe 54%

Estilos de Combate: Guardianes de las costumbres 62%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Falcata	M	M	1d6+2+1d2	6/12
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d2	4/5
Hoplón	E	C	1d4+1d2	6/15

NOBLE ARQUETÍPICO

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 7 (15)	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/5(7)
CON: 9 (17)	Mod. Daño	0 (+1d4)	04-06	Pierna izquierda	0/5(7)
TAM: 16	P. Magia	16	07-09	Abdomen	0/6(8)
DES: 10 (18)	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/7(9)
INT: 15	M. Reacción	12 (16)	13-15	Brazo derecho	0/4(6)
POD: 16	Armadura	-	16-18	Brazo izquierdo	0/4(6)
CAR: 14 (18)	Rasgos	-	19-20	Cabeza	4/5(7)
	Magia	Hechicería: Invocación (tradición atlante) 70%, Manipulación 70% (tienen acceso a la mayoría de los hechizos del RQ6. La mayoría de ellos utilizan cambios de apariencia y aumento de atributos para mantenerse artificialmente jóvenes)			

Habilidades: Aguante 60%, Atletismo 60%, Evadir 50%, Músculo 65%, Nadar 62%, Percepción 71%, Voluntad 74%

Pasiones: Lealtad al rey 38%, Lealtad a Caikombe 41%, impedir grandes cambios 87%

Estilos de Combate: Procuero que otros peleen por mi 32%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Akinake	P	C	1d4+2+1d2(+1d4)	6/12



EL MOLINO

Esta pequeña aventura o encuentro largo puede resolverse fácilmente en una sesión de juego. Aunque su ubicación aparece en el mapa de Kohan, es posible ubicar el molino en cualquier localización de río y convertir la marca que aparece en el mapa en unas ruinas, lo que te permite trasladar esta aventura si tus jugadores recorren Iberia siguiendo otra ruta.

El molino de agua que van a visitar los héroes fue el último refugio de una noble atlante llamada Virtaria. Alejada de la ambición que mostraban los fundadores de Caicombe, encaminó sus pasos hacia la búsqueda de conocimiento, el estudio de la naturaleza, la magia, las matemáticas y la música. El molino fue su hogar durante siglos hasta que un desafortunado accidente que, como ya se verá, terminó con su vida pero no con su presencia en el molino. En estos momentos el lugar se ha convertido en la guarida de una mantícora que, involuntariamente, custodia los secretos de la hechicera atlante.

LA LLEGADA AL MOLINO

La visión del molino debiera ser desconcertante para el grupo pues se trata de una tecnología que se adelanta dos o tres siglos a su época. En cuanto a su apariencia, se trata de un edificio de planta circular y tres alturas en cuya cara orientada al río se proyecta una rueda que gira impulsada por la corriente y cuyo diámetro puede alcanzar una vez y media la altura de un hombre.

Tanto la fachada, como el tejado o la rueda del molino se ven claramente deteriorados. El estucado que cubre el exterior presenta desconchones y grietas, las maderas que hay a la vista están abombadas y cuarteadas, hay una abertura en el tejado que sirve de entrada y salida a los pájaros que allí anidan. En general, el molino está evidentemente deteriorado por falta de mantenimiento.

La puerta del edificio está destruida y cuelga de las bisagras. Hay restos de la misma tanto fuera como dentro del edificio, es necesario examinar los restos de la puerta para apreciar que la cara interna está cubierta de poderosos arañazos de la actual propietaria del molino. Si un héroe se interesa por este detalle, parece claro que la puerta fue derribada desde el interior.

Dependiendo del momento del día en que lleguen los héroes, la mantícora estará más o menos activa. Si llegan de día, la criatura estará enroscada en el interior o tumbada al sol entre la hierba del exterior. Si llegan de noche es posible (un 25% de probabilidades) que haya salido a cazar.

Hay algunos indicios que apuntan a la presencia de un depredador en el molino. En el exterior, entre la hierba alta, hay esparcidos una buena cantidad de huesos de animales entre los que pueden reconocer restos de jabalíes o cabras. Es posible que haya buitres revoloteando por la zona y hay un olor a muerte y descomposición que flota en el aire.

La mantícora atacará al grupo en cuanto lo detecte. Si tiene la oportunidad tratará de emboscarles. En caso contrario saldrá rápidamente a combatir al exterior donde puede beneficiarse de su capacidad de vuelo. Solo en el peor de los casos, si la cogen por sorpresa, combatirá en el interior del molino.

PLANTA BAJA

La planta baja ha sido convertida en un sucio cubil en el que restos putrefactos de animales, detritus e insectos cubren el suelo de la estancia casi por completo, ocultando en el proceso la trampilla que da acceso al sótano.

Entre los desperdicios que cubren el suelo hay una mesa de madera, cuyo tablón principal es aún aprovechable si no es demasiado escrupuloso, y un par de sillas a juego.

1. Maquinaria del molino: puesto que el grupo no ha de tener prejuicios sobre cómo funciona un molino de agua, no les resultará tan extraño el juego de tuberías y engranajes que se conectan al brazo que atraviesa la pared para sostener la rueda. Dicho brazo presenta estrías a lo largo de su superficie en las que parecen encajar a la perfección las ruedas dentadas de una serie de brazos más delgados y con cierta movilidad.

De este extraño aparataje salen varias tuberías de bronce que, salvo una que termina un lavadero de esta planta, suben, atravesando el techo, hasta la planta superior. Si retiran la mugre del suelo, pueden comprobar que también se introducen en el suelo de esta planta.

Si trastrmean con los distintos brazos y encajan las ruedas en el brazo principal, éste le transmitirá el movimiento a las ruedas más



pequeñas y producirá distintos efectos. En el caso de la tubería de esta planta, mientras la rueda adecuada esté en contacto con el brazo, la tubería verterá agua en la pila. Sin embargo, esta tiene un orificio en la parte inferior por el que, de no taponarse de algún modo, el agua vertida, se pierde hacia alguna parte. Otro de los brazos de esta planta impulsa una pequeña piedra de molino que trabaja sobre un vaso de piedra.

Para el resto de brazos, las funciones son similares. En algunos casos suben agua a las plantas de arriba, tanto fría, como calentada por medios mágicos. En otros casos transmiten movimiento a artefactos de las plantas superiores.

2. **Cocina:** una suerte de cocina ocupa el fondo de la planta baja. Dispone de un horno de leña, el ya mencionado lavadero y un gran cajón en el que se encuentran, ordenadamente, cuchillos de distintos tamaños, cucharones de madera y metal y escudillas de madera. En las paredes cuelgan cazos y peroles y los restos de lo que pudieron ser ajos, cebollas, rábanos y otros productos irreconocibles.

Junto a la cocina hay cuatro barriles de distintos tamaños. Uno tenía aceite que se ha solidificado en el fondo. Discernir lo que había en los otros requeriría el uso de adivinación mágica.

3. **Trampillas:** la recia escalera de mano que permite acceder a las plantas superiores está fijada a suelo y techo, bajo una trampilla redonda de puerta giratoria que se abre con un interruptor dispuesto en la propia escalera. Cuando se pulsa el interruptor (un disco de bronce), las trampillas de las dos plantas superiores se abren y permanecen así durante un minuto, momento en el cual se cerrarán, a menos que encuentren resistencia en el proceso.

En el suelo, en la misma vertical de las trampillas que conducen a las plantas superiores y cubierta por la mugre, está la trampilla que conduce al sótano. Esta se abre con un interruptor que hay que desplazar con el pie, como si fuera un pestillo, que igualmente volverá a su posición un minuto después.

PRIMERA PLANTA

La estancia no presenta de forma tan evidente el deterioro y paso del tiempo. Al haber permanecido cerrada, todo presenta un mejor aspecto, aunque una gruesa capa de polvo cubre el mobiliario como una pátina que atenúa brillos y colores.

4. **Cama con dosel:** sobre una polvorienta alfombra de dorado pelo largo, se encuentra la antigua cama de la noble atlante. El colchón de plumas es una sombra de lo que fue, pero la ropa de cama podría venderse por una cantidad importante de dracmas. Bajo la almohada hay un fino colgante con una cuenta de oricalco. Si alguien duerme con el colgante puesto (o bajo su almohada) soñará con los tiempos felices de la Atlántida.

5. **Jofaina:** conectada a las tuberías de bronce que continúan su ascenso hasta la planta superior, se encuentra una jofaina con un espejo perfectamente pulido. Hay un grifo sobre la jofaina que permite abastecerla de agua.

Junto a la jofaina hay una bañera de bronce con grifo de agua fría y caliente, además de desagüe. No hay nada para secarse en las inmediaciones, pero para eso tenía el conjuro de Secar.

6. **Armarios:** Dos robustos armarios de madera con la espalda redondeada para ajustarse a la pared en la que descansan, contienen una enorme cantidad de ropajes femeninos para distintos propósitos, de distintas calidades y con calzado a juego. Aunque polvorientos, los ropajes han resistido bien el paso del tiempo y las polillas los han respetado. Aunque los tejidos de que están hechos los trajes y vestidos no son desconocidos, los tratamientos, bordados y tintes son realmente raros y de calidad, lo que convierte al contenido de los armarios en un buen botín de unos 3000 dracmas.

7. **El autómatas:** sentado en el suelo y apoyado contra la pared como un juguete roto, hay una extraña estatua de bronce articulada con la forma de un hombre joven. Pese a la calidad de la talla, las articulaciones móviles, las juntas de las distintas piezas y la compuerta entreabierta del pecho le dan un claro aspecto mecánico (toma como vaga referencia el búho de Furia de Titanes).

La estatua está cubierta por la habitual pátina verdosa del bronce viejo pero, por lo demás, el exterior parece encontrarse en perfectas condiciones. Caso distinto es el del interior que requerirá de ciertos arreglos si se quiere poner en funcionamiento a este ayudante de bronce.

Tras la compuerta del pecho se encuentra la pieza principal del autómatas, su corazón de oricalco. En el corazón (tiene la forma de un corazón real, no es una forma de hablar) se



almacena la magia que impulsa los hechizos que dan vida a la máquina. Los hechizos están inscritos en la cara interna de las piezas, en lengua atlante.

ACTIVAR AL AUTÓMATA.

Con el pecho del humanoide abierto, pueden verse los cables que mantiene la tensión de las articulaciones. Algunos de estos cables están destensados por el paso del tiempo, es necesario reemplazarlos para que el autómata pueda moverse. Las piezas se encuentran en el sótano y es necesaria una tirada de Mecánica -20%, que supone una hora de trabajo, para realizar el cambio.

También es necesario proporcionarle Puntos de Magia para que pueda alimentar los hechizos que le dan vida. El corazón puede almacenar 50 PM pero en estos momentos está vacío. Si tienen el libro “Tratado sobre la animación de materia” con las anotaciones de Virtaria y pueden leerlo, podrán darle la orden de que se recargue él solo, aunque necesita 10 PM para la activación inicial, que pueden proporcionarle los héroes.

Por último necesitan el mencionado tratado, que se encuentra en la librería del sótano, ya que en las anotaciones de Virtaria se encuentra el compendio de órdenes que, en lengua atlante, activan todas las funciones del autómata (ver estadísticas al final de la aventura).

Para recargarse, el autómata aspirará una de las tuberías que recorren el molino y cuya función es, precisamente, la de transmitir Puntos de Magia a aquellos ingenios que los necesitan.

Hay que tener en cuenta que, en caso de que no arreglen el autómata, este funcionaría si se le proporcionan Puntos de Magia. Sin embargo, su motricidad se limitará a avanzar y retroceder sin llevar a cabo los movimientos complejos que podría realizar si se reemplazan las piezas necesarias.

SEGUNDA PLANTA

Cuando los héroes entren en la segunda planta del molino les sorprenderá encontrarse con una sala limpia y ordenada donde todo parece nuevo y un agradable y fresco aroma impregna la estancia. Las paredes de esta habitación están formadas por varias láminas de bronce cubiertas de extrañas muescas y bajo-relieves y, en el centro de la habitación, hay una peculiar columna con partes metálicas.

Ciertamente más les habrá de sorprender el descubrir que este orden y limpieza se haya extendido a todo el molino, que la puerta que-

brada de la entrada encaje indemne en su marco bloqueando la salida, o que una trampilla sea claramente visible en el suelo de esa misma planta, donde antes solo había mugre.

Al entrar en este nivel el fantasma de la hechicera atlante activa una ilusión que mantendrá hasta que el grupo complete la tarea que ella dejó inconclusa o hasta que superen la ilusión con la fuerza de su voluntad. Ya han podido comprobar que la ilusión afecta al menos a vista y olfato, cuanto traten de interactuar con algún objeto podrán certificar que la ilusión también es sólida. Para vencer la ilusión es necesario superar una tirada enfrentada de Voluntad contra 90, que es el valor que pone ella para la fuerza del encantamiento. Se puede repetir la tirada cada amanecer y cada anocheecer.

8. El grimorio de Virtaria: sobre un atril de madera noble se abre un pesado libro de hojas hechas con fino metal que se comporta casi como el papel y cuyas cubiertas son dos pesadas láminas de bronce. El grimorio pesa unos 25 kg y contiene 15 hechizos, incluyendo varios exclusivos de la magia atlante y varias versiones de los conjuros Animar (sustancia) y Esculpir (sustancia) que no contamos individualmente. Por supuesto está escrito en su lengua por lo que será necesario haberla aprendido o tener algún medio mágico para traducirlo.

9. La mesa de trabajo: un gran tablón de madera con forma de lágrima debió servir como mesa de trabajo dado número de herramientas que aún hay sobre la mesa. Hay aún más herramientas bien ordenadas en cajas, bajo el tablón. Entre uno y otro lado hay cinceles de hierro, bronce e incluso uno de oricalco, hay martillos, punzones, agujas, tinta y pluma, además de unas cuantas que el grupo no podrá reconocer pues se usan para trabajar el oricalco.

Encima de la mesa hay un cofre que contiene decenas de papiros prensados hasta no dejar espacio para más. Todos corresponden a partituras musicales.

10. La caja de música: la columna central de esta planta está compuesto por un cilindro de metal y oricalco que se encaja en un eje de hierro y cuya parte inferior está dentada. Un brazo con un engranaje se acopla a los dientes del cilindro transmitiéndole movimiento. Cuando esto sucede, cuando el cilindro se mueve, se activa la magia que contiene y que lanza haces de luz hacia las paredes. Estos



haces de luz son moldeados por una particular variante de un Animar (luz) y cuando ésta se desliza por las hendiduras y relieves de la pared, produce una música exquisita.

Según la altura a la que se encuentre el cilindro, la hora del día o de la noche que sea y si rota en uno u otro sentido, la melodía es diferente. La hechicera estaba a punto de terminar una gigantesca caja de música que podría reproducir más de un centenar de canciones atlantes.

Este es el trabajo al que dedicó los últimos años de su vida y el que espera que terminen los héroes. Seguramente ellos llegarán a esta conclusión pero si no fuera este el caso, el fantasma de la hechicera les puede dar algunas pistas. Puede enviarles una imagen de ella misma trabajando en la caja, puede hacer que se reproduzca la melodía en la que trabajaba y ésta se interrumpirá abruptamente porque no está terminada, o sencillamente puede tirar el cincel de oricalco al suelo y volver a hacerlo cada vez que sea recogido.

Completar el trabajo no es una tarea sencilla. Es necesaria una tirada de Música difícil o de Saber Matemáticas o Filosofía formidable, para saber en qué punto se quedó la hechicera y saber relacionar los símbolos de la pared con las partituras de la caja. Para completar el trabajo podrían ser necesarias tiradas de Arte, Juegos de Manos o alguna Artesanía que consideres apropiada. En este segundo paso puedes ser más flexible con la habilidad que utilicen, pueden hacer uso del hechizo Esculpir (metal), si lo conocen, pero esto solo reemplaza a las herramientas, siguen siendo necesarias las habilidades mencionadas, tal y como y se describe en el hechizo.

En el caso de las tiradas para discernir el estado del proyecto, cada tirada supone 5 horas y un fallo implica que se ha perdido ese tiempo. Una pifia requiere pasar un día entero despejando la mente antes de abordar de nuevo la tarea. En el caso de fallar la tirada que refleja la inscripción de nuevos símbolos, cada tirada conlleva 5 horas de trabajo y fallar implica que hay que invertir 2 horas y media corrigiendo errores. Una pifia que no se corrija de alguna forma, dejará una nota disonante en la melodía.

Es necesario pasar dos tiradas de evaluación del proyecto y cuatro de trabajo propiamente dicho, para terminar la obra de la hechicera.

COMPLETAR LA CAJA DE MÚSICA

Cuando el trabajo esté terminado y se active el cilindro de la columna central, una hermosa melodía atlante llenará todas las habitaciones del molino y una luz dorada inundará la sala de música. En este momento Virtaria se manifestará por primera y última vez:

Danzando lánguidamente ante vosotros aparece la espectral figura de una hermosa mujer de cabellos rubios y ondulados. Luce un vestido blanco de una sola pieza cuya falda se arremolina entre sus piernas cuando gira, despaño, al son de la música.

El eco de una risa cristalina que refleja la más sincera felicidad parece provenir de algún lugar distante, mas viendo su rostro no cabe duda de que ella es el origen. Poco a poco la melodía llega a su fin y la figura de la mujer se difumina lentamente, al igual que la ilusión que de ella emanaba.

El polvo y la mugre vuelven a cubrirlo todo salvo vuestros corazones, que parecen henchirse con la felicidad que irradiaba Virtaria.

Todos los héroes que hayan participado activamente en la finalización de su obra ganan un Punto de Suerte permanente.

EL SÓTANO

Más peligroso que la mantícora es el actual habitante del sótano. El espectro de un guerrero de tiempos pretéritos se encuentra confinado en el sótano. La última vez que pudo descargar su ira sobre un ser vivo se cobró la vida de la hechicera. Puede que los siguientes sean los héroes.

El sótano no tiene más iluminación que la que los héroes traigan consigo, algo con lo que el espectro jugará para obtener más ventaja sobre el grupo. El espectro no atacará de inmediato, dejará que el grupo entre y se disperse por la sala. Atacará al objetivo más vulnerable alternando entre la incorporeidad y la manifestación física. Se moverá a través de las estanterías para complicarles la situación y tratará de evitar que nadie huya escaleras arriba. Si es derrotado reaparecerá en 24 horas, a menos que el grupo viaje al plano espiritual para acabar con él.

La apariencia del espectro es la de un guerrero de ojos rasgados, cabello negro desmadejado y enfundado en una armadura de pieles. Esgrime un hacha tallada sobre una única pieza de hueso o marfil.

11. **Zoológico:** tres grandes estanterías repletas de frascos y botellas, tanto de cristal como de cerámica, ocupan la mayor parte de



la estancia. Cada continente tiene una etiqueta en atlante que puede leerse si se retira el polvo que las cubre. En aquellas de cristal puede verse en su interior un sinfín de criaturas en miniatura, que parecen estar vivas.

De hecho, si pueden contrastar la criatura que ven con la etiqueta de su recipiente (es decir, si pueden leer atlante), podrán comprobar que se trata de una colección de criaturas y seres mitológicos encerrados en frascos como genio en su lámpara.

En el suelo hay un cadáver esquelético y dos frascos rotos. Las etiquetas de estos dos corresponden con una mantícora y con un espectro. El cadáver corresponde a una mujer envuelta en un vestido hecho jirones. Son, obviamente, los restos de la hechicera.

Además de ser una impresionante colección de seres, estos cumplen una función dentro de la maquinaria mágica del molino. Varias de las criaturas aportan semanalmente (e involuntariamente, claro) un Punto de Magia al bloque de oricalco, permitiendo que este mantenga activos los hechizos permanentes que hay tejidos en el edificio.

Hay centenares de criaturas atrapadas en los recipientes, tanto mágicas como mundanas. Puedes ser todo lo creativo que quieras, aunque solo habrá un ejemplar de cada tipo, por poner algunos ejemplos, puedes incluir tigres, koalas, tiburones, minotauros, sátiros, elefantes, medusas o tortugas.

Si el grupo se ve enfrascado en una re-friega en el sótano, existe la posibilidad de que rompan algún recipiente y liberen a alguna de las criaturas. Los seres atrapados se encuentran en una especie de limbo que las mantiene prácticamente igual que el día en que fueron encerradas, por lo que están en plenas facultades de combatir. Si un héroe saca una pifia durante un combate en el sótano (o, si lo consideras oportuno, una pifia en general en el sótano), tira 1d6 para ver qué criatura liberan, o escoge una que te guste.

1 Ogro, 2 Escorpión gigante, 3 Grifo, 4 Es-large, 5 Smilodón, 6 Wyverna

12. Recuerdos: la estantería del oeste llega de suelo a techo y está llena de recuerdos de la luenga vida de la hechicera. Hay figurillas, abalorios, losetas pintadas, jarrones, armas y escudos ornamentales, plumas de escritura, dados, libros, pergaminos, tablillas, cráneos y muchos objetos cuya procedencia y propósitos resultan indescifrables.

Si los héroes quieren algún capricho, puede que lo encuentren aquí, pero casi nada

de lo que puedan hallar tendrá un valor monetario importante.

13. Almacén: aquí guardaba la hechicera algunas pertenencias valiosas a las que no tenía que recurrir a con frecuencia. Una puerta protege el interior pero no tiene cerradura. Dentro pueden encontrarse varias armas, libros y pergaminos, lingotes de oricalco y piezas de repuesto para el autómata y la maquinaria principal del molino.

Las armas son normales pero con la salvedad de que alguna parte de ellas, normalmente el pomo, está hecha de oricalco, lo que permite imbuirles cualquier encantamiento de forma permanente. Queda a tu criterio decidir qué armas que hay disponibles.

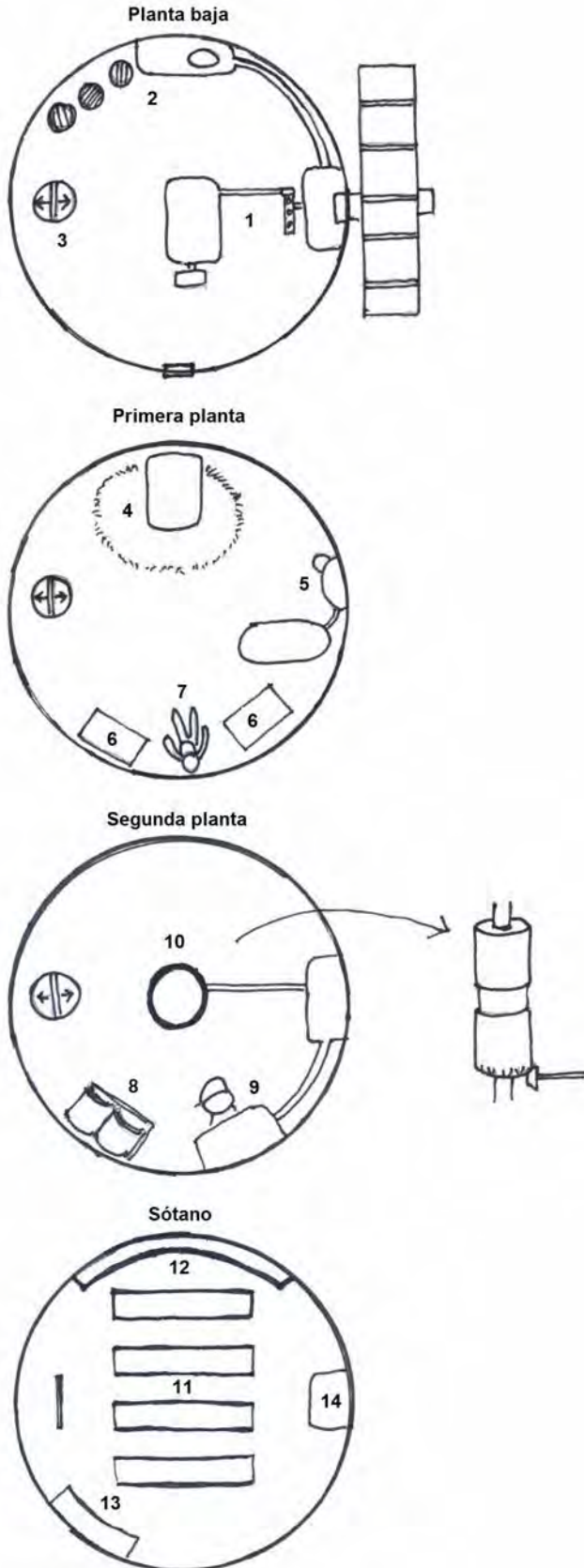
Entre los libros se encuentra el “Tratado sobre la animación de materia” que versa sobre los posibles usos del hechizo Animar (sustancia). Por las anotaciones que hay entre las páginas, es evidente que le dio bastante uso. En un pergamino aplastado entre las páginas están las órdenes que estableció para el autómata.

Otros documentos que pueden resultar interesantes para los héroes son un plano de la Atlántida y otro de la ciudad de Tarsis. En el primero se muestra la orografía de la isla y la ubicación de las ciudades y, por tanto, de la capital. En el segundo aparece un diseño más artístico que práctico de la ciudad de Tarsis. Presenta semejanzas con las ciudades de la Atlántida (y por ende con Caicombe) y, aunque Tarsis está sumergida bajo las aguas del Tartessos, puede que el mapa les sirva para orientarse en la próxima aventura.

14. Bloque de oricalco: este es el almacén mágico del molino, aquí se acumulan los Puntos de Magia que alimentan la magia inscrita en el edificio. El bloque pesa 150 kg y es difícil de extraer de donde se encuentra y más aún de transportar. A menos que se disponga de un autómata de brazos fuertes, claro.

DIRIGIENDO LA AVENTURA

Además de superar los desafíos que se presentan en este escenario, uno de los objetivos del mismo es que los héroes conozcan y experimenten con la magia atlante. El molino está lleno de efectos mágicos que, bien no pueden realizarse aplicando las reglas básicas de RQ6, bien su elaboración requeriría tal derroche de recursos mágicos que imposibilitaría al hechicero para realizar más encantamientos en lo sucesivo.



Efectivamente la magia atlantes se sale de lo establecido en las reglas. En parte es por causa del oricalco, pero en gran medida es debido a sus propias habilidades y a la cantidad de tiempo que han dedicado a su estudio y perfeccionamiento. Esta es la idea que debería llegar al grupo.

En cuanto a la caja de música, es posible que el grupo no tenga las habilidades necesarias o el interés para completar la tarea del fantasma. Debes tratar de motivarles para que lo hagan, pero no debe ser un imperativo, si no les atraen los desafíos propios de la aventura, puedes dar por sentado que antes o después romperán la ilusión mediante su voluntad y podrán dejar atrás el molino.

Por otro lado, si tienen verdadero interés en ayudar a la hechicera y las habilidades de que dispone el grupo son un problema para completar la tarea, ten manga ancha ante las alternativas que te planteen. Si se atascan, también proporcionarles algunas pistas a través del fantasma de la hechicera o, incluso, si así lo deseas, puedes hacer que se manifieste y converse con ellos.

La parte más complicada si carecen de los recursos mágicos necesarios es la de acabar con el espectro. Incluso si lo vencen, reaparecerá una y otra vez. Aun así está confinado en el sótano y cada vez que lo derroten disponen de casi un día para registrar y recuperar lo que les pueda resultar interesante.

Por último, aunque deberán continuar con su búsqueda antes o después, el molino puede resultar una excelente base de operaciones para realizar exploraciones por las inmediaciones. Puedes añadir alguna aventura adicional de tu cosecha relacionada o no con la búsqueda principal o incluso pueden convertirlo en una trampa para los cartagineses, conduciéndolos hacia las garras del espectro.



LAS RUINAS DE TARSIS

Cuando lleguen a esta localización del mapa de Kohan estarán cerca de aprender la ubicación exacta de la Atlántida si aún no la conocen y, sobre todo, de hallar la forma de llegar hasta ella.

Tarsis fue la principal colonia atlante fuera de la isla y Gadiro su rey, el último superviviente de los hijos de Poseidón y Clito y gemelo de Atlas, rey de la Atlántida. Los dominios de Gadiro se extendieron por toda la zona suroccidental de Iberia. Parte de las tradiciones, artesanías y creencias del reino de Tartessos aún perduran entre los pueblos íberos de las cercanías, los turdetanos, pero la gran ciudad de Tarsis fue engullida por las aguas del Tartessos y en su lugar quedan marjales y humedales.

Los héroes tendrán que buscar la forma de explorar el palacio real de Tarsis para hacerse con la última de las monedas de Océano y, aunque no hay una única forma de hacer esto, dos son las principales opciones que tendrán para lograr su objetivo: el sigilo o el enfrentamiento directo.

En este caso no tendrán forma de quitar de en medio a los guardianes mediante el engaño, la persuasión o la intimidación. Su chamán habrá tenido una visión sobre la llegada de una amenaza y sabe bien lo que su dios espera de ellos, no harán prisioneros. Cualquier extranjero que se acerque a sus dominios será asaltado por los guerreros de la tribu y eliminado sin contemplaciones.

EL PUEBLO DE SHEXARIZZ

La tribu de hombres lagarto que viven en las marismas bajo las que se encuentran las ruinas de Tarsis, llegaron aquí siguiendo las visiones que su dios, Ygnazzham, enviaba a su hombre santo. Desde aquél éxodo que les trajo aquí, el linaje del chamán ha seguido gobernando sobre su tribu con notable éxito, gracias a su liderazgo y a las bendiciones que les procura su dios.

Ygnazzham es en realidad un aspecto de Hades. No es, por tanto, una deidad maligna como tampoco lo es la tribu de Shexarizz, pero tiene un propósito que es diametralmente opuesto a los intereses del grupo: evitar que nadie saquee las ruinas de Tarsis y que dé con la forma de acceder a la Atlántida.

Shexarizz es el actual chamán y hombre santo de la tribu, y desciende del legendario

chamán, Praexku, quien condujo a estas tierras a su pueblo donde han podido asentarse y vivir cómodamente durante generaciones. Mientras el chamán siga en pie, su pueblo no retrocederá ante nada ni nadie.

El templo de Ygnazzham domina el poblado desde un islote que se asienta literalmente sobre el antiguo palacio real de Tarsis, donde aún descansan los restos de Gadiro. Es en este palacio real inspirado en el Palacio de los Reyes de la Atlántida, aunque mucho más pequeño, donde los héroes podrán encontrar la Moneda de Océano que les permitirá llegar a la Atlántida.

Alrededor del templo de Ygnazzham se distribuyen las chozas en las que moran los hombres lagarto sobre aquellos islotes de tierra firme que se elevan sobre las aguas. La tribu está protegida por una niebla mágica que mantiene uno de los espíritus del chamán. Los asentamientos cercanos a las marismas evitan atravesar la niebla y abundan los rumores sobre los monstruos y peligros que moran en su interior.

La tribu de Shexarizz está compuesta por unos 80 hombres lagarto, de los cuales 37 son guerreros cazadores. En el momento en el que el grupo llegue a la tribu, 3d4 hombres estarán fuera cazando o de patrulla. Los que queden presentarán batalla.

ENFRENTAMIENTO DIRECTO

Los hombres lagarto son buenos combatientes y además defienden sus dominios y cuentan con la magia de Shexarizz. A pesar de esto, es probable que el grupo tenga magia (puede que incluso un buen puñado de botellas llenos de criaturas) y habilidades suficientes como para plantearse un ataque directo, esta es, a rasgos generales, la estrategia que seguirán estos servidores de Ygnazzham:

La tribu está al tanto de la inminente llegada de los héroes porque así lo ha anunciado Hades a su paladín Shexarizz. Como no saben el momento y el modo en que llegarán los enemigos de su dios, tendrán siempre cuatro individuos de guardia (en las posiciones indicadas en el mapa), dos guerreros con dos hembras, ancianos o niños que se quitarán de en medio tan pronto como vean problemas, su misión es atender las necesidades de los guerreros y añadir un par de ojos a la guardia.



Cuando se haya dado la voz de alarma todos los guerreros disponibles acudirán a la lucha. Seis de los guerreros se quedarán en la isla principal para servir como escolta a Shexarizz (esta guardia está compuesta por los guerreros destacados de la tribu, si lo consideras adecuado puedes equiparles con mejores armaduras, armas de metal y arcos, y mejorar sus habilidades en un 10%) y apoyarán con armas a distancia mientras los héroes no lleguen a la isla. Si no mejoras su equipo, cada uno dispondrá de 5 jabalinas.

El resto de los guerreros intentarán acabar en primer lugar con la embarcación en la que lleguen los jugadores, si esto es imposible o poco probable (por ejemplo, porque hayan llegado en la Llave de la Atlántida) intentarán abordar la embarcación y combatirán tratando de empujar a los héroes al agua donde los hombres lagarto podrán contar con la ventaja de su pericia nadando y de no llevar armadura.

Para llegar hasta la embarcación de los héroes, los hombres lagarto se distribuirán por parejas en las canoas, uno rema mientras otro arroja sus lanzas (4 por cada canoa) a los héroes. Cuatro guerreros intentarán acercarse buceando hasta la embarcación, considera que, mientras estén en el agua, su habilidad de sigilo es igual a su habilidad de nadar.

Shexarizz apoyará desde la isla principal, escoltado por sus mejores guerreros). Dosificará sus espíritus y empezará enviándolos de menos a más poderoso. Su primer objetivo será cualquier lanzador de conjuros que pueda identificar, hechicero o sacerdote. Aquel que porte el tridente de Aglaela será también uno de los primeros objetivos.

Como ya hemos dicho, los hombres lagarto seguirán combatiendo mientras el chamán siga en pie. Si Shexarizz cae el resto de la tribu dejará de combatir tras una ronda de combate. Huirán momentáneamente y solo volverán para recoger sus exiguas pertenencias antes de buscar un nuevo lugar donde asentarse.

Por último, ten en cuenta la iluminación, mientras la niebla siga activa los héroes sufrirán una penalización de -20% por iluminación que no afectará a los defensores.

Si el grupo sobreeestima sus propias capacidades es fácil que se vean superados por los guardianes del palacio de Gadiro. Puede que, llegado el caso, sea conveniente que les des la oportunidad de retirarse para volver a intentarlo tras una primera incursión dentro de la niebla. No obstante, el grupo cuenta con algunas opciones interesantes si van a afrontar esta aventura mediante un asalto directo.

Por un lado están las botellas del molino que pueden utilizar como armas contra la tribu, por otro lado, pueden reclutar mercenarios para que les ayuden. A estas alturas es poco probable que les falten recursos para pagarlos y, en este sentido, pueden acudir a Portus Menesteo o bien recurrir a algún castro íbero de los alrededores.

MEDIANTE SUBTERFUGIO

Para esta situación el sigilo puede ser la mejor opción, al fin y al cabo, los hombres lagarto son buenos nadadores pero siguen sin poder respirar bajo el agua. El grupo debería contar, al menos, con la caracola y es posible que dispongan de conjuros que les ayuden en este sentido, sobre todo si alguno de los héroes es un sacerdote de Poseidón.

Aun no contando con hechizos que les permitan respirar bajo el agua, pueden utilizar cañas como improvisados tubos de buceo, aunque en este caso tendrán que hacer tiradas de sigilo fáciles para llegar hasta su objetivo.

El principal escollo que encontrarán bajo el agua es el acceso al palacio de Gadiro cuya entrada está sepultada por el fango. Si pueden respirar mágicamente bajo el agua, no tendrán mayor problema que dedicar unos minutos a despejar la entrada, pero si respiran mediante cañas, tendrán que hacer tiradas de músculo y aguante para llevar a cabo tal tarea.

Ten en cuenta que mientras se encuentren bajo el agua, las tiradas de percepción sufrirán un penalizador de -40% debido a que las aguas no son precisamente cristalinas.

EL PALACIO REAL DE TARSIS

Pocos edificios de la ciudad de Tarsis han aguantado en pie tras la inundación y el posterior deterioro por el paso del tiempo. De estos, la mayoría solo sería accesibles tras días de trabajo retirando el barro que los sepulta y los tesoros que aún guardan tendrían que buscarse entre el propio fango. Sin embargo, gran parte del palacio real sigue en pie y sus salas, aunque anegadas, apenas presentan una fina pátina de lodo en sus suelos de mármol.

En la entrada principal al palacio la puerta fue retirada y se tabicó el acceso como si esperaran la inundación. Esto no ha impedido la entrada del agua, claro, pero al menos el fango se acumula casi exclusivamente en el exterior del palacio. El grupo puede abrirse un acceso al interior si retiran el lodo, pues el tabique de protección solo protege los dos tercios interiores de la entrada.



Si el grupo no cuenta con magia que les permita respirar bajo el agua, podrán aprovechar el aire acumulado en bolsas en los techos del palacio para llenar los pulmones.

1. Sala principal: Aunque ajado por la erosión del agua y el tiempo, el palacio sigue ofreciendo una imagen majestuosa siempre y cuando el grupo se las ingenie para iluminar la estancia. La luz arrancará destellos dorados de algunos ornamentos (y de la armadura de Gadiro, por cierto), y creará un mundo de color gracias a los hermosos frescos que han sobrevivido al colapso de Tarsis. La solería de mármol blanco incrementará el alcance de la luz al reflejarla de forma que podrá contemplarse la doble hilera de columnas que sostienen el alto artesanado del palacio.

Al fondo de la estancia, sentado en un trono espectral, tal y como recibió a la muerte, el cuerpo sin vida de Gadiro. Viste su armadura de escamas doradas y aguarda con la mano izquierda apoyada en el reposabrazos y la mano derecha cerrada sobre el único vínculo que conservaba la colonia con la Atlántida, la última de las monedas de Océano.

Enroscada alrededor del trono se encuentra Síbila, una nueva servidora del dios del inframundo dispuesta a evitar que la Atlántida sea salvada. Síbila es una serpiente gigante con intelecto humano. Tiene las mismas características que un miembro estándar de su especie (página 374 de RQ6) pero con INT 14 en lugar de INS y POD 15, además dispone de los siguientes conjuros de magia común: Comunicación mental, Curar y Ventriloquia.

2. Estancias de los funcionarios: desde aquí se realizaba gran parte de la gestión de la ciudad de Tarsis. Pese a que las ventanas están tapiadas para proteger el interior, poco ha sobrevivido de valor en estas salas en las que casi han desaparecido los frescos de las paredes. Sin embargo, invirtiendo 30 minutos en registrar las cuatro habitaciones y superando una tirada de percepción es posible encontrar lo siguiente:

Una tablilla de arcilla enmarcada en bronce cuya superficie está siempre fresca, de modo que se puede escribir y borrar continuamente.

Un elegante gorro que permite al portador lanzar el conjuro Calcular dos veces al día.

3. Dependencias de la familia real: al igual que sucede con las estancias de los funcionarios, el mobiliario ha desaparecido casi completamente, algunos restos flotan aún cerca del techo. Tanto las ventanas como las

puertas que conducían al atrio fueron tapiadas lo que ha permitido que aun sean visibles los hermosos dibujos que forman las baldosas del suelo. También es posible hacer una búsqueda en este ala del palacio y en caso de tener éxito, hay dos hallazgos de interés:

Un recargado almohadón que mantiene un conjuro de Frescor sobre quien descansa la cabeza en él.

Un cáliz de bronce que lanza sobre sí mismo un conjuro de Enfriar dos veces al día cuando se vierte un líquido en su interior. El efecto dura hasta que el líquido alcanza una temperatura de entre 2 y 5 grados.

3.1. Sala del mural: en esta sala de espera o de tránsito, se han representado en los frescos de las paredes la tragedia de la Atlántida, con el añadido del sufrimiento de Gadiro y el dilema de la moneda.

EL MURAL

El mural representa parte de la historia sobre la que los jugadores ya deberían estar al tanto: cómo el desarrollo de la Atlántida llevó a sus nobles líderes a caer presa del orgullo y tratar de equipararse a los mismos dioses; por lo que recibieron justo castigo.

Pero aquí la historia se amplía y puede verse en una escena como una isla, casi un pequeño continente, flota en un enorme lago en el interior del inframundo bajo la atenta mirada de unos sobredimensionados jueces del inframundo, Minos, Éaco y Radamantis.

En otra escena puede verse la imponente figura de un titán, Océano, entregando una bolsa a Gadiro, a quien se reconoce fácilmente por su armadura de escamas doradas. Bajo esta escena hay un texto que explica la conversación entre el titán y el último de los reyes atlantes:

“Gadiro, por tu linaje y por tu respeto a los dioses, no sufrirás el mismo castigo que tus hermanos. Sin embargo, estos han sellado el destino del pueblo atlante que, con el despertar del último de los grandes héroes helenos, habrá de ser juzgado por sus actos.

Con estas monedas que os entrego podréis escoger vuestro destino al llegar al inframundo. Según vuestras instrucciones, Caronte os conducirá directamente hasta el Hades donde seréis juzgados por vuestros propios actos o bien, si así lo deseáis, seréis guiados por los Campos Asfódelos. Allí daréis con el portal que conduce hasta el lugar en que reposa la Atlántida donde esperaréis recibir el mismo destino que para ella dicten Minos, Éaco y Radamantis.



Cuando solo reste la última de las monedas que te entrego, Tarsis, la descendiente de Atlantis, desaparecerá para siempre completando así el castigo. Esta es la prórroga que os doy”.

MAPAS

En la página siguiente se encuentra el mapa de la tribu de los hombres lagarto. El edificio principal, residencia del chamán y templo dedicado a Ygnazzam (Hades), se asienta sobre un promontorio de tierra y lodo que cubre el palacio de Tarsis (que aparece en el mapa de la parte inferior de esta página).

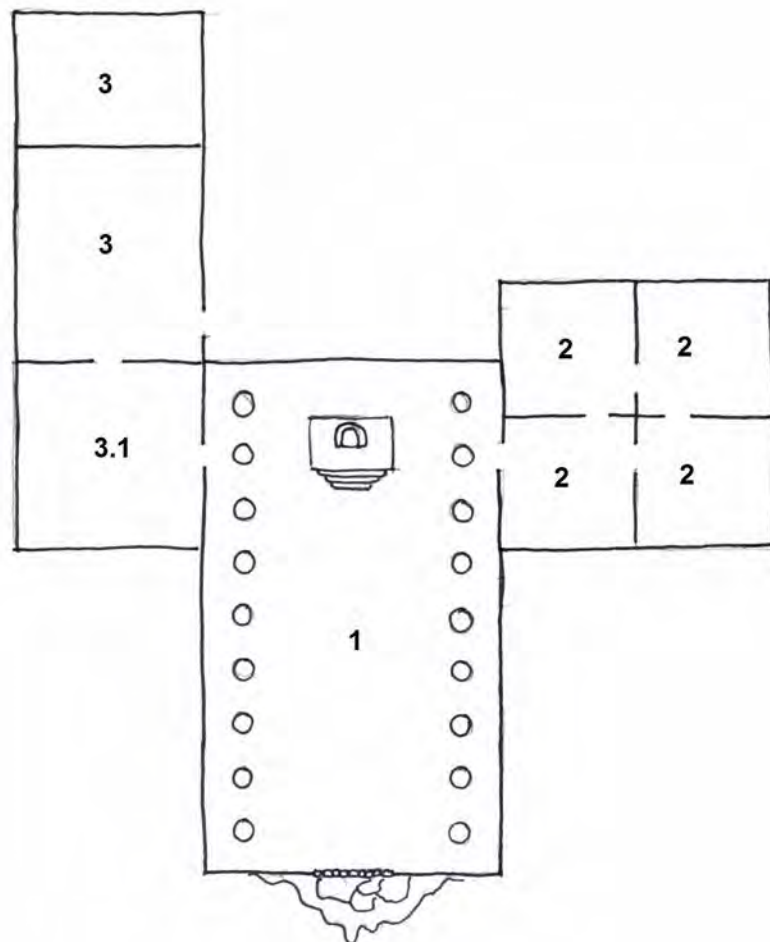
El mapa aparece sin marcas para que puedas imprimirlo y presentárselo a los jugadores cuando hayan atravesado la niebla que rodea a la tribu.

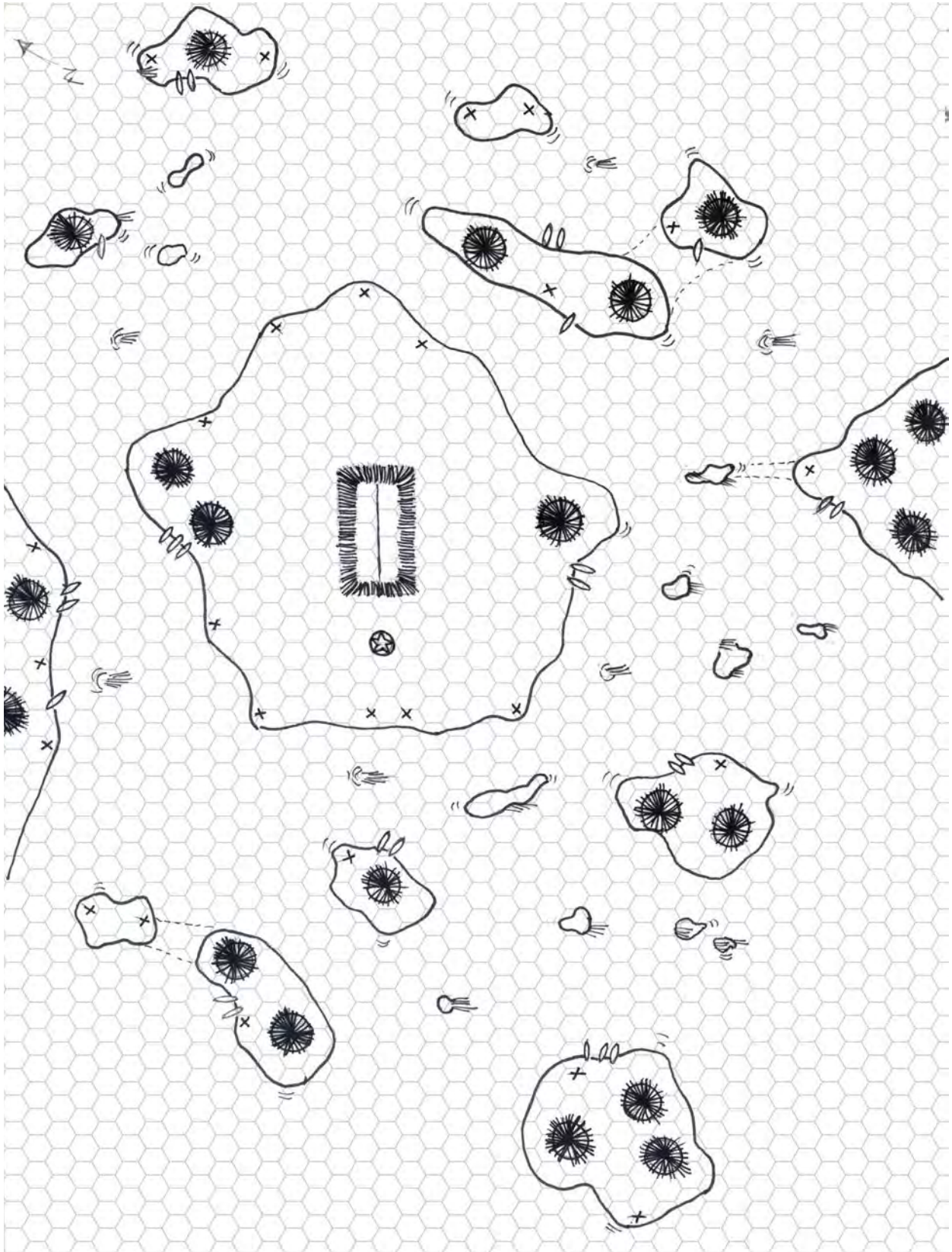
Esta es la leyenda del mapa:

- ⇒ X - Los lugares señalados con X corresponden con altas antorchas clavadas en la tierra. Aunque tienen visión nocturna y de día no necesitan luz adicional pese

a la niebla, de noche requieren de las antorchas para ver con nitidez.

- ⇒ Hexágono - cada hexágono comprende unos 2 metros de lado a lado.
- ⇒ Líneas discontinuas - marcan terreno sumergido pero lo bastante cercano a la superficie como para recorrerlo andando (agua por la cintura) y para que encallen embarcaciones con un calado superior al metro de profundidad.
- ⇒ Estrella - es el lugar que ocupa el tótem principal de la tribu. En él hay atado un espíritu de agua que mantiene la niebla que protege al poblado.





**SHEXARIZ**

El líder de la tribu ha vivido más años de los que nadie entre los suyos sabe calcular. Su linaje ha guiado a su pueblo durante generaciones y es su intención seguir haciéndolo por muchos años.

Sin duda es un enemigo formidable que puede causar estragos entre el grupo de héroes gracias a los espíritus que tiene atados. Y puede ser aún más peligroso si es alertado de la presencia del grupo y tiene tiempo para invocar y atar más espíritus.

SHEXARIZ, CHAMÁN Y LÍDER DE LA TRIBU

Características	Atributos	1d20	Localización	PA/PG
FUE: 14	P. Acción 3	01-03	Cola	3/7
CON: 14	Mod. Daño +1d4	04-05	Pierna derecha	3/7
TAM: 17	P. Magia 18	06-07	Pierna izquierda	3/7
DES: 15	Movimiento 6m	8-10	Abdomen	8/8
INT: 17	M. Reacción 16	11-14	Pecho	3/9
POD: 18	Armadura Escamas duras	15-16	Brazo derecho	3/6
CAR: 11	Rasgos Sangre fría, Visión nocturna	17-18	Brazo izquierdo	3/6
		19-20	Cabeza	3/7

Magia Común 79% (Aliento, Calentar, Contramagia, Disrupción, Fanatismo, Pantalla espiritual, Preservar)

Magia Animismo: Atadura 106%, Trance 94% (En estos momentos tiene atados dos Maldiciones de Intensidad 2, un Espíritu elemental de Agua de Intensidad 3* y un Espíritu No-muerto de Intensidad 3)

Habilidades: Aguante 62%, Evadir 71%, Influencia 92%, Músculo 50%, Nadar 68%, Percepción 72%, Remar 62%, Voluntad 90%

Pasiones: Servir de guía a su pueblo 88%, Lealtad a Ygnazzam 91%

Estilos de Combate: Furia escamosa 68%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Vara	M	L	1d8+1d4	4/8
Gran clava	E	L	2d6+1d4	4/10
Mordisco	M	M	1d6+1d4	Como cabeza
Garras	M	T	1d4+1d4	Como brazo
Coletazo	M	L	1d4+1d4	Como cola

*el espíritu de agua está atado al tótem que hay frente a la casa del chamán y es él quien mantiene la niebla que protege a la tribu, en caso de necesidad puede ordenarle que le posea para adquirir las capacidades de este.

ESPÍRITUS DE LAS MALDICIONES (2)**Características**

INS: 3

POD: 15 y 16

CAR: 3

Habilidades:

Combate espectral 67%, Voluntad 80%,

Capacidades especiales:

Sanguijuela – reducir CON

Gusano – Reducir Puntos de Acción

ESPÍRITUS NO MUERTO**Características**

INT: 13

POD: 20

CAR: 11

Habilidades:

Aguante 20 + (CONx2), Atletismo 40 + (FUE+ DESCombate espectral 81%, Estilo de combate 40 + (FUE+DES), Evadir 40 + (DESx2), Músculo 20 + (FUE+TAM), Pelea 40 + (FUE+DES), Percepción 30 + (INT+POD), Voluntad 80%,



EL DESTINO DE LA ATLÁNTIDA

Los héroes ya saben dónde se encuentra la isla mítica de la Atlántida y poseen la moneda de Océano que les permitirá acceder a ella. Cualquier personaje de cultura helena sabrá que una de las formas de acceder al inframundo de Hades consiste en viajar hacia el oeste, mucho más allá de las columnas de Hércules.

El viaje durará varios días en los que nada reseñable ocurrirá a menos que desees aderezar la travesía con algún encuentro:

“Durante varias jornadas navegáis desde que el sol asoma a vuestra espalda hasta que se oculta en el horizonte más allá de la proa de vuestra embarcación. El mar en estas latitudes es diferente al que vosotros conocéis, más impredecible, opresivo a su modo y alberga criaturas que jamás ha visto nadie en vuestras aguas.

Los días sin ver tierra se suceden uno tras otro sembrando la inquietud incluso en voluntades fuertes como la vuestra.

Uno de esos días, al atardecer y sin previo aviso, el mundo empieza a cambiar a vuestro alrededor. El cielo se torna gris con nubes rojizas que amenazan una tormenta de impredecibles proporciones. Un continente de tierra negra se muestra ahora ante vosotros y hasta donde os alcanza la vista solo hay desolación.

Un único accidente geográfico capta vuestra atención, la desembocadura de un río, el Estigia. Vuestra ruta.”

Navegar el Estigia no requiere ninguna habilidad de navegación pues sus aguas son tranquilas y el cauce ancho. Sin embargo, el inframundo no es lugar para los vivos y los atacará con toda su crueldad.

Durante el trayecto hasta el encuentro con Caronte, aquellos que presten atención al camino (y al menos el timonel tendrá que hacerlo) sufrirán terribles visiones capaces de quebrar la cordura de cualquier mortal. Se tan descriptivo como consideres oportuno para tu audiencia, pero verán como sus seres queridos (¡difuntos o no!) sufren todo tipo de muertes y torturas, una y otra vez, a manos de seres del inframundo e incluso a manos de aquellos enemigos que han ido abatiendo durante el transcurso de la aventura.

La representación no dará tregua durante todo el trayecto, las víctimas gritarán los nombres de los héroes implorando su ayuda. Es imposible discernir si se trata de algún tipo de alucinación o de algo real. No es posible in-

teractuar con las víctimas o los torturadores. Acercarse a una orilla hace que la escena macabra que quieran interrumpir se desplace.

Para superar el trayecto sin perder la cordura, cada héroe tendrá que superar sus propios miedos. Para representar esto, enfrenta la Voluntad de cada héroe contra su propia voluntad, siguiendo las reglas de trabajo de la página de RuneQuest6. Si el héroe llega al 100% antes que su “mente”, habrá vencido a la prueba del inframundo, en caso contrario el héroe perderá la razón y quedará convertido en un cascarón sin mente. Podrá respirar y se le podrá alimentar, pero no servirá para nada y, sin atención de terceras personas, acabará pereciendo.

Ten en cuenta que los héroes aún cuentan con los Puntos de Suerte, que pueden utilizar tanto en sus propias tiradas, como para hacer que su mente repita.

EL ENCUENTRO CON CARONTE

Una vez hayan recorrido el Estigia, llegarán hasta Caronte, quien les estará esperando en la entrada a un pantano que parte al Estigia en dos tramos. Para continuar su camino, tendrán que abandonar la embarcación en la que hayan llegado y subir a la barca de Caronte. Éste les solicitará su pago presentándoles una mano esquelética abierta.

Cuando le entreguen la moneda de Océano, Caronte les preguntará por su destino “¿Planicies del Juicio o Mar de Cronos?” Si los héroes escogen las Planicies del Juicio, serán examinados por los jueces del inframundo y dictarán la sentencia que consideres conveniente. Nada bueno, seguro.

Si deciden, como es de esperar, viajar hasta el mar de Cronos, un nuevo cauce se abrirá en la tierra y Caronte dirigirá su barca por él. El nuevo canal se detiene abruptamente ante un portal: un solitario dintel de piedra, en arco de medio punto y sin puerta, por el que podría cruzar un minotauro. Caronte esperará a que los héroes desembarquen antes de empezar a remar de vuelta al Estigia.

Cuando los héroes crucen el portal, estarán en la Atlántida.

LA ISLA CONDENADA

“Cuando cruzáis el portal dejáis atrás la desolación del inframundo. Ante vosotros, a



vuestros pies, pues os encontráis sobre una colina, se extiende una ciudad fabulosa que supera con creces la descripción que de ella hiciera Platón.

Tres grandes anillos concéntricos separados por canales rodean la acrópolis que se alza sobre una montaña pequeña. El anillo exterior está rodeado por una muralla y está cubierto por campos de cultivo. Es tan grande que por su superficie se diseminan pequeñas aldeas.

Los dos siguientes anillos son más pequeños, pero desde esta distancia podéis atisbar las torres que vigilan los puentes que cruzan los canales y diríais que aquella franja de tierra es un hipódromo.

A vuestra espalda, la arcada de piedra ha desaparecido”

LA AVENTURA

Con diferencia, esta es la aventura que más recae en las manos del director de juego. La mejor forma de explicar la situación es referirnos a la película que la inspira: los héroes, como Bill Murray, se van a ver Atrapados en el Tiempo. Revivirán el mismo día una y otra vez hasta que solucionen el problema que condenó a la isla a este limbo. Cuando el día termina o cuando los héroes mueran, volverán a empezar desde el mismo punto al que llegaron la primera vez. Para ponerlos en situación vuelve a leerles el prólogo a este capítulo: “cuando cruzáis el portal dejáis atrás la desolación del inframundo...” tras un par de veces, será suficiente con que leas solo la frase anterior.

Si muere alguno de los héroes, pero no todos, se reunirán de nuevo en el punto de inicio cuando termine el día o mueran todos.

Sin embargo, los héroes no serán los únicos atrapados en este ciclo, siendo conscientes de todo. Los nobles implicados en la afrenta a los dioses, con el rey Atlas a la cabeza, están en su misma situación, pues así quedó establecido en la sanción a la isla, con el propósito de que, antes o después, aquellos que habían condenado a la Atlántida, serían sus salvadores.

A estas alturas, los héroes ya deberían estar al tanto de que el problema de la Atlántida es la decadencia de su nobleza. Cegados por su orgullo, el rey Atlas y cohorte de nobles de alto rango condujeron a su pueblo a los infiernos (literalmente) debido a sus pretensiones de alcanzar la divinidad.

La salvación de la Atlántida pasaba por la redención de sus representantes. Si el rey Atlas o alguno de los nobles que le ayudaban en sus

aspiraciones, se hubieran arrepentido honestamente, seguramente habrían dado con la solución con facilidad: no solo sus gobernantes hubieran tenido que pedir sinceras disculpas a los dioses por su osadía, sino que además, tras reconocer sus errores, deberían de haber renunciado al poder sobre el pueblo atlante.

Los implicados, como puede suponerse, no han aprendido la lección tal y como esperaban los dioses. Antes al contrario, en estos siglos, la mayoría de los aspirantes a dioses han perdido la cordura o han adquirido o acentuado sus manías y excentricidades.

En estas circunstancias, los héroes tienen tres opciones (más las que tú quieras añadir) para acabar con el aprisionamiento de la Atlántida:

1. Acabar con la vida del rey Atlas utilizando el tridente de Aglaea: la opción más marcial y difícil de las tres que se presentan. Tendrán que sortear las defensas que protegen al rey y derrotarle en combate. No será fácil.

2. Convencer a los dos nobles que aún retienen vestigios de consciencia de que actúen como se espera de ellos. Para ello tendrán que investigar a todos aquellos nobles implicados en la traición a los dioses y averiguar cuáles son redimibles.

3. Aunar al pueblo en una revuelta contra sus gobernantes. El pueblo atlante no estaba ciego ante las aspiraciones de sus nobles y muchos ciudadanos estaban abiertamente en contra de ellas. Sin embargo, llegado el momento no actuaron para detener a sus dirigentes y han pasado los últimos siglos reviviendo el mismo día con una mezcla de indignación, expectación y miedo ante lo que podría suceder si el rey y compañía trataban de alzarse al Olimpo. Aquellos ignorantes del ciclo en el que viven, también lo son de que Atlas ya ha hecho su tentativa y su pueblo lo ha pagado. Los héroes tendrán, por tanto, que tratar con las personas con capacidad mover al pueblo y motivarlas para que actúen.

REGLAS DE LA PRISIÓN TEMPORAL

- ⇒ Todos los que estén atrapados en la isla (los héroes incluidos) repiten el mismo día comenzando con la misma situación, en el caso de los conscientes harán cosas distintas cada día, pero los durmientes siempre repiten las mismas ac-



ciones a menos que un consciente interfiera en sus rutinas.

- ⇒ Nada perdura de un día para otro salvo en las mentes de los conscientes. Por ejemplo, si un héroe escribe unos versos, al día siguiente no existirán físicamente, aunque podrá recordarlos perfectamente.
- ⇒ Ni los conscientes pueden tornarse en durmientes, ni los durmientes pueden “despertar”.
- ⇒ Si alguien muere, despertará al día siguiente con normalidad. La única excepción a esta regla es que si se le da muerte al rey Atlas con el Tridente de Aglaea, este morirá definitivamente y además, los héroes habrán triunfado.
- ⇒ La magia no tiene efecto más allá de los límites de la isla. La magia divina no funciona a menos que se trate de magia otorgada por Poseidón (o Neptuno) y esté presente el Tridente de Aglaea. Puedes relajar un poco esta restricción si afecta seriamente a tu grupo. Lo que es seguro es que los dioses no responden a los atlantes salvo que el Tridente esté presente.
- ⇒ El día que se repite empieza a las 7,36 de la mañana y termina abruptamente a las 23,47 de la noche.
- ⇒ El clima siempre es el mismo, un día soleado en el que sopla una ligera brisa que impide que sea especialmente caluroso. Por la noche refresca un poco, conviene echarse algo de abrigo.
- ⇒ Toma nota de los PG, PM, PS y demás datos relevantes de los héroes porque cada día empezarán con los mismos que tuvieran al llegar. Si esto puede suponer una catástrofe puede que Poseidón quiera interceder a través del Tridente.

REPARTO

CONSCIENTES

Los siguientes individuos estuvieron implicados de un modo u otro en la tentativa de alcanzar la divinidad. Son por tanto los responsables de la ruina que afecta a la Atlántida y viven el ciclo impuesto a la isla con plena consciencia de lo que ocurre y recordando todo lo que han vivido.

EL REY ATLAS

En el transcurrir de los siglos el rey ha pasado por muchas etapas, algunas incluso de arrepentimiento, aunque no lo bastante pro-

fundo como para dejar su posición de poder y de privilegios por el bien de su pueblo. En estos momentos el rey atraviesa una etapa de reafirmación de sus aspiraciones divinas. Tanto es así que en estos momentos se tiene por el dios Atlas, única divinidad de la Atlántida y trata a los demás como los simples mortales que son.

Cuando el grupo llega, el rey no presta atención a nada que suceda fuera del palacio de los reyes. Sin embargo cuando tenga noticias del grupo, ordenará que los lleven ante su presencia. No importa lo sensatos que sean los argumentos del grupo, el rey Atlas no entrará en razón y, una vez que conozca las intenciones del grupo, tomará medidas para vigilarlos e impedir que avancen en su misión. También sentirá miedo por tener ante sí un desafío impredecible después de siglos de conocer con precisión lo que sucede en la isla, con excepción de lo que hagan el resto de nobles “conscientes”.

El rey tiene una debilidad que los héroes podrían explotar si llegan a conocerla. Siente adoración por la menor de sus seis hijas, Euleia. Procura dosificar las visitas y reuniones con ella para procurarse cierta satisfacción con el reencuentro.

Algunas sugerencias de acciones que puede tomar el rey:

- ⇒ Si el grupo insiste en ir a verle más allá de la reunión que él mismo concierta, ordenará que sean inmediatamente ejecutados.
- ⇒ Pondrá a dos patrullas de la guardia a buscarles por toda la ciudad con órdenes de arrestarlos o ejecutarlos si se resisten.
- ⇒ Doblará la seguridad del palacio si sospecha que van a tratar de asesinarle.
- ⇒ Ordenará al ejército que mande unidades a vigilar a los demás nobles conscientes para que impedir que los héroes se reúnan con ellos.
- ⇒ Ordenará que se cierren las puertas de los puentes que dan acceso a los círculos interiores de la ciudad y dará orden de que no se deje pasar a nadie por medio alguno.

YUDIRIA

La mayor de las hijas del rey es una de las participantes en el intento de divinización de su padre y del resto de aristócratas. Yudiria es candidata a una posible redención, es más, está realmente arrepentida de lo que hicieron y renunciará gustosa a su posición si cree que



esto puede servir para liberar a su pueblo. La principal complicación con Yudiria es llegar a conocerla. Por un lado está enfrentada con su padre, por lo que este mantiene una patrulla vigilándola constantemente. Por otro lado, está harta de la rutina de la isla y pasa mucho tiempo en sus aposentos dedicada a aquellas artes que perduran pese a las actuales circunstancias (como la música o la poesía, que aunque no quedan registradas de un día para otro, puede volver a recitar o interpretar las composiciones que crea).

Si consiguen reunirse con ella y le explican el motivo por el que se encuentran en la isla, podrán contar con una aliada altamente motivada. Además, si consiguen convencer a Ugonos, el otro noble cuya redención es posible, habrán salvado a la Atlántida.

Como pueden conocer a Yudiria los jugadores:

- ⇒ Desde los aposentos de Judaria en el Palacio de los Reyes emana una hermosa melodía interpretada con una ocarina, sin embargo, a la misma hora de otro día, la música o el instrumento ha cambiado.
- ⇒ Una noche, Yudiria, hastiada de sus aposentos, se escapa de palacio y de su escolta para ir a bañarse al canal. Tal vez los jugadores están demasiado lejos como para hablar con ella, pero el acto, que se sale del patrón habitual, debería ser suficiente como para ponerles tras la pista de la princesa.

SAMPERE

Lejos de sentirse arrepentido o de padecer las consecuencias del castigo, Sampere, cabeza de familia de una de las familias más importantes de la capital, se ha adaptado perfectamente a la situación.

El palacete de Sampere es uno de los lugares de la capital donde hay más actividad y donde más cambios acaecen. El aristócrata se ha entregado por completo al hedonismo y no se priva de placer alguno, dentro de las posibilidades que tiene: fiestas, banquetes, orgías, torneos de lucha o competiciones deportivas, son la punta del iceberg de una eternidad de excesos.

Hablar con él no será especialmente difícil, pues raro es que pasen más de uno o dos días sin que se organice algún evento en sus dominios. Lo difícil para los héroes puede ser evitarle una vez que lo hayan conocido. Estos serán una novedad para el noble, lo que se tra-

duce en que son interesantes y por tanto divertidos. Querrá contar con ellos para todo, al principio derrochando cordialidad y buen humor, pero cuando los héroes empiecen a rechazarle, utilizará todos los medios a su alcance para que se plieguen a su voluntad.

Desafortunadamente para los héroes, Sampere no tiene ninguna intención de redimirse ni de renunciar a sus privilegios. Con el paso del tiempo se ha convertido en un completo depravado y es mejor mantenerse a una prudente distancia de él.

Algunas sugerencias para Sampere:

- ⇒ El noble decide que tiene que ser divertido cazar a los héroes puesto que no puede predecir sus movimientos. Durante varios días se dedica a buscarlos y darles caza por la ciudad, escoltado por varios de sus hombres.
- ⇒ El noble ordena que secuestren a alguno de los héroes para que participe en la orgía que ha organizado (no tiene preferencia por el género del héroe).

MAIPAX

Esta noble emparentada con la familia real es la hechicera más poderosa de la isla. Ya lo era antes de que empezara el enclaustramiento de la isla y lo sigue siendo, si cabe con más ventaja, con los conocimientos adquiridos en este tiempo.

Al igual que sucede con Sampere, Maipax se ha aclimatado a su situación y no le afecta especialmente que se repita el mismo día una y otra vez. Su obsesión es la magia y a ella dedica casi todo su tiempo. De cuando en cuando tiene contacto con Sampere y participa en alguno de sus divertimentos.

Puesto que no hay posibilidad de crear nuevos registros mágicos que perduren y ya ha leído hasta el último tratado de hechicería de la isla, todo conocimiento nuevo ha de crearlo y retenerlo en su mente. Es por esto que Maipax pasa días enteros abstraída en su propio mundo, del que solo despierta para experimentar con aquello a lo que ha estado dando vueltas en su cabeza.

Maipax no quiere redención y apenas le preocupa la situación en la que está la isla. La magia se ha convertido en una obsesión para ella y es difícil que preste atención a los asuntos mundanos. Los héroes llamarán su atención en un primer momento, pero únicamente como fuente de conocimientos mágicos. Una vez que haya aprendido de ellos



todo lo posible (si es que hay algo que puedan enseñarle), perderá el interés en ellos.

Sugerencia sobre eventos que pueden suceder en torno a Maipax:

- ⇒ Los sirvientes son agrandados mágicamente hasta alcanzar los 4 metros de altura, por lo que tienen que pasar el día fuera del palacete de la señora, para divertimento de los que los contemplan.
- ⇒ El agua del canal más interior de la ciudad es transmutada en chocolate líquido durante todo el día.
- ⇒ En general puedes crear efectos mágicos que se salgan de las reglas del juego y que pueden suponer bien una simple curiosidad, o bien una ayuda o una complicación: gravedad cero, el color de la piel de todos los habitantes se vuelve naranja, cambios drásticos de temperatura, quienes se acercan al palacete menguan hasta el tamaño de insectos...

UGONOS

Cuando comenzaron las aspiraciones de ascensión entre los nobles atlantes, Ugonos era uno de los principales impulsores. Había tenido notable éxito en muchas facetas de su vida y era consciente de su superioridad sobre la gran mayoría de sus pares, es por esto que era un firme convencido de que sus intenciones eran legítimas y es por esto también que fue uno de los más afectados por cómo se desarrollaron los acontecimientos.

Aceptar que por su culpa (al menos en parte), la Atlántida entera había sido condenada, no fue sencillo. Durante mucho tiempo estuvo recluso, sumido en una profunda depresión fruto del sentimiento de culpabilidad. Seguramente, de todos los conscientes, es quien más formas de suicidio ha experimentado.

Al final, con el tiempo, consiguió sobreponerse e incluso alcanzar un férreo estado mental una vez llegó a la conclusión de que tenía que hacer suya la misión de salvar a isla que el mismo había ayudado a desterrar del mundo real.

Desde hace ya siglos, Ugonos dedica su tiempo a buscar la solución al encierro de la isla. Maneja varias hipótesis, entre ellas dos de las tres mencionadas al comienzo de la aventura (no cree que la muerte de Atlas arregle nada, pues vuelve a “resucitar” como el resto).

Ugonos es difícil de encontrar porque todas las mañanas, nada más despertar, sale a toda prisa de su mansión y viaja a las demás ciudades de la isla, para continuar con sus pesquisas sobre la salvación de la Atlántida. Los héroes pueden enterarse de su existencia cuando se informen sobre los conscientes, pero tendrán que buscar la forma de interceptarle o hacerle llegar un mensaje.

Sugerencias para usar a Ugonos en la partida:

- ⇒ Ugonos puede ser una buena fuente de información para el grupo, es sin duda la persona de la isla que más ha investigado para salvar a la Atlántida y si quieres añadir nuevas opciones para su salvación, Ugonos puede dar las pistas oportunas.
- ⇒ Del mismo modo, puede servir para proveer a los héroes de contactos, recursos o apoyos que puedan necesitar para poner en marcha sus propios planes ya que puede recurrir a las otras ciudades que no están vigiladas por el rey Atlas.

VIKPESS Y DAVEAE

Estos nobles hicieron dos de las mayores fortunas de la isla enviando sus embarcaciones a comerciar con pueblos no atlantes. Desde aquellos tiempos mantienen una rivalidad amistosa que perpetúan mediante aquello que hace que los pongamos juntos en la misma entrada, un ajedrez viviente.

Una vez cada semana o cada dos semanas, organizan una partida de su particular “ajedrez”. Las reglas esconden ciertas complejidades (que se derivan del hecho de que no hay forma de dejarlas plasmadas por escrito) pero que, en resumen, consisten en que ellos son los reyes y todos los demás habitantes de la isla son las piezas de juego. El que muere pierde.

El juego, el paso del tiempo y puede que su propia naturaleza los ha convertido en hombres viles con poco o ningún aprecio por el resto de atlantes a los que ven únicamente como útiles en su juego. No tienen mayor interés en la salvación de la isla y a decir verdad, ni lo tienen en consideración.

Ambos son fáciles de localizar pues habitan dos de los palacetes más lujosos de la capital, disponen del mayor número de sirvientes y guardias y es posible reconocer, entre sus sirvientes más importantes, ornamentos de otras culturas, sobre todo de procedencia egipcia. Ambos serán amables con



los héroes. En un primer momento por verdadera curiosidad e interés, pero inmediatamente contarán con ellos como piezas importantes en su juego.

Cabe mencionar que Maipax y Nikomedes son dos piezas muy valoradas por ambos jugadores (debido a la capacidad de destrucción de cada uno) y ambos intentan manipularlos de cuando en cuando para convertirlos en sus ejecutores.

Sugerencias para usar a los jugadores:

- ⇒ Si están en mitad de una partida cuando tratan con los héroes, no tendrán inconveniente alguno en prometerles lo que haga falta a cambio de que éstos le hagan un pequeño servicio, presentarse ante su rival y acabar con su vida.
- ⇒ Si los héroes llegan a darse cuenta de que realmente el juego lo es todo para ellos, pueden utilizar esto para manipularlos. Por ejemplo, pueden dar información falsa para que éstos envíen a sus hombres a eliminar a un supuesto agente del noble rival.

NIKOMEDES

El último de los conscientes es el general de los ejércitos de la Atlántida. Su destreza marcial solo tiene igual en la figura del propio rey. Al menos, así era antes de la sanción divina, desde entonces Nikomedes no tiene igual en el manejo de la espada.

Lo que ancla la mente de Nikomedes al mundo de los cuerdos es el arte de la espada. En este tiempo ha desarrollado una filosofía completa sobre la materia que puede recordar al código del bushido o a las órdenes de monjes guerreros orientales.

No tiene interés en la salvación de la Atlántida pues considera que él ya se ha salvado a sí mismo y que ha de ser cada uno el que encuentre la salvación en su interior a través de la meditación, la contemplación y el entrenamiento físico.

Aunque ya no siente ningún aprecio por el rey, cumplirá sus órdenes a rajatabla. Con una excepción, si los héroes consiguen que el pueblo se alce contra sus gobernantes no interpondrá a sus soldados puesto que la primera orden que recibió al asumir el cargo fue que dirigiría al ejército para defender al pueblo atlante de sus enemigos. Si se da este caso, Nikomedes renunciará a su cargo y se redimirá, aunque no será relevante para la aven-

tura porque los héroes ya habrían cumplido con el cometido de levantar al pueblo.

Sugerencias para aprovechar a Nikomedes:

- ⇒ Aunque no se redimirá fácilmente, los héroes pueden conseguir ayuda del general si consiguen derrotarlo en un duelo singular (nunca rechaza un desafío). Es difícil, pero si le derrotan, considerará al vencedor como a un igual y le ayudará en lo que pueda, siempre que no contravenga sus órdenes.
- ⇒ Es muy probable que el rey envíe a Nikomedes y a sus hombres contra los héroes para impedir que lleven a cabo su misión. Éstos tendrán que evitarlo o, si han conseguido derrotarlo, tendrán que jugar inteligentemente sus cartas para que el general les ayude a la vez que les busca para matarles por orden del rey.

DURMIENTES

Los siguientes personajes son ciudadanos de capital que no son conscientes de que están viviendo el mismo día desde hace siglos. A pesar de ellos, algunos pueden resultar vitales para el desarrollo de la aventura.

PAVLOS

Es el sacerdote más influyente del templo de Poseidón. Desde el primer momento fue uno de los principales detractores sobre la tentativa de la nobleza de alcanzar la divinidad. Su juventud quedó atrás hace años, pero la edad no le ha restado carisma y además le ha aportado tablas a la hora de tratar con la gente. Es un gran orador y mediador y muchos ciudadanos acuden a él a pedir su opinión sobre temas importantes.

Rutina: si nada altera su día, Pavlos pasará todo el día en el templo salvo a la hora del almuerzo, momento en el que saldrá a reunirse con algunos ciudadanos influyentes para hablar del comportamiento de la nobleza. Durante todo el día habrá grupos de ciudadanos acudiendo al templo a pedirle que hable con los nobles para que entren en razón.

Para la aventura: si los héroes optan por impulsar un levantamiento del pueblo, Pavlos es una de las personas a las que tienen que presionar. Sin embargo el sacerdote es un hombre prudente y reflexivo, para conseguir que se convierta en un revolucionario tendrán que convencerle de que es la única forma de salvar a la Atlántida (sin decirle que ya ha sido sancionada pues, de conocer la verdad, caerá



en un estado de shock del que tardará varias horas valiosísimas en recuperarse). Para esto pueden hacer uso del Tridente de Aglaea ya que sin este no puede recurrir a su magia divina e identifica a los portadores del mismo como representantes de una voluntad divina. Si no caen en esto, puede que sean necesarias varias conversaciones con él, o puedes simplificarlo mediante tiradas de Perspicacia.

DEMESTOS

Este avezado marino sirve como capitán de uno de los trirremes de Daveae y tiene muy claro que no quiere vivir en un lugar dirigido por herejes sin escrúpulos. En plena madurez y poseedor de un físico portentoso, es además conocido por la potencia y gravedad de su voz. Y ciertamente no dejará de hacer uso de ella para reunir a todos aquellos que quieran seguirle, pues pretende reunir una expedición y abandonar la isla para fundar una colonia lo más lejos posible.

Rutina: Demestos pasará la mañana en los muelles del canal exterior, ya ha convencido a otros dos capitanes y espera reunir gente suficiente para partir en un par de días. Por la noche seguirá reclutando gente en la casa de comidas la Joya del Mar.

Para la aventura: Demestos es otro de los hombres que tienen notable influencia entre la ciudadanía, de hecho, de no ser porque nunca llega el mañana, sería capaz de reunir una importante comitiva para sus planes de fundar una colonia.

Puesto que no es un hombre violento, hará falta incendiar su ánimo para que participe en la revuelta. Con Demestos funcionará el contarle la verdad, pero además habrá que narrarle las atrocidades que cometen algunos de los nobles conscientes con los ciudadanos para entretenerse.

RODAS

La capitana más joven de los ejércitos que comanda Nikomedes tampoco está contenta con la situación de tensión que la nobleza ha creado en la isla. Las últimas instrucciones que ha recibido son las de disponer a 200 hoplitas preparados para la liza en el tercer anillo de la capital, de momento sin conocer más detalles de para qué ha de reunirlos.

Es lista, carismática y una temible combatiente y, pese a que él la nombró capitana, odia a Nikomedes. Si bien odia al Nikomedes que ella conoció y está sorprendida por la actitud calmada y reflexiva que presenta el general en el día de hoy.

Rutina: durante la mañana Rodas reunirá a sus hombres y los distribuirá por el tercer anillo, andará de grupo en grupo escuchando las opiniones de sus hombres al respecto del desaire de la nobleza y especulando sobre el propósito para el que se les ha reunido. Durante la tarde tratará de reunirse con su general para pedirle explicaciones y para solicitarle que ordene dispersar de nuevo a los guerreros.

Para la aventura: Rodas es extremadamente leal al pueblo atlante (puede que hasta el punto del chauvinismos) y no se va a dejar convencer por unos extranjeros. Si quieren convencerla, y es vital para que la revuelta pueda cruzar los puentes, tendrán que recurrir a alguna personalidad influyente de la ciudad para que les apoye (Judiria y Ugonos son los mejores candidatos ya que con ellos pueden hacer planes de un día para otro).

COMPLICACIONES

Para salvar a la Atlántida tienen que completar una de las opciones que se ofrecían al comienzo de la aventura u otra que tú les hayas ofrecido como alternativa. Pero además, tendrán que lidiar con distintos problemas para la consecución de sus objetivos.

A continuación se enumeran varias complicaciones que pueden suponer trabas para los jugadores hasta que consigan resolverlas por primera vez. A partir de ese momento ya tendrán la forma de sortear dicha complicación y solo tienen que repetirla la próxima vez que se la encuentren. Siéntete libre de descartar aquellas que no consideres interesante y de añadir las tuyas propias:

- ⇒ La muralla: el anillo exterior está protegido por una muralla que rodea completamente la ciudad. Hay guardias en las torres y en las puertas que, además hacen patrullas periódicas por las almenas. Pueden tratar de convencer a la guardia para que les dejen pasar, estudiar el patrón de las guardias para dar con el momento idóneo en el que trepar la muralla o podrían entrar buceando, pero de algún modo tendrán que entrar en la ciudad.
- ⇒ El idioma: si los héroes no han aprendido atlante hasta este momento, tendrán serios problemas para comunicarse en un inicio. En la ciudad hay marinos y comerciantes que hablan egipcio, griego e incluso íbero, pero tendrán que dar con ellos para utilizarlos de traductores o



usar magia como apoyo. Con el tiempo, pueden gastar tiradas de experiencia para aprender el idioma.

- ⇒ Cruzar los canales: similar a la complicación de la muralla, los héroes no son ciudadanos atlantes y es algo que salta a la vista. Puede que haya extranjeros en el anillo exterior, pero para acceder a los anillos interior hace falta la carta de ciudadanía o un permiso especial. Pueden recurrir al soborno, al engaño, a la violencia o al subterfugio, pero necesitarán acceder a los anillos en que todo sucede.
- ⇒ El personal de los nobles: la mayoría de los nobles de la ciudad tienen sirvientes e incluso guardias por los que hay que pasar antes de entrevistarse con ellos. Si el noble es uno de los conscientes, bastará con que sepa de la existencia de los héroes para que quiera hablar con ellos, pero aun así será necesario hacerse notar para que éstos sepan que están ahí.
- ⇒ Las multitudes: la gente está asustada por las repercusiones que pueden desatar las ambiciones de los nobles. Si ven a un grupo de extranjeros (puede que algunos no se parezcan a nada que se conozca en la isla) no lo tomarán como un buen augurio y no tardará una voz en alzarse ni un dedo en señalares como señal de los males que se avecinan. A lo que la gente reaccionará persiguiéndoles para apalearlos y expulsarlos de la ciudad.
- ⇒ Las protecciones mágicas: la Atlántida es la isla del oricalco, lo que significa que hay en abundancia y que se usa en exceso. En aquellos lugares públicos relevantes, en los palacetes de los nobles, en puntos vulnerables de la muralla o las puertas, es posible que hayan colocado trampas mágicas. Considera que hay un 50% de probabilidades de que haya una trampa en cualquiera de los lugares mencionados y donde tú consideres oportuno. No te ciñas a las reglas para describirlas, si la trampa es mortal, que sea creativa, al fin y al cabo, el héroe estará vivo de nuevo al día siguiente. Algunos ejemplos pueden ser (1d6): 1 – sonido estridente para avisar de la intrusión; 2 – la piel y el cabello de quien la active cambian de color; 3 – quien la active olerá como una mofeta; 4 – el sujeto es convertido en un león marino; 5 – el asaltante es teletransportado a una celda en el cuartel de la guardia de la

ciudad; 6 – el allanador muere de forma espectacular (convertido en estatua de oricalco, en una explosión de lava, se contrae hasta que todos los huesos se quiebran...).

- ⇒ El Can Cerbero: obviamente hay alguien especialmente interesado en que los héroes no cumplan con su cometido, Hades, y aún tiene algo que decir. Ha enviado a su fiel Can Cerbero a que se encargue de eliminar a los héroes. Desgraciadamente las reglas de la prisión también le afectan a él y como no es una criatura inteligente ha entrado en la isla como un durmiente. Eso sí, con un propósito claro, buscar y eliminar a los héroes. Además, está en el Inframundo al que pertenece, por lo que utiliza las estadísticas que se proporcionan al final de esta aventura.

CONSEJOS PARA DIRIGIR LA AVENTURA

Esta aventura final no tiene guion, solo tiene actores y escenario. Es tarea de los jugadores moverse por el escenario e interactuar con los actores para llegar a la conclusión de la campaña. Tu tarea es la de soltar algunas pistas en caso de ellos no tengan claro cuál es su tarea aquí. O, si quieres plantearlo de otra forma, puedes darles los objetivos posibles desde un principio y que vayan a tiro hecho a por el que más les interese.

Para sacarle todo el jugo a la situación, la aventura debería, idealmente, tener dos ritmos. Uno cuando los héroes llegan a la ciudad pero no saben aún que se encuentran en medio de un bucle. Aquí deberías jugar el día completo dejando que conozcan algunas de las rutinas, dando pinceladas sobre el aspecto y la distribución de la ciudad y obviamente, presentando cada peligro como un problema serio que puede costarles la vida.

Sin embargo, una vez que los héroes descubran el pastel, no hace falta que te detengas en los detalles menores a menos que le interesen a los jugadores. Al fin y al cabo, muchas situaciones serán exactamente las mismas que ya han vivido. Puede ser divertido que aquellas que situaciones o encuentros que fueron interesantes la primera vez, se vuelvan a recrear porque los héroes quieran que tengan un final distinto al de la vez anterior. Si éste no es el caso, óbvialas y ve al grano.

La aventura se puede alargar de forma indefinida si le añades complicaciones, si los héroes están perdidos o si los personajes cons-



cientes juegan duro contra los héroes. No es esta la intención, la aventura debería durar tanto como sea divertido. Si es necesario, puede que tengas que acelerar el ritmo ofreciéndoles una ayuda a través de alguno de los conscientes o de Poseidón.

Otra cosa a tener en cuenta es que los héroes no tienen, a priori, posibilidad de derrota. Puesto que tienen todo el tiempo del mundo y una relativa inmortalidad, antes o después darán con la solución oportuna. Si quieres meterles presión o evitar que abusen de esta situación, pon una cuenta atrás. Será suficiente con que anotes los días que pasan (y que ellos lo sepan, claro) para que vayan al meollo de la cuestión, pero si no fuera así pon un número límite de reapariciones.

Uno de los aspectos con el que tendrás que tener cuidado y que se relaciona con lo expuesto en el párrafo anterior es el reparto de tiradas de experiencia. Puede ser divertido que los héroes vayan ganando experiencia aplicable a la ciudad cada día que pasa, de esta forma, los héroes podrían recibir tiradas de experiencia cada vez que reaparecen que tendrían que aplicar a habilidades vinculadas directamente a la ciudad (por ejemplo cultura, saberes o idiomas) además de las tiradas de experiencia que otorgues tras cada sesión. Por otro lado puedes repartir experiencia solo al concluir cada sesión y aplicar modificadores acumulativos cada vez que se enfrentan a un desafío repetido. Por ejemplo, si se enfrentan a la misma patrulla en tres ocasiones, la segunda vez que lo hagan reciben un +20% a todas las tiradas enfrentadas (incluyendo combate) y la tercera vez un +40%.



ATLAS

Con un físico imponente y una juventud insultante, habida cuenta del tiempo que lleva gobernando la isla, el rey es sin duda el reflejo de la perfección atlante. Supera los 2,20 m de altura pero posee un cuerpo atlético y proporcionado de una belleza innegable. Tiene el cabello negro, ondulado y ligero pero convenientemente alborotado, que recoge con una fina diadema plateada y decorada con motivos coralinos que hace las veces de corona.

Si no está ataviado para la guerra viste una toga sencilla de color blanco azulado y sencillos patrones de olas en las mangas y en el faldar.

ATLAS REY DE LA ATLÁNTIDA

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 16	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	5/8
CON: 16	Mod. Daño	+1d6	04-06	Pierna izquierda	5/8
TAM: 20	P. Magia	17	07-09	Abdomen	5/9
DES: 16	Movimiento	6m	10-12	Pecho	5/10
INT: 16	M. Reacción	11 (contando armadura)	13-15	Brazo derecho	0/7
POD: 17	Armadura	Coraza hoplita, casco corintio, cnémida	16-18	Brazo izquierdo	0/7
CAR: 18	Rasgos	-	19-20	Cabeza	7/8
	Magia	Magia Común 94% (Brío, Cuchilla Afilada, Movilidad, Protección, Vigor) Magia Divina, Devoción 89%, Exhortación 106% (sin respuesta de los dioses) Hechicería, Invocación (tradición atlante) 96%, Manipulación 88% (Abjurar respiración, Atraer delfines, Atraer ballenas, Aumentar daño, Dominar ballenas, Dominar delfines, Incrementar constitución, Incrementar destreza, Incrementar fuerza, Regenerar, Resistencia a conjuros, Resistencia al daño).			

Habilidades: Aguante 108%, Atletismo 96%, Evadir 89%, Influencia 112%, Músculo 102%, Nadar 124%, Oratoria 94%, Percepción 82%, Pelea 106%, Remar 97%, Voluntad 112%

Pasiones: Prepotencia divina 88%, Lealtad a la Atlántida 36%

Estilos de Combate: El primero de los atlantes 136%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Kopis*	M	M	1d8+1d6+9	6/10
Lanza corta*	M	L	1d8+1+1d6+9	4/5
Hoplón	E	C	1d4+1d6	6/15

* las armas personales del rey están imbuidas con hechizos de aumentar daño que se almacenan en la empuñadura (en el caso de la espada) y en la punta (en el caso de la lanza).

JUDIRIA

Aunque ella se ha cansado de ver siempre su mismo aspecto día tras día desde hace siglos, lo cierto es que Judiria es una joven realmente hermosa. Ha heredado el cabello negro y ondulado de su padre y los ojos azul turquesa de su madre. Su cuerpo esbelto y atlético luce la tersura de una eterna adolescencia.

Prefiere vestidos sencillos de una pieza antes que las togas y utiliza cualquier abalorio u ornamento disponible para variar su aspecto de cuando en cuando.

Aunque está entrenada para la lucha, rara vez va armada, si exceptuamos el akinake que porta en ocasiones en una ornamentada vaina de marfil.



JUDIRIA, PRINCESA DE LA ATLÁNTIDA

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 11	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/6
CON: 14	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	0/6
TAM: 16	P. Magia	15	07-09	Abdomen	0/7
DES: 18	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/8
INT: 17	M. Reacción	17	13-15	Brazo derecho	0/5
POD: 15	Armadura	-	16-18	Brazo izquierdo	0/5
CAR: 17	Rasgos	-	19-20	Cabeza	0/6
Magia Común 81% (Afinar, Brío, Frescor, Glamour, Movilidad, Perfume, Vigor) Magia Divina, Devoción 79%, Exhortación 81% (sin respuesta de los dioses) Hechicería, Invocación (tradición atlante) 74%, Manipulación 62% (Abjurar respiración, Atraer delfines, Dominar delfines, Incrementar constitución, Incrementar destreza, Resistencia a conjuros, Resistencia al daño, Sentido (vista) místico).					

Habilidades: Aguante 68%, Atletismo 64%, Cortesía 86%, Evadir 103%, Influencia 98%, Músculo 56%, Música 104%, Nadar 106%, Oratoria 71%, Percepción 87%, Pelea 53%, Remar 79%, Voluntad 92%

Pasiones: Arte 76%, Lealtad a la Atlántida 85%

Estilos de Combate: Luchar con gracia y estilo 86%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Kopis*	M	M	1d8+1d2+9	6/10
Lanza corta*	M	L	1d8+1+1d2+9	4/5
Akinake	P	C	1d4+2+5	6/8
Arco corto	G	15/100/200	1d6+1d2+5	4/4

* las armas personales dela princesa están imbuidos con hechizos de aumentar daño que se almacenan en la empuñadura (en el caso de la espada), en la punta (en el caso de la lanza y las flechas de su carcaj) y en el pomo (en el caso del Akinake).

SAMPERE

Este crápula irredento es un hombre largo y espigado de nariz aguileña y melena castaña recogida, normalmente, en una coleta. Cuelga siempre en su rostro una media sonrisa que, a ojos de extraños, suele resultar incómoda por lo burlona. Ciertó es que a ojos de conocidos la sensación es la misma, como si fuera cómplice de alguna broma que solo el conoce.

Aunque los gustos en el vestir de Sampere son como su personalidad, volubles y cambiantes, suelen acomodarle las togas llamativas y la profusión de abalorios. Es fácil oírle llegar a la distancia por el repiqueteo metálico

de sus pulseras, anillos, pendientes, colgantes e, incluso, de la abigarrada vaina de su espada.

No duda en ir acompañado de sirvientes a cualquier parte, para que éstos se encarguen de hasta la más nimia de sus necesidades que pueden incluir llevarle en palanquín, doblegarse para servirle como silla improvisada o apartar a la gente para que no haya posibilidad de que rocen a su señor.



SAMPERE, BOHEMIO Y VIVIDOR

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 13	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/7
CON: 15	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	0/7
TAM: 16	P. Magia	14	07-09	Abdomen	0/8
DES: 16	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/9
INT: 16	M. Reacción	16	13-15	Brazo derecho	0/6
POD: 14	Armadura	-	16-18	Brazo izquierdo	0/6
CAR: 14	Rasgos	-	19-20	Cabeza	0/7
Magia		Magia Común 92% (Brío, Confusión, Disrupción, Glamour, Perfume, Vigor) Magia Divina, Devoción 54%, Exhortación 43% (sin respuesta de los dioses) Hechicería, Invocación (tradición atlante) 61%, Manipulación 58% (Abjurar cansancio, Incrementar constitución, Resistencia al daño).			

Habilidades: Aguante 89%, Atletismo 71%, Evadir 82%, Influencia 108%, Juego de manos 63%, Músculo 64%, Música 53%, Nadar 82%, Oratoria 74%, Percepción 69%, Pelea 47%, Remar 69%, Sigilo 88%, Voluntad 72%

Pasiones: Buscar el placer 102%, Lealtad a sí mismo 91%

Estilos de Combate: Combatir sin arriesgarse demasiado 91%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Kopis	M	M	1d8+1d2	6/10
Xifos	M	C	1d6+1+1d2	4/5
Akinake	P	C	1d4+2+1d2	6/8

MAIPAX

La hechicera más poderosa de la isla es una mujer atractiva pese a que no haga mucho por hacerlo notar. Recoge sus rizos dorados en un tocado alto, sobre la coronilla, con una cinta plateada; apenas asoma maquillaje a sus grandes ojos rasgados de verdes pupilas y tampoco se preocupa de adornarse con joyería de

ningún tipo, a menos que esta sirva para vincular sus hechizos.

Las estadísticas que aquí se dan no reflejan las posibles modificaciones que pueda añadir mediante hechizos. Es posible que un día aumente sus atributos en 15 puntos o que otro se proteja con una resistencia al daño. No te restrinjas en este sentido.

MAIPAX, ANARQUÍA ARCANA

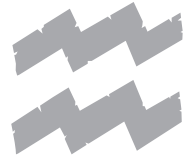
Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 9	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/6
CON: 12	Mod. Daño	0	04-06	Pierna izquierda	0/6
TAM: 14	P. Magia	20	07-09	Abdomen	0/7
DES: 14	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/8
INT: 18	M. Reacción	16	13-15	Brazo derecho	0/5
POD: 20	Armadura	-	16-18	Brazo izquierdo	0/5
CAR: 15	Rasgos	-	19-20	Cabeza	0/6
Magia		Magia Común 112% (Brío, Confusión, Disrupción, Glamour, Perfume, Vigor) Hechicería, Invocación (tradición atlante) 153%, Manipulación 128% (Maipax tiene acceso a cualquier conjuro de hechicería del libro básico).			

Habilidades: Aguante 36%, Evadir 52%, Influencia 78%, Músculo 39%, Nadar 61%, Percepción 58%, Remar 46%, Voluntad 98%

Pasiones: La magia 107%

Estilos de Combate: Una vez usó un cuchillo 31%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Akinake	P	C	1d4+2	6/8



UGONOS

Hombre de rostro adusto y mirada grave que, de algún modo, transmite lo centrado que está en su propósito de encontrar la salvación para la isla. Ugonos tuvo el infortunio de quedar preso del ciclo temporal al poco de sufrir una lesión en el hombro mientras practicaba la lucha, de la que es un experto practicante. Por tanto, cada día sufre revive las molestias de su lesión que además le castigan un -20% a todas las acciones físicas que requieran del uso del brazo izquierdo.

Es un hombre alto y huesudo de cabellos castaños y ondulados y barba poblada. Sus ojos marrones queda enmarcados por unas cejas pobladas que refuerzan la dureza de su mirada. Es sin embargo de carácter afable cómo puede comprobar cualquiera que consiga atrer su atención, pues su dureza la dirige hacia sí mismo para obligarse a cumplir su objetivo autoimpuesto.

Tiende a lo práctico antes que a lo estético por lo que pasa desapercibido entre la nobleza, ya que pareciera un ciudadano normal.

UGONOS, VIAJERO INFATIGABLE

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 14	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/8
CON: 18	Mod. Daño	+1d4	04-06	Pierna izquierda	0/8
TAM: 17	P. Magia	14	07-09	Abdomen	0/9
DES: 14	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/10
INT: 15	M. Reacción	14	13-15	Brazo derecho	0/7
POD: 17	Armadura	-	16-18	Brazo izquierdo	0/7
CAR: 14	Rasgos	-	19-20	Cabeza	0/8
Magia		Magia Común 86% (Brío, Cuchilla afilada, Garrotazo, Incógnito, Movilidad, Vigor)			
		Magia Divina, Devoción 76%, Exhortación 81% (sin respuesta de los dioses)			
		Hechicería, Invocación (tradición atlante) 52%, Manipulación 48% (Abjurar dolor, Proyectar sentido (vista), Sentido (vista) místico), Telepatía).			
Habilidades: Aguante 108%, Atletismo 86%, Evadir 85%, Influencia 56%, Músculo 61%, Nadar 91%, Percepción 117%, Pelea 108%, Remar 73%, Sigilo 53%, Voluntad 85%					
Pasiones: Salvar a la Atlántida 96%					
Estilos de Combate: Guerrero errante 76%					
Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG	
Vara	M	L	1d8+1d4	4/8	
Xifos	M	C	1d6+1+1d4	4/5	
Akinake	P	C	1d4+2+1d4	6/8	

VIKPESS

El primero de los jugadores es un hombre alto y pálido, de larga melena rubia de pelo fino y lacio y ojos gélidos, que pareciera más un nórdico que un atlante. Aunque mantiene un claro gusto por la estética y la ostentación, siempre viste su armadura y tiene sus armas a mano, puede que por su participación en el juego con Daveae.

Siente predilección por el color negro, y sus ropas y armaduras están teñidas de este color

que no es de los preferidos entre el pueblo atlante.

Cuando abandona su palacete, lo hace siempre escoltado por al menos cuatro guerreros de su guardia personal, los más veteranos y mejor equipados. Se preocupa ostensiblemente de que nunca le cojan con la guardia baja.



VIKPESS, EL REY NEGRO

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 15	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	5/7
CON: 15	Mod. Daño	+1d4	04-06	Pierna izquierda	5/7
TAM: 16	P. Magia	16	07-09	Abdomen	5/8
DES: 14	Movimiento	6m	10-12	Pecho	5/9
INT: 15	M. Reacción	9 (contando armadura)	13-15	Brazo derecho	0/6
POD: 16	Armadura	Coraza hoplita, cnémida, casco corintio	16-18	Brazo izquierdo	0/6
CAR: 14	Rasgos	-	19-20	Cabeza	7/7
	Magia	Magia Común 75% (Cuchilla afilada, Disrupción, Protección) Hechicería, Invocación (tradición atlante) 63%, Manipulación 54% (Aumentar daño, Incrementar constitución Resistencia a conjuros, Resistencia al daño).			

Habilidades: Aguante 87%, Atletismo 79%, Burocracia 65%, Comercio 86%, Evadir 48%, Influencia 61%, Músculo 90%, Nadar 83%, Percepción 96%, Pelea 77%, Remar 73%, Voluntad 75%

Pasiones: Vencer a Daveae 86%

Estilos de Combate: Jugador negro 95%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Kopis	M	M	1d8+1d4	6/10
Arco corto	G	15/100/200	1d6+1d4	4/4
Akinake	P	C	1d4+2+1d4	6/8
Hoplón	E	C	1d4+1d4	6/15

DAVEAE

El jugador blanco, el rival de Vikpess es un hombre recio, con el pecho como un tonel de vino y la piel curtida de largos viajes en barco. Suele rapar sus negros cabellos casi al cero, con la tranquilidad de saber que a la mañana siguiente seguirá teniendo una poblada mata de pelo negro y liso.

Puede que por oposición a su némesis viste siempre de riguroso blanco con ornamentos de oro y no suele ir armado ni vestir armadura. Confía su protección a su escolta,

aunque estos suelen cargar también con sus armas por si se viera obligado a utilizarlas, lid en que se defiende con solvencia.

Suele jugar con monedas de oro o con cuentas de oricalco que en ocasiones utiliza frívolamente para hacer pagos al vulgo, a sabiendas de que esos bienes nunca abandonarán por completo a su dueño.

NIKOMEDES

General de los ejércitos de la Atlántida, guerrero y filósofo, posiblemente la espada más letal que existe. Aunque su mente ha obtenido la memoria marcial de los movimientos que ha entrenado en estos siglos, su cuerpo, sin embargo, no se ha beneficiado de tales prácticas puesto cada día vuelve a recuperar el aspecto al despertar.

Conserva el cuerpo musculoso y bronceado con el que empezó el encierro temporal, pero no ha podido eliminar la suave curva de

su barriga sobre el cinturón, recuerdo de los días de relajación e indolencia que se permitió cuando creía que tenía derecho a convertirse en un dios.

Tiene el pelo largo, liso y negro como una noche sin luna. Viste togas sencillas y ha renunciado a cualquier adorno o abalorio innecesario. Del mismo modo a renunciado a vestir armadura o a usar escudo, al menos en duelos individuales.


DAVEAE, EL REY BLANCO

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 17	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/7
CON: 17	Mod. Daño	+1d4	04-06	Pierna izquierda	0/7
TAM: 14	P. Magia	14	07-09	Abdomen	0/8
DES: 12	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/9
INT: 15	M. Reacción	13	13-15	Brazo derecho	0/6
POD: 14	Armadura	Coraza hoplita, cnémida, casco corintio	16-18	Brazo izquierdo	0/6
CAR: 16	Rasgos	-	19-20	Cabeza	0/7
	Magia	Magia Común 91% (Calcular, Cuchilla ígnea, Desmoralizar, Extinguir, Manos de hierro, Preservar) Hechicería, Invocación (tradición atlante) 70%, (Apresurar, Devolver conjuros, Invocar, Paralizar, Sentido (vista) místico).			

Habilidades: Aguante 109%, Atletismo 63%, Burocracia 75%, Comercio 115%, Evadir 39%, Influencia 81%, Músculo 76%, Nadar 85%, Navegación 113%, Percepción 87%, Pelea 63%, Remar 93%, Voluntad 81%

Pasiones: Vencer a Vikpess 85%

Estilos de Combate: Jugador blanco 83%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Gran martillo	E	L	1d10+3+1d4	4/10
Xifos	M	C	1d6+1+1d4	6/10
Akinake	P	C	1d4+2+1d4	6/8
Pelta	G	C	1d4+1d4	4/12

NIKOMEDES, LA ESPADA

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 17	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/7
CON: 16	Mod. Daño	+1d4	04-06	Pierna izquierda	0/7
TAM: 15	P. Magia	13	07-09	Abdomen	0/8
DES: 17	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/9
INT: 16	M. Reacción	16	13-15	Brazo derecho	0/6
POD: 13	Armadura	-	16-18	Brazo izquierdo	0/6
CAR: 15	Rasgos	-	19-20	Cabeza	0/7
	Magia	Magia Común 86% (Cuchilla afilada, Cuchilla ígnea, Protección) Magia Divina, Devoción 56%, Exhortación 61% (sin respuesta de los dioses)			

Habilidades: Aguante 131%, Atletismo 106%, Evadir 158%, Influencia 41%, Músculo 99%, Nadar 87%, Percepción 121%, Pelea 117%, Remar 93%, Voluntad 92%

Pasiones: Alcanzar la iluminación 95%

Estilos de Combate: El arte de la espada 173%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Kopis	M	M	1d8+1d4	6/10
Xifos	M	C	1d6+1+1d4	6/10
Akinake	P	C	1d4+2+1d4	6/8
Hoplón	E	C	1d4+1d4	6/15

Los siguientes rasgos de estilos de combate son todos aplicables al estilo de Nikomedes: Acuático, esgrima, juego de piernas, mentalidad defensiva y temerario.

**PAVLOS**

El más notable de los sacerdotes de Posidón tiene la apariencia de quien ha superado el medio siglo de edad sin despeinarse, con un físico que podría rivalizar con el de muchos jóvenes. Su rostro, sin embargo, si transmite la edad que tiene (o aparenta) pues hay sabiduría en su mirada, sobriedad en sus palabras y porque su ondulada cabellera rubia y su barba empiezan a alojar algunos mechones canosos.

Envuelve sus casi dos metros de estatura en una toga blanca con bordes azules, no acostumbra a portar armas y, salvo un brazalete de plata con incrustaciones de oricalco, tampoco suele hacer ostentación de joyería o adornos de ningún tipo. Tal vez la única concesión a la estética y uno de sus rasgos más característicos, es el tatuaje de un tiburón que asoma por la sandalia, en el empeine de su pie derecho.

PAVLOS, LA VOZ DEL MAR

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 15	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/7
CON: 14	Mod. Daño	+1d4	04-06	Pierna izquierda	0/7
TAM: 17	P. Magia	19 (34)	07-09	Abdomen	0/8
DES: 13	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/9
INT: 15	M. Reacción	16	13-15	Brazo derecho	0/6
POD: 19	Armadura	-	16-18	Brazo izquierdo	0/6
CAR: 16	Rasgos	-	19-20	Cabeza	0/7

Magia Común 100% (Agotar, Aliento, Comunicación mental, Contramagia, Curar, Frescor, Perforar, Protección)

Magia

Magia Divina, Devoción 107%, Exhortación 96% (sin respuesta de los dioses, normalmente tiene acceso a todos los milagros del culto)

Habilidades: Aguante 77%, Atletismo 82%, Cortesía 68%, Evadir 71%, Influencia 97%, Músculo 69%, Nadar 114%, Oratoria 106%, Percepción 81%, Pelea 57%, Remar 90%, Voluntad 88%

Pasiones: Servir a los dioses 68%

Estilos de Combate: Defensor de la fe 63%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Xifos	M	C	1d6+1+1d4	6/10
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d4	6/10
Tridente	M	L	1d8+1d4	4/10

DEMESTOS

Es un hombre apasionado que transmite su vitalidad a cuantos le rodean. Nunca se mueve en el término medio, cuando hace algo, da todo de sí mismo, sea trabajar, beber, amar u odiar.

El mar, el sol y el viento han curtido sus piel y dada su apariencia, su oficio no admite equívocos. Es marino desde sus ágiles pies hasta su morena y peluda cabeza.

Mide algo más de metro ochenta, tiene amplios hombros y barriga prominente aunque

dura como un tonel. Su abrazo es temido en las tascas de cualquier ciudad de la isla, casi tanto como su furia o su apetito. A menos que tenga que atenerse a formalidades, viste una falta sencilla, cogida con un cinturón del que cuelga su akinake.

Es profundamente religioso (y supersticioso) y no podría estar más en contra de la actitud de los gobernantes. Se va de la isla y se va, ya.



DEMESTOS, SEÑOR DE LAS MAREAS

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 17	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	0/7
CON: 14	Mod. Daño	+1d6	04-06	Pierna izquierda	0/7
TAM: 19	P. Magia	16	07-09	Abdomen	0/8
DES: 15	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/9
INT: 14	M. Reacción	14	13-15	Brazo derecho	0/6
POD: 16	Armadura	-	16-18	Brazo izquierdo	0/6
CAR: 17	Rasgos	-	19-20	Cabeza	0/7
Magia		Magia Común 63% (Aliento, Brío, Extinguir, Fanatismo, Luz, Movilidad) Magia Divina, Devoción 81%, Exhortación 76% (sin respuesta de los dioses)			

Habilidades: Aguante 86%, Artesanía (carpintería) 54%, Atletismo 77%, Comercio 61%, Evadir 36%, Influencia 68%, Músculo 84%, Nadar 91%, Navegación 114%, Orientación 76%, Percepción 83%, Pelea 93%, Remar 106%, Voluntad 83%

Pasiones: Carpe diem 76%

Estilos de Combate: En el rompeolas 78%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Hacha de mano	P	C	1d6+1d6	3/6
Arpón (como jabalina)	E	10/20/50	1d8+1+1d6	3/8
Akinake	P	C	1d4+2+1d6	6/8

RODAS

A ojos de Nikomedes y de muchos, Diadora es el guerrero con más potencial de la isla. Ha destacado en todas las lides marciales y marinas en las que ha participado. Por este motivo es la capitana más joven del ejército atlante.

Rubia, de largos cabellos ondulados que recoge en una larga trenza y ojos azules, fríos como el filo de su espada, sería una mujer aún más atractiva de lo que ya es de no ser porque perdió el ojo izquierdo en una refriega contra

piratas. Aunque este fue posteriormente regenerado por los sacerdotes, la cicatriz que le causó la pérdida cruza la cuenca de su ojo como si fuera un parche de piel blanquecina.

Pese a que entre sus hombres hay guerreros que pesan 30 ó 40 kilos más que ella, ninguno cuestiona sus capacidades marciales, antes al contrario, la mayoría de sus hombres la seguiría hasta el Hades si ella lo ordenara. Curiosamente ya están allí.



RODAS, LA FLOR CON ESPINAS

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 15	P. Acción	4	01-03	Pierna derecha	5/7
CON: 17	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	5/7
TAM: 15	P. Magia	14	07-09	Abdomen	3/8
DES: 18	Movimiento	6m	10-12	Pecho	3/9
INT: 18	M. Reacción	15 (contando armadura)	13-15	Brazo derecho	0/6
POD: 14	Armadura	Linotórax, cnémidas y casco frigio	16-18	Brazo izquierdo	0/6
CAR: 14	Rasgos	-	19-20	Cabeza	4/7
Magia		Magia Común 63% (Cuchilla afilada, Curar, Movilidad) Magia Divina, Devoción 47%, Exhortación 39% (sin respuesta de los dioses)			

Habilidades: Aguante 84%, Atletismo 78%, Evadir 120%, Influencia 70%, Músculo 72%, Nadar 81%, Percepción 68%, Pelea 56%, Remar 61%, Voluntad 63%

Pasiones: Proteger la Atlántida 82%%

Estilos de Combate: Precisión y muerte 109%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Kopis	M	M	1d8+1d2	6/10
Xifos x2	M	C	1d6+1+1d2	6/8
Akinake	M	C	1d6+1+1d4	6/10
Lanza larga	G	ML	1d10+1+1d2	4/10
Hoplón	E	C	1d4+1d2	6/15

GUARDIA DE LA CIUDAD

Características	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 13	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	5/7
CON: 13	Mod. Daño	+1d4	04-06	Pierna izquierda	5/7
TAM: 18	P. Magia	15	07-09	Abdomen	5/8
DES: 12	Movimiento	6m	10-12	Pecho	5/9
INT: 13	M. Reacción	7 (contando armadura)	13-15	Brazo derecho	0/6
POD: 15	Armadura	Coraza hoplita, cnémidas y casco corintio	16-18	Brazo izquierdo	0/6
CAR: 13	Rasgos	-	19-20	Cabeza	7/7
Magia		Magia Común 63% (Cuchilla afilada, Curar, Movilidad) Magia Divina, Devoción 47%, Exhortación 39% (sin respuesta de los dioses)			

Habilidades: Aguante 58%, Atletismo 58%, Evadir 47%, Influencia 46%, Músculo 61%, Nadar 77%, Percepción 63%, Pelea 54%, Remar 61%, Voluntad 65%

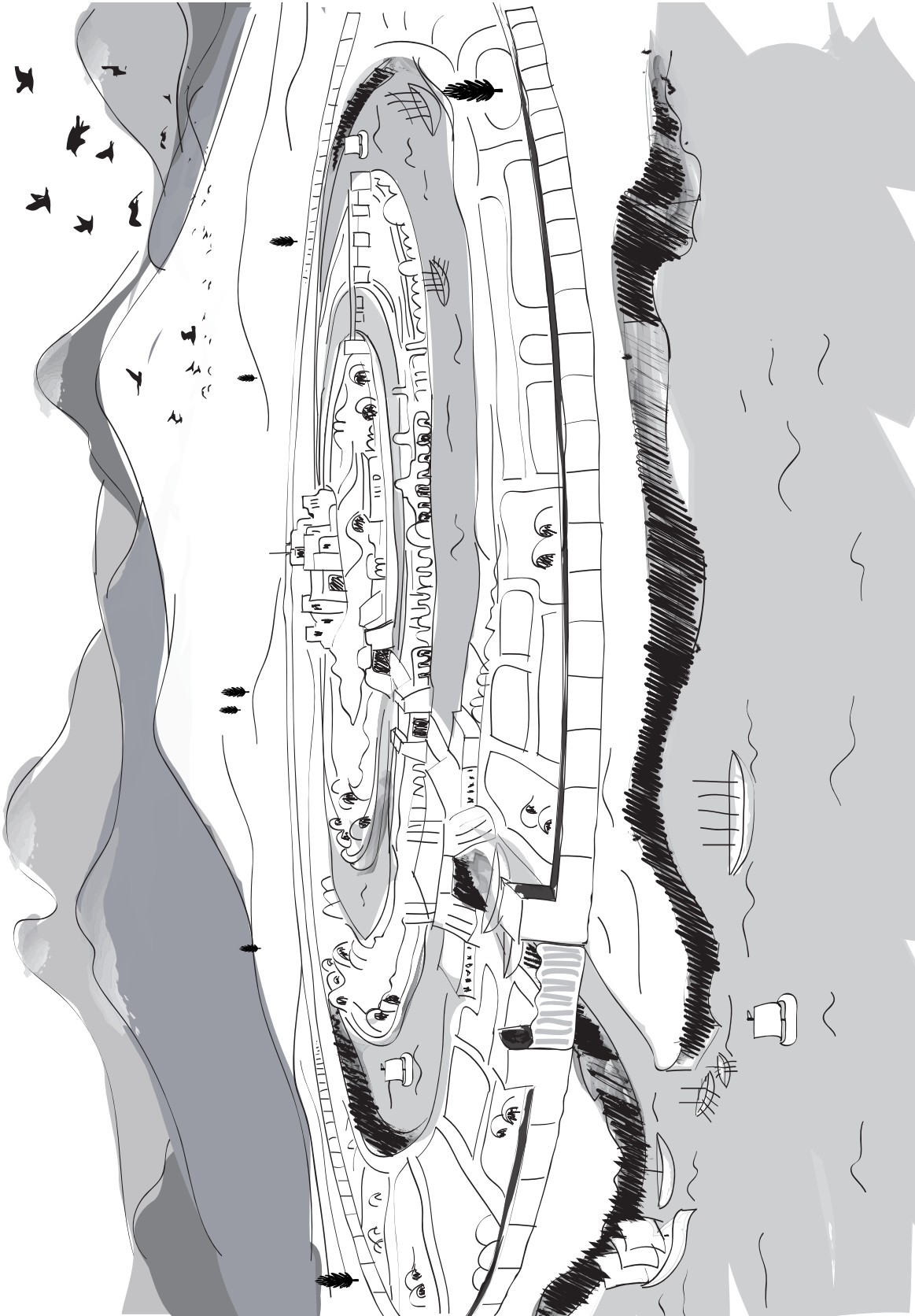
Pasiones: Lealtad al rey 56%, Proteger la Atlántida 72%%

Estilos de Combate: Hoplita atlante 63%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Kopis	M	M	1d8+1d4	6/10
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d4	4/5
Hoplón	E	C	1d4+1d4	6/15



ATLANTIS, CAPITAL DE LA ATLÁNTIDA





APÉNDICES A LA CAMPAÑA.

LA ATLÁNTIDA

Aunque no profundicemos en su descripción, hemos tomado como buena la siguiente descripción de la Atlántida: se trata de una enorme isla, casi un continente, con una orografía montañosa y en la que la población se reparte entre 10 ciudades. De todas ellas, la de mayor esplendor es la capital que se encuentra en el centro de la isla aunque conectada con el mar a través de un enorme canal artificial. El resto de las ciudades están en la costa, aunque nada impide que puedan existir poblaciones más pequeñas salpicando el interior de la isla.

Las edificaciones son semejantes a las helénicas aunque más grandes y majestuosas: casas y templos más grandes, calles pavimentadas y elementos decorativos entre los que predominan los relieves o frescos con motivos marinos. Otro aspecto relevante es la presencia del oricalco que ofrece unas comodidades únicas a los habitantes de la isla; algunos ejemplos: alumbrado público, uso de la magia para refrescar o calentar una casa o limpieza automatizada

CONCLUYENDO LA CAMPAÑA

Si los héroes completan la campaña y consiguen liberar a la isla de su prisión, hay varias cosas que tener en consideración:

LOS CARTAGINESES

Los rivales al inicio de la campaña parecen quedar un poco de lado al final de la misma. Pero esto no es un imperativo, como ya se dijo, los cartagineses son una de tus herramientas para conducir la historia. Puede que quieras que sean los más listos del lugar y aparezcan a última hora como una nueva facción de conscientes en la capital, o que tengan navíos vigilando por la costa norte de África a la espera de localizar la embarcación de los héroes. Es posible que a estas alturas Davendra se haya unido a los héroes o que solo lo aparente.

Lo importante es que te resulten útiles y no un estorbo para avanzar la campaña. Si quieres olvidarlos, hazlo libremente, si quieres que tengan más peso en la campaña, magnífico.

RECOMPENSAS

Además de la satisfacción de haber salvado al pueblo atlante, los héroes habrán subido

un escalafón dentro de la mitología helena. Se habrán convertido en héroes de la talla de Aquiles o Hércules. Cuando vuelvan a Siracusa todos querrán conocerlos y saludarlos, sus nombres se conocerán en todo el mundo conocido y sus hazañas, aún más lejos.

Hay que decir que una vez la Atlántida sea liberada, todos los atlantes, conscientes o durmientes, sabrán lo que ha sucedido, cómo fueron condenados y de qué forma han sido salvados.

No les faltarán riquezas para vivir como señores el resto de sus días, Panagiotis se encargará de ello, si es que no han hecho ya suficiente fortuna. Todos recibirán mensajes desde sus ciudades de origen pidiéndoles que participen de la política local y pueden terminar como déspotas o senadores, como caciques o como reyes. Puede que incluso los atlantes quieran tenerlos como consejeros en la isla.

Pero el logro de los héroes supone una serie de repercusiones que afectan al escenario de juego por completo. La Atlántida ha vuelto al mundo de los mortales, y con ella vuelven los atlantes y el oricalco.

EL REGRESO DE LA ISLA

La Atlántida volverá a su posición original, más allá de las Columnas de Hércules, en el océano Atlántico, casi visible desde las tierras más occidentales del norte de África o del sur de Iberia. Se iniciará una revolución cultural cuando los emisarios y comerciantes atlantes vuelvan a visitar a los pueblos del Mediterráneo.

Con la isla volverá la magia a todo su esplendor. Como si se hubiera llevado con ella un puñado de ingredientes impidiendo que se pudieran elaborar ciertas recetas, ahora, con su vuelta, esos ingredientes están de vuelta y cualquier plato es posible.

LOS ATLANTES

El retorno de la isla supone, obviamente, que sus habitantes tendrán presencia en el escenario. El pueblo atlante es elegido de los dioses (concretamente de Poseidón) y sus cualidades naturales son superiores a las de un humano medio. Tendrás que decidir si es posible crear aventureros atlantes y, en caso afirmativo, puede que quieras equilibrarlos con



respecto a héroes de procedencias más mundanas.

EL ORICALCO

El más poderoso de los metales, el único con afinidad mágica, puede que el verdadero causante de la disminución del nivel de magia, está de vuelta. El oricalco tiene potencial de sobra para desequilibrar cualquier campaña y has de sopesar si quieres que esté disponible y, si lo está, cómo es de fácil o difícil acceder a él.

En esta campaña el oricalco es un elemento casi de ambientación. Aunque tiene usos prácticos en forma de objetos mágicos que los héroes pueden encontrar a lo largo de las aventuras, no está planteado como un elemento con el que ellos puedan trabajar. Sin embargo el oricalco es un metal que los atlantes conocen bien y saben cómo moldear. A continuación se dan algunas referencias sobre cómo poner en uso el oricalco en tu campaña:

Para trabajar el oricalco es necesario sumergirlo en agua hirviendo, de esta forma se vuelve maleable y es posible darle forma hasta unos segundos después de haberlo sacado del agua. Los artesanos atlantes utilizan el conjuro de magia común Manos de Hierro para manipularlo y lo sumergen y extraen repetidas veces hasta obtener la forma deseada.

Aunque el oricalco posee una magia latente que cualquier conjuro de detección de lo arcano percibirá, es necesario el conjuro de hechicería Imbuir Oricalko para activar por

completo sus capacidades mágicas. Una vez activado, un objeto puede almacenar Puntos Mágicos o conjuros cuyo valor máximo en PM depende del TAM del objeto. Una pieza de oricalco puede almacenar tantos Puntos Mágicos como su TAM al cuadrado. Es decir, un objeto de TAM 3 puede almacenar 9 PM.

IMBUIR ORICALCO.

Imbuir Oricalko permite al lanzador extraer todo el potencial de una pieza de oricalco cuyo TAM no puede superar el triple de la Intensidad del hechizo. La pieza encantada podrá almacenar PM y encantamientos según los valores normales para su TAM, más 1 PM por cada punto de Magnitud que se usara al lanzar este hechizo. El efecto del hechizo es permanente, es decir, una vez que se lanza con éxito sobre una pieza de oricalco esta conservará su capacidad de almacenamiento mágico para siempre, a menos que se modifique sustancialmente (bien porque se rompa, bien porque se le vuelva a dar forma).



ATLANTES

Aunque los atlantes son en apariencia una etnia humana, lo cierto es que, al compararlos con sus primos, sobresalen en ciertos aspectos. La media de altura de los preferidos de Poseidón es superior al estándar humano, alturas entre el 1,90 y los 2 m son normales, y aquellos especialmente altos pueden superar con creces los 2 metros sin que esto les reste gracia o presencia.

Son de apariencia hermosa, con pieles suavemente bronceadas y muestran toda la gama de colores normales en ojos y cabellos, si bien predominan los ojos color turquesa y el cabello ondulado o de amplios rizos.

Su cultura es, en esencia, la cultura helena. Aunque conviene precisar que si preguntas en

la isla, te dirán que los griegos adoptaron la cultura atlante. Atienden por tanto al mismo panteón olímpico, con clara preferencia hacia Poseidón.

Son longevos, llegando a vivir fácilmente el centenar de años y, en el caso de aquellos de sangre real, más cercanos al linaje de los dioses, es fácil que superen los doscientos años de edad.

Por último, los atlantes tienen una fuerte afinidad con el mar y obtienen un modificador de +10% a las habilidades de nadar, remar y navegación (en esta última, solo obtienen el bono si tienen la habilidad entrenada).

ATLANTE

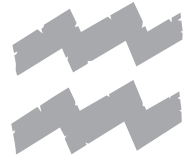
Características (Media)	Atributos		1d20	Localización	PA/PG
FUE: 3d6 (11)	P. Acción	3	01-03	Pierna derecha	5/6
CON: 3d6 (11)	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna izquierda	5/6
TAM: 2d6+8 (15)	P. Magia	15	07-09	Abdomen	5/7
DES: 3d6 (11)	Movimiento	6m	10-12	Pecho	5/8
INT: 2d6+6 (13)	M. Reacción	7 (contando armadura)	13-15	Brazo derecho	0/5
POD: 2d6+8 (15)	Armadura	Coraza hoplita, casco corintio, cnémida	16-18	Brazo izquierdo	0/5
CAR: 2d6+6 (13)	Rasgos	-	19-20	Cabeza	7/6
	Magia	Los atlantes practican Magia Común, en el caso de la aristocracia como complemento de Magia Divina o de Hechicería.			

Habilidades: Aguante 52%, Atletismo 52%, Evadir 52%, Músculo 56%, Nadar 72%, Percepción 58%, Remar 72%, Voluntad 60%

Pasiones: Lealtad al rey 58%, Lealtad a la Atlántida 64%

Estilos de Combate: Ciudadano atlante 54%

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Kopis	M	M	1d8+1d2	6/10
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d2	4/5
Hoplón	E	C	1d4+1d2	6/15



ENCUENTROS EN IBERIA

La tabla de encuentros que se proporciona aquí es únicamente una herramienta que se ofrece por si pudiera ser de utilidad para el viaje del grupo por la península. Según se plantea la campaña, Iberia es el lugar en el que más tiempo van a estar los héroes y por el que más terreno van a recorrer. Como siempre, puedes abstraer esos viajes y pasar de punto a punto con una sucinta descripción en medio. Sin embargo, es posible que quieras recrear con más detalle el periplo de los aventureros por el sur de iberia, si este es el caso puedes hacer uso de esta tabla para aderezar el viaje.

Los encuentros son únicamente enunciados que no se describen para que hagas con ellos lo que consideres oportuno. Alguno de los encuentros que a priori puede parecer hostil, podrías convertirlo en una oportunidad para interactuar con algún ser o con

algún grupo de individuos que los jugadores esperarán tener al otro lado de su hoplón.

De igual modo, aunque la tabla está pensada para que puedas generar el encuentro aleatoriamente, puede que te guste alguna de las entradas y quieras aplicarla directamente. Faltaría más.

No dudes en ampliar o sustituir los encuentros de la tabla por aquellos que tú mismo inventes.

En cuanto a las estadísticas de los encuentros, la mayoría están disponibles en el RQ6 y para el resto puedes usar los valores que se ofrecen en las aventuras de esta campaña.

TABLA DE ENCUENTROS EN IBERIA

Tirada (1d100%)	Encuentro
01 - 02	Gorgona
03 - 05	Partida de saqueadores minotauros
06 - 10	Smork, el ogro errante
11 - 20	Manada de lobos encabezada por el temido lobo negro Kevrantos
21 - 30	Osa madre con dos oseznos
31 - 40	Embajada comercial cartaginesa liderados por Mezhazir
41 - 60	Cazadores, recolectores, pastores o guerreros íberos
61 - 70	Banda de saqueadores íberos
71 - 75	Cartógrafo heleno acompañado por sus tres esclavos
76 - 80	Grupo de refugiados íberos, huyen del saqueo de su castro
81 - 85	Minotauro animista recolectando plantas curativas
86 - 90	Incursores celtas del norte de iberia que buscan un botín que los convierta en leyendas dentro de su pueblo.
91 - 95	3 hombres jabalí siguen el rastro de unos pastores íberos para nada bueno
96 - 99	Kárkaros, el último gran wyrm del sur
100	Akernos el gigante